



TECNICAS GRAFICAS I

CÓDIGO ASIGNADO	SEMESTRE	U.C	DENSIDAD HORARIA					THS/SEM	PRE - REQUISITO
			PRESENCIAL			SEMIPRESENCIAL			
			H.T	H.P/H.L	H.A	H.V	H.P		
TEG-322	III	2	1	3	0	38	26	4/64	S/P

Especialista en contenido:	LIC. IGOR GARCIA		AUTORIZADO POR: VICERECTORADO ACADÉMICO
Fecha de elaboración:	JUNIO, 2.005		
Elaborado por:	UNIDAD CURRICULAR	DECANATO	

FUNDAMENTACION

Los adelantos tecnológicos han dado al traste con la complejidad que debía conocer el periodista con el fin de, adaptarse a los procesos de elaboración de las empresas.

Por este motivo, el diseño gráfico se presenta como el elemento básico a dominar en este proceso y por lo tanto considero que esta cátedra debe cambiar sus contenidos para adaptarse a los nuevos métodos de diseño por computadora e inclusive, debería pensarse en la posibilidad de estudiarse como Diseño Gráfico y no como Técnica Gráfica.

El contenido del Programa se distribuye en las siguientes Unidades:

- I Unidad: El Proceso Gráfico como Parte del Proceso de Impresión.
- II Unidad: El Proceso de Impresión.
- III Unidad: Diseño Gráfico.
- IV Unidad: El Diseño en Periódicos y Revistas.
- V Unidad: Diseño de Revistas.

OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA

Interpretar los principios básicos con la diagramación en periódicos y revistas.

Evaluar los requerimientos básicos para la diagramación y diseño de impresos especialmente de formatos estándar, tabloides y revistas menores a 1/8 de pliego.

Conocer los lineamientos que se requieren en la producción de cualquier impreso, desde la simbología utilizada por los operarios de los talleres, hasta el proceso final, pasando por la distribución de textos, fotos, color y demás elementos que conforman el diseño gráfico. Con ello se pretende capacitarlos en la elaboración de periódicos, revistas, trípticos y cualquier otro tipo de impresos.

UNIDAD I		OBJETIVO TERMINAL	
EL PROCESO GRÁFICO COMO PARTE DEL PROCESO DE IMPRESIÓN		ESTUDIAR LOS PROCESO DE IMPRESIÓN Y DEL DISEÑO.	
DURACION			
4 SEMANAS			
EVALUACION			
15%			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCION	
1. Dar a conocer los formatos de impresión. 2. Clasificar los sistemas utilizados para imprimir. 3. Presentar los primeros pasos de la diagramación.	• El periódico y sus partes. • Los elementos de la diagramación. • Signos utilizados en la diagramación.	PRESENCIAL	SEMIPRESENCIAL
		• Talleres para analizar periódicos y revistas. • Trabajo de investigación. Prácticas de diagramación.	•Interacción en el aula virtual •Exposiciones modalidad video. •Materiales didácticos multimedia
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN			
PRESENCIAL		SEMIPRESENCIAL	
• Talleres de discusión para analizar periódicos y revistas, con el fin de conocer sus componentes. • Prácticas de diagramación en el aula y en el laboratorio de computación. • Investigación sobre símbolos de la diagramación.		• Cuestionario en línea • Foros de discusión en línea. • Subida de archivos en el aula virtual • Examen Presencial • Wiki • Videos • Skype • SlideShare • Scribd • Blogs • CmapTools	

UNIDAD II		OBJETIVO TERMINAL	
EL PROCESO DE IMPRESIÓN		ANALIZAR LOS PROCEDIMIENTOS EXISTENTES PARA LA IMPRESIÓN SOBRE PAPEL.	
DURACION			
3 SEMANAS			
EVALUACION			
15 %			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCION	
1. Describir los procesos mediante los cuales se imprimen periódicos y revistas.	• El papel. • La Tipografía. • La Litografía. • Offset. • Sistemas de Rotativas.	PRESENCIAL	SEMIPRESENCIAL
		• Visitas a tipografías, litografías y periódicos. • Exposiciones por grupos.	•Interacción en el aula virtual •Exposiciones modalidad video. •Materiales didácticos multimedia
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN			
PRESENCIAL		SEMIPRESENCIAL	
• Presentación de Informes y exposición sobre visitas a talleres de impresión y rotativas de periódicas. • Prácticas de diseño y diagramación.		• Cuestionario en línea • Foros de discusión en línea. • Subida de archivos en el aula virtual • Examen Presencial • Wiki • Videos • Skype • SlideShare • Scribd • Blogs • CmapTools	

UNIDAD III		OBJETIVO TERMINAL	
EL DISEÑO GRÁFICO		RELACIONAR EL DISEÑO GRÁFICO CON LA PRODUCCIÓN DE IMPRESOS.	
DURACION			
3 SEMANAS			
EVALUACION			
30%			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCION	
1. Concepto de diseño. 2. Principios. 3. La Composición. 4. Leyes de la Composición.	• Conocer concepto de diseño. • Conocer y diferenciar los elementos de la composición. • Conocer y aplicar leyes de composición.	PRESENCIAL	SEMIPRESENCIAL
		• Investigación documental. • Debates. Talleres de diseño.	•Interacción en el aula virtual •Exposiciones modalidad video. •Materiales didácticos multimedia
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN			
PRESENCIAL		SEMIPRESENCIAL	
• Talleres para aplicar conocimientos de leyes del diseño y la composición. • Investigación documental.		• Cuestionario en línea • Foros de discusión en línea. • Subida de archivos en el aula virtual • Examen Presencial • Wiki • Videos • Skype • SlideShare • Scribd • Blogs • CmapTools	

UNIDAD IV		OBJETIVO TERMINAL	
EL DISEÑO EN PERIÓDICOS Y REVISTAS		APLICAR LOS DISEÑOS Y COMPOSICIÓN A PERIÓDICOS Y REVISTAS.	
DURACION			
3 SEMANAS			
EVALUACION			
10%			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCION	
1. Usos de los elementos del periódico en un diseño. 2. Uso del color. 3. Uso de fotos. 4. Aplicar las leyes de la composición en periódicos y revistas.	- Espacio. - Formato (manchas). - Manejo del volumen. - El color; armonía, contraste, simbología.	PRESENCIAL	SEMIPRESENCIAL
		Prácticas de desempeño en aula y en laboratorio utilizando Page Markers y Quark Pres.	•Interacción en el aula virtual •Exposiciones modalidad video. •Materiales didácticos multimedia
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN			
PRESENCIAL		SEMIPRESENCIAL	
- Talleres de diagramación. - Prácticas en computadoras.		- Cuestionario en línea - Foros de discusión en línea. - Subida de archivos en el aula virtual - Examen Presencial - Wiki - Videos - Skype - SlideShare - Scribd - Blogs - CmapTools	

UNIDAD V		OBJETIVO TERMINAL	
DISEÑO DE REVISTAS		ELABORAR EL DISEÑO TOTAL DE UNA REVISTA.	
DURACION			
3 SEMANAS			
EVALUACION			
30%			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCION	
1. Uso de fuentes. 2. Identificación de elementos. 3. Uso de Avisos. 4. Diagramación de portadas. 5. Instrucciones para el taller. 6. Aplicación de Page Markers y Quark Prees.	• Técnicas de diagramación. • Creación del orden gráfico. • Uso de fotos. • Uso de Blancos.	PRESENCIAL	SEMIPRESENCIAL
		Prácticas en aula y laboratorio.	•Interacción en el aula virtual •Exposiciones modalidad video. •Materiales didácticos multimedia
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN			
PRESENCIAL		SEMIPRESENCIAL	
• Presentación de diseño de revista. • Práctica de desempeño.		• Cuestionario en línea • Foros de discusión en línea. • Subida de archivos en el aula virtual • Examen Presencial • Wiki • Videos • Skype • SlideShare • Scribd • Blogs • CmapTools	

BIBLIOGRAFIA

Bobola Dan. **Computación Fácil Para Todos Word Para Windows 95**. Editorial Hall Hispanoamericana S.A. México. 1996.

Dooly Brian. **Computación Fácil Para Todos Windows 3.1**. Editorial Mc Graw Hill. México. 1995.

Long Larry. **Introducción a las Computadoras y al Procesamiento de Datos**. Editorial Pretence Hall. México. 1990.

Enciclopedia Interactiva Multimedia de Microsoft Corp. USA. 1996.

PC WORLD. **Internet Windows 95**. January. USA. 1996

Sánchez. **“Internet”**. Editorial Mac Graw Hill. México. 1996.

Tiznado Santana. **Computación Fácil Para Todos Power Point**. Editorial McGraw Hill. Colombia. 1995.

Tiznado Santana. **Computación Fácil Para Todos Excel**. Editorial McGraw Hill. Colombia. 1995.