



TÉCNICAS GRÁFICAS II

Especialista en contenido:	ING. IRENE ESCAJADILLO E.	AUTORIZADO POR VICE RECTORADO ACADÉMICO (FIRMA Y SELLO)
Fecha de elaboración:	FEBRERO, 2000	
Elaborado por:	LCDO. IGOR GARCÍA ING. IRENE ESCAJADILLO E.	

DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

En este programa el estudiante aprenderá a manejar los paquetes de computación para la elaboración de artes publicitarias, así como el uso de herramientas básicas para el diseño y diagramación de medios impresos. Al finalizar el curso, el educando sabrá reconocer la importancia del empleo de la tecnología en la actividad profesional del periodista y estará capacitado para operar sistemas de computación para la impresión gráfica. El programa consta de cuatro unidades:

Unidad I: Tecnología Aplicada al diseño gráfico.

Unidad II: Corel Draw.

Unidad III: Photoshop.

Unidad IV: Quark Xpress.

MODALIDAD Y ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA

Exposición docente.

Demostraciones prácticas.

Elaboración de artes publicitarias y formas impresas.

Visitas Guiadas.

Talleres.

ESTRATEGIA DE ESTUDIO

Prácticas de diseño. I

Investigación documental.

Consulta Bibliográfica.

OBJETIVO TERMINAL DE LA ENSEÑANZA

Lograr que el participante, se involucre en el manejo de equipos d computación y paquetes de diseño gráfico, editores de texto y diagramación.

UNIDAD I	OBJETIVO TERMINAL DE UNIDAD
TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRAFICO.	DEMOSTRAR LAS VENTAJAS DEL USO DE LA TECNOLOGÍA EN EL DISEÑO GRAFICO.
DURACIÓN	
3 SEMANAS.	
EVALUACIÓN	
15 %	
ESTRATEGIA DE INSTRUCCIÓN	
• Revisión Bibliográfica. • Demostraciones. • Talleres.	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
1. Explicar la utilidad de los equipos de computación en la elaboración de artes publicitarias y medios impresos. 2. Realizar las diferencias y aplicaciones de los paquetes de diseño y diagramación. 3. Examinar la tecnología de punta al servicio del diseño gráfico. 4. Demostrar los usos de los programas de diseño en la producción de artes visuales.	
CONTENIDOS	
• El diseño gráfico por computador. • Nuevas tecnologías y sistemas incorporados al diseño. • Programas de diseño gráfico y diagramación. • Uso de los programas de diseño en la publicidad y el trabajo periodístico.	

UNIDAD II	OBJETIVO TERMINAL DE UNIDAD
COREL DRAW	DEMOSTRAR LAS DIVERSAS APLICACIONES DEL PROGRAMA COREL DRAW EN LA ELABORACIÓN DE ARTES GRAFICAS.
DURACIÓN	
5 SEMANAS	
EVALUACIÓN	
30 %	
ESTRATEGIA DE INSTRUCCIÓN	
- Exposición docente. - Talleres. - Demostraciones.	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
- Enseñar el manejo de las herramientas básicas del programa Corel Draw. - Explicar la utilidad práctica del programa. - Realizar trabajos de diseño utilizando Corel Draw	
CONTENIDOS	
- Herramientas de Diseño. - Creación de documentos. - Trabajos con Texto. - Importación y exportación. - Aplicación de efectos. - Selección de modelos (CMYK, RGB, escala de grises).	

UNIDAD III	OBJETIVO TERMINAL DE UNIDAD
PHOTOSHOP.	APROVECHAR EL RECURSO FOTOGRÁFICO EN EL DISEÑO GRAFICO A TRAVÉS DE LA UTILIZACIÓN DEL PROGRAMA PHOTOSHOP.
DURACIÓN	
5 SEMANAS.	
EVALUACIÓN	
30 %	
ESTRATEGIA DE INSTRUCCIÓN	
- Exposición docente. - Talleres. - Demostraciones.	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
- Describir las características del programa Photoshop. - Demostrar la utilidad del retoque fotográfico en el diseño. - Utilizar el programa para fines publicitarios y periodísticos considerando las herramientas del dibujo, aplicación.	
CONTENIDOS	
- Características del programa. - Trabajo con las distintas fases de selección. - Trabajo en conjunto con selección máscara. - Herramienta de dibujo y selección. - Aplicación de efectos. - Formatos gráficos. - Photoshop en internet.	

UNIDAD IV		OBJETIVO TERMINAL DE UNIDAD
QUARK XPRESS.		ELABORAR PERIÓDICO, REVISTAS APLICANDO LA TÉCNICAS DE DISEÑO, GRAFICO, UTILIZANDO EL SOFTWARE QUARK XPRESS.
DURACIÓN		
4 SEMANAS		
EVALUACIÓN		
25 %		
ESTRATEGIA DE INSTRUCCIÓN		
- Exposición docente. - Talleres. - Demostraciones. - Visitas Guiadas. - Trabajo.		
OBJETIVOS ESPECÍFICOS		
- Emplear las herramientas del programa para la elaboración de material impreso. - Utilizar el programa en el diseño de páginas de periódicos y revistas.		
CONTENIDOS		
- Tareas básicas. - Navegación en el programa. - Edición de textos. - Trabajo con imágenes - Maquetación de documentos. - Colores y trapping.		

BIBLIOGRAFÍA

Manual técnico de QUARK XPRESS 4, Colección Biblioteca técnica de técnica, Ediciones Prensa Técnica, España, 1998.

Manual Técnico de PHOTOSHOP, Colección Biblioteca Técnica MAS PC, Ediciones Prensa Técnica, España, 1999.