



UNIVERSIDAD FERMÍN TORO
VICE RECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y SOCIALES
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

PROGRAMA INSTRUCCIONAL

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA							
Nombre de la asignatura:		Código	Semestre	U.C.	Pre- Requisito		
TECNICAS GRAFICAS I		TEG-322	III	2	S/P		
Tipo de Asignatura:	OBLIGATORIA	DENSIDAD HORARIA					
		Presencial			Semi presencial		THS/SEM
		H.T.	H.P/H.L	H.A	H.V	H.P	
Escuela:	COMUNICACIÓN SOCIAL	1	3		38	26	4/64
DATOS BÁSICOS DEPARTAMENTO/S RESPONSABLE/S				ELABORADO POR:			
DEPARTAMENTO/S:		PRODUCCION			Lcdo. Roberto Lucena		
DATOS BÁSICOS DE LA AUTORIZACIÓN							
FECHA DE VIGENCIA	REVISADO POR DECANATO		AUTORIZADO POR VICE RECTORADO ACADÉMICO				
MARZO, 2017	(FIRMA Y SELLO)		(FIRMA Y SELLO)				

FUNDAMENTACION

El estudiante debe recibir contenido actualizado y real acerca del diseño gráfico editorial, por lo que el docente que imparta esta materia, idealmente debe ser un Licenciado en Comunicación Social que maneje el software Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Adobe In Design. Quien además tenga experiencia laboral en medios de comunicación impresos. Las clases en su totalidad deben ser impartidas en los laboratorios de informática, para que los estudiantes tengan acceso a la información disponible en Internet, y a su vez, puedan iniciar con el manejo de los programas anteriormente mencionados.

El contenido del Programa se distribuye en las siguientes Unidades:

- I Unidad: El Proceso Gráfico previo al Proceso de Impresión.
- II Unidad: El Proceso de Impresión off set e impresión digital.
- III Unidad: Diseño Gráfico, manejo de softwares.
- IV Unidad: Diseño de Periódicos.
- V Unidad: Diseño de Revistas.

La modalidad y estrategia de enseñanza se basará en: Exposiciones, Discusión grupal, Estudio de casos, Talleres.

Las estrategias de estudios estarán conformadas por: Consultas bibliográficas, Trabajos en equipo, Casos prácticos en el laboratorio.

OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA

Interpretar y conocer a profundidad de los principios básicos para la diagramación de periódicos y revistas, e impresos en general, haciendo énfasis en el proceso previo, tipos de papel, tamaños de corte de papel, sistema de impresión off set, sistema de impresión digital.

Conocer los requerimientos básicos de composición de color, cuatricromía, resolución y formatos de imágenes, uso de color e interacción entre softwares. El alumno al finalizar el semestre debe estar en capacidad de utilizar el criterio desarrollado, para crear productos editoriales que se basen en la funcionalidad necesaria en diseños impresos, haciendo énfasis en la practicidad y no en lo artístico.

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 y diferenciar los sistemas utilizados para imprimir. 3. Presentar los primeros pasos de la diagramación, haciendo énfasis en la practicidad y funcionalidad	- El periódico y sus partes. - Los elementos de la diagramación.	Presencial - Talleres para analizar periódicos y revistas. - Trabajo de investigación. - Prácticas de diagramación. Semipresencial - 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 en el laboratorio de computación.		- 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 OFF SET E IMPRESIÓN DIGITAL		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. 2. Conocer los tipos de papel, y los tamaños ideales para impresión según lo planificado.	• El papel. • Offset. • Sistemas de Rotativas. • Uso de fotografías, rompe textos, infografías y avisos publicitarios.	Presencial • Visitas a tipografías, litografías y periódicos. • Exposiciones por grupos. Semipresencial • 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. • Investigación sobre fotografías, rompe textos, infografías y avisos publicitarios. • 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	
DISEÑO GRÁFICO MANEJO DE SOFTWARES		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. 5. Manejo de Photoshop.	• Conocer concepto de diseño. • Conocer y diferenciar los elementos de la composición. • Conocer y aplicar leyes de composición. • Entender conceptos fundamentales de la representación digital de imágenes. • Conocer las áreas de trabajo y el panel de instrumentos de Photoshop. • Aprender a usar las diferentes herramientas de edición de imágenes disponibles. • Aprender cómo guardar la información, importar y exportar imágenes.	Presencial • Investigación documental. • Debates. • Talleres de diseño. Semipresencial • 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 en Internet sobre las tendencias actuales de diseño y la composición.		• 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	
DISEÑO DE PERIÓDICOS		APLICAR LOS PRINCIPIOS DE DISEÑO Y COMPOSICIÓN A PERIÓDICOS.	
DURACION			
3 SEMANAS			
EVALUACION			
10%			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCION	
1. Aplicar las leyes de la composición en revistas. 2. Iniciar con el uso de Adobe InDesign	- Espacio. - Formato (manchas). - Manejo del volumen. - El color; armonía, contraste, simbología. - El uso de las herramientas del programa de Adobe InDesign, con la finalidad de crear material editorial y publicitario de alta calidad.	Presencial - Prácticas de desempeño en aula y en laboratorio utilizando Adobe InDesign Semipresencial - 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 DE CONTENIDO SOCIAL (CASA HOGARES, ONGS, REFUGIOS PARA MASCOTAS, ASILOS PARA ANCIANOS, ENTRE OTROS)	
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 Adobe Indesing y Adobe Photoshop	• Técnicas de diagramación. • Creación del orden gráfico. • Uso de fotos. • Uso de Blancos.	Presencial • Prácticas en aula y laboratorio. Semipresencial • 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 ParaWindows 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 PowerPoint**. Editorial McGraw Hill. Colombia. 1995.

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

http://www.riat-serra.org/tecn_g_3.pdf