

CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

I. Identificadores de la asignatura			
Instituto:	IADA	Modalidad:	Presencial
Departamento:	Diseño Grafico	Créditos:	6
Materia:	Pre-Prensa Digital	Carácter:	Obligatoria
Programa:	Licenciatura en Diseño Grafico	Tipo:	Teórico Practico
Clave:	DIS141600		
Nivel:	Intermedio		
Horas:	64 Totales	Teoría: 66%	Práctica: 34%

II. Ubicación	
Antecedentes: Tecnologías para el Dis. I Tecnologías para el Dis II	Clave DIS 232300 DIS140800
Consecuente: Teller de Prod. I	DIS 142600

III. Antecedentes
Conocimientos: Básicos de programas de Diseño
Habilidades: Capacidad de análisis
Actitudes y valores: Responsabilidad, participación y compromiso para el aprendizaje.

IV. Propósitos Generales

Los propósitos fundamentales del curso son:

El alumno será capaz de identificar el medio de producción adecuado para un proyecto determinado, asimismo será capaz de preparar el original para su reproducción en diferentes formatos.

V. Compromisos formativos

Intelectual: El estudiante analizará los enfoques y metodologías de la planeación para la producción impresa mediante el proceso de preparación de los documentos en medios digitales.

Humano: Enaltecer el autoestima del estudiante al enriquecer sus conocimientos acerca de las producciones y modernización de los medios de salida y entrada.

Social: El estudiante desarrollara aptitudes de convivencia al interactuar directamente con personal de su equipo de trabajo.

Profesional: El estudiante incorporará los conocimientos adquiridos directamente a su entorno laboral, desarrollando aptitudes y conocimientos altamente deseados por los empleadores dentro de la industria grafica.

VI. Condiciones de operación

Espacio: Aula de Computo

Laboratorio: Cómputo

Mobiliario: Mesabancos

Población: 18 – 24

Material de uso frecuente:

- A) Actualizacion periodica de Software

Condiciones especiales: No aplica

VII. Contenidos y tiempos estimados

Temas	Contenidos	Actividades
1. Introducción al curso	Acercamiento a los contenidos del programa, lectura de la carta descriptiva, análisis del proceso de evaluación grupal e individual.	Bitácora de la Carta descriptiva para agendar tiempos y fechas de entrega y revisión
2. El diseñador grafico y las artes gráficas	Exposición por parte del docente acerca de la participación del Diseñador con los medios de salida digitales y medios de producción tradicionales	Mesa de debate grupal acerca de lo visto en las exposiciones por parte del docente
3. Conceptos generaels	3.1 Concepto de impresión 3.2 Concepto de producción 3.3 Concepto de reproducción 3.4 Concepto diseño-preprensa-prensa-postprensa 3.5 Concepto positivo-negativo 3.6 El cliché 3.7 Sistemas de medidas (Pica, punto, pulgada, etc.)	-Introducción a los términos empleados dentro de los medios impresos, al igual que en los programas de diseño. -Bases bajo las cuales se determina que es Producir y que es Reproducir un trabajo impreso. -Organigrama de trabajo para el proceso de producción grafica -Introducción de los sistemas de medidas empleados dentro de la industria grafica Puntos, Picas, Pulgadas.

<p>4. Original mecánico</p>	<p>4.1 Anatomía del original mecánico 4.2 Conceptos generales 4.3 Imposición</p>	<p>-Descripción analítica de las propiedades de un Original Mecánico, tales como todas las diferentes marcas y fórmulas aplicables al proceso. (Registro, saturación, Escala de gris, etc.)</p>
<p>5. Resolución</p>	<p>5.1 Conceptos generales (línea, spot y mediotono) 5.2 Dispositivos de entrada, resolución digital, el píxel, Gamma 5.3 Resolución en las artes gráficas (dpi, lpi) 5.4 Resolución visual, el papel del ojo en la captación de Imágenes</p>	<p>-Proceso de aplicación en un Mapas de bits, propiedades y manipulación del mismo por medio del Postscript. -Que es la resolución de entrada y la de salida, del píxel al punto. -Gama, saturación, luminosidad, límites (tolerancias). -Resolución de salida impresa y digital. -Moire, Ángulos y tramados.</p>
<p>6. Prerensa digital</p>	<p>6.1 Photoshop 6.2 Illustrator, InDesign, Corel Draw. 6.3 PDF</p>	<p>-Interfase, medidas, corrección de color y gamas. Medios de salida, exportar, importar etc..</p>
<p>7. El papel en las artes gráficas</p>	<p>7.1 Características físicas del papel 7.2 La fabricación del papel (proceso) 7.3 Tipos de papel 7.4 Calandrado y grogado del papel</p>	<p>-Interacción con productos impresos en distintos materiales y procesos -Exposición acerca de la fabricación de papel y sus derivados</p>
<p>8. Materiales para la producción</p>	<p>Exposición de materiales para la Producción en procesos Digitales. 8.1 Características físicas de las tintas 8.2 Componentes 8.3 Otras características, tintas especiales</p>	<p>Exposición de los distintos suministros necesarios o empleados dentro de la industria gráfica.</p>
<p>9. El color y las artes gráficas</p>	<p>9.1 Conceptos generales 9.2 Modelos de color 9.3 Pantone 9.4 Densitómetro y aplicaciones 9.5 Otros productos</p>	<p>Palettes, Muestrarios de color y escalas a considerar dentro de la industria gráfica contemporánea, ejemplos de densitómetros y scanners para corrección y sincronización de color en plataformas RGB y CMYK.</p>

<p>10. La letras y las artes gráficas</p>	<p>Tipografías y formatos de retícula aplicables a un tamaño específico.</p>	
<p>11. Preprensa tradicional</p>	<p>11.1 Práctica sobre filmadora digital (drivers) 11.2 Fotomecánica, Fotopolimeros.</p>	<p>Edición tradicional (layout) Negativo / Positivo, enmascarillado, exposición (quemado).</p>
<p>12. Acabados</p>	<p>Exposición de la importancia de el proceso de acabado en el diseño de un trabajo impreso, Encuadernación, Troquel, Alto y Bajo relieve etc...</p>	<p>Exposicion de trabajos, muestras y alternativas de acabado aplicables.</p>
<p>13. Errores más comunes en los procesos de producción</p>	<p>Fallas producidas por el mal empleo de las herramientas y dispositivos empleados por el diseñador en los procesos de Pre-Preprensa.</p>	<p>Ejercicios de manipulación y corrección de fallas en ambos sistemas (apocromático y policromático).</p>
<p>13. Errores más comunes en los procesos de producción</p>	<p>Mesa de debate acerca de cómo evitar y corregir errores comunes, y no tan comunes.</p>	

VIII. Metodología y estrategias didácticas

Metodología Institucional:

- a) Elaboración de ensayos, monografías e investigaciones (según el nivel) consultando fuentes bibliográficas, hemerográficas y en Internet.
- b) Elaboración de reportes de lectura de artículos en lengua inglesa, actuales y relevantes.

Estrategias del Modelo UACJ Visión 2020 recomendadas para el curso:

- a)

IX. Criterios de evaluación y acreditación

a) Institucionales de acreditación:

Acreditación mínima de 80% de clases programadas

Entrega oportuna de trabajos

Pago de derechos

Calificación ordinaria mínima de 7.0

Permite examen único: Si

b) Evaluación del curso

Acreditación de los temas mediante los siguientes porcentajes:

X. Bibliografía

“Manual de Pre-Prensa Digital” Complilador: Prof . Juan Ortega Aguirre

“DPI”, La impresión offset y La imagen digital en la impresión

por: Luis Alberto Bustamante Raggio

Preprensa Digital, Universidad de Londres

Bloque Básico Compilador: Lic. Dalia Álvarez Juárez

X. Perfil deseable del docente

Licenciado en Diseño Gráfico, Licenciado en Medios Impresos ó Digitales.

XI. Institucionalización

Responsable del Departamento: Prof. Juan Ortega Aguirre

Coordinador/a del Programa:

Fecha de elaboración: Mayo/ 2011

Elaboró: Prof. Juan Ortega Aguirre

Fecha de rediseño: 28/Nov/2012

Rediseño: Prof. Juan Ortega Aguirre