



TECNICAS GRAFICAS II

Especialista en contenido:	ING. IRENE ESCAJADILLO E. LIC. IGOR GARCIA ING. IRENE ESCAJADILLO E.		AUTORIZADO POR: VICERECTORADO ACADÉMICO
Fecha de elaboración:	JUNIO, 2.005		
Elaborado por:	Unidad curricular	Decanato	

FUNDAMENTACION

Las tendencias actuales de la ciencia documental apuntan a una integración de la información textual, sonora y audiovisual en un entorno multimedia. El desarrollo experimentado en los últimos años en las tecnologías de la información ha abierto nuevos caminos en la gestión de la información, automatizando procesos que provocarán un giro en las prácticas y técnicas documentales tradicionales. Internet ha revolucionado la labor periodística, por lo que familiarizarse con el entorno multimedia, ofrece múltiples posibilidades al comunicador social.

La hipermedia es el resultado de la combinación del hipertexto y de la multimedia. Es la unión del hipertexto, caracterizado por los enlaces y los nodos, utilizados en Internet y de la multimedia como tecnología que permite integrar diversos medios digitales en un conglomerado que puede ser empleado y manipulado en un computador, permitiendo la integración del texto, los gráficos, la animación, la voz y el oído. El uso de esa tecnología es más frecuente en los medios de comunicación como cine; fotografía - fotoperiodismo; prensa escrita – diarios – revistas – agencias de noticias – gabinetes de prensa o de comunicación; publicidad y relaciones públicas; radio, televisión: Servicios y centros de documentación, sistemas y redes multimedia de información y documentación (Intranet/Extranet/Internet) y contenidos – bases de datos multimedia entre otros.

En este programa el estudiante aprenderá a manejar los paquetes de computación para la elaboración de presentaciones audiovisuales.

El programa consta de cuatro unidades:

- I Unidad: Tratamiento de Imágenes (Photoshop).
- II Unidad: Diseño Vectorial (Freehand).
- III Unidad: Presentaciones multimedia (Flash).
- IV Unidad: Diseños de Sitios Web (Hipermedia – Dreamweaver).

Es una asignatura práctica que contribuye a la formación artística del estudiante y al desarrollo de sus habilidades psicomotoras a la vez que le provee herramientas tecnológicas, para representar la información a través de la utilización de las aplicaciones de diseño gráfico y de ambiente Web.

OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA

Utilizar las herramientas de software para el diseño de ilustraciones y presentaciones multimedia orientados a los medios de comunicación audiovisual.

UNIDAD I		OBJETIVO TERMINAL	
TRATAMIENTO DE IMÁGENES PHOTOSHOP		UTILIZAR LA APLICACIÓN PARA LA CREACIÓN, RETOQUE Y OPTIMIZACIÓN DE IMÁGENES.	
DURACION			
5 SEMANAS			
EVALUACION			
30%			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCION	
1. Describir las características del programa Photoshop. 2. Definir los modos de color de las imágenes. 3. Crear imágenes mediante la utilización de capas. 4. Utilizar las herramientas de selección, de dibujo y pintura en la edición de imágenes. 5. Realizar retoques fotográficos utilizando herramientas de retoque como enfoque y tono, entre otras. 6. Diferenciar los distintos formatos de archivos de imágenes utilizados. 7. Importar y Exportar imágenes.	• Introducción a Photoshop; La caja de herramientas; Las paletas flotantes; Herramientas para editar pixeles; Gestión de archivos: Grabar y recuperar; Previsualización e impresión; Selección y creación de formas; Métodos de pintura; Herramientas de edición de imágenes; Digitalización de imágenes; Utilización de filtros. • Conversión, corrección y retoque de color; Creación de trazados; Efectos especiales. Tratamiento de imágenes, modos, ajuste, tamaño, etc.; Creación y edición de capas; Creación de máscaras y uso de los canales; Retoque y corrección de color; Calibración y salida: Separaciones, filmadora, vídeo; Importación y exportación de archivos. • Formatos de archivo.	PRESENCIAL	SEMPRESENCIAL
		• Exposición docente. • Prácticas dirigidas	•Interacción en el aula virtual •Exposiciones modalidad video. •Materiales didácticos multimedia
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN			
PRESENCIAL		SEMPRESENCIAL	
• Prácticas. • Trabajos.		• Cuestionario en línea • Foros de discusión en línea. • Subida de archivos en el aula virtual • Examen Presencial • Wiki • Videos • Skype • SlideShar • Blogs	

UNIDAD II		OBJETIVO TERMINAL	
DISEÑO VECTORIAL FREEHAND		DISEÑAR ILUSTRACIONES UTILIZANDO APLICACIÓN.	
DURACION			
3 SEMANAS			
EVALUACION			
30%			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCION	
1. Configurar las páginas maestras. 2. Utilizar las herramientas de dibujo básico. 3. Diseñar ilustraciones utilizando la caja de herramientas de la aplicación. 4. Aplicar efectos especiales a las ilustraciones. 5. Importar y exportar archivos.	• Conceptos fundamentales; Gestión de archivos. • Visualizar documentos. • Herramientas básicas de diseño. • Formas para el diseño. • Herramientas de dibujo. • Herramientas de edición. • Herramienta de tratamiento de texto. • Herramientas avanzadas de diseño; Vectorización de imágenes: Vectorizar un bitmap, Vectorización parcial; Efectos especiales: Relleno, perspectiva, contornos, mezclas, efectos 3D; Utilización del color; Configuración de la Impresión. • Edición y composición de páginas. • Importación y exportación.	PRESENCIAL	SEMPIPRESENCIAL
		Demostraciones Prácticas dirigidas.	•Interacción en el aula virtual •Exposiciones modalidad video. •Materiales didácticos multimedia
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN			
PRESENCIAL		SEMPIPRESENCIAL	
• Prácticas. • Trabajos.		• 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	
MULTIMEDIA FLASH		CREAR LOGOTIPOS ANIMADOS, CONTROLES DE NAVEGACIÓN DE SITIOS WEB, ANIMACIONES Y PRESENTACIONES AUDIOVISUALES.	
DURACION			
5 SEMANAS			
EVALUACION			
30%			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCION	
1. Emplear la caja de herramientas para el diseño de presentaciones 2. Utilizar capas para separar los elementos que cambian durante la animación. 3. Aplicar efectos de color, para crear versiones diferentes de un mismo símbolo. 4. Realizar animaciones mediante la técnica de fotogramas.	• El editor de Flash; Creación de objetos simples; Modificar objetos simples; Objetos complejos en una única capa; Objetos múltiples en capas; Almacenar y reutilizar objetos gráficos; Utilizar gráficos no procedentes de Flash; Animación fotograma; Animación con movimiento interpolado; Animación con interpolación de formas; Animaciones complejas; Películas interactivas con acciones de fotograma; Interactividad de botones; Añadir sonido a sus películas; Mostrar las películas a la audiencia; Accesos directos desde el teclado.	PRESENCIAL	SEMIPRESENCIAL
		Demostraciones Prácticas dirigidas Talleres	•Interacción en el aula virtual •Exposiciones modalidad video. •Materiales didácticos multimedia
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN			
PRESENCIAL		SEMIPRESENCIAL	
• Prácticas. • Trabajos. • Exposiciones.		• 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	
DISEÑOS DE PAGINAS WEB – HIPERMEDIA DREAMWEAVER		CREAR DOCUMENTOS HIPERMEDIA, PARA PRESENTACIONES AUDIOVISUALES EN AMBIENTE WEB.	
DURACION			
3 SEMANAS			
EVALUACION			
10%			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCION	
1. Conocer el área de trabajo de la aplicación. 2. Definir un sitio local. 3. Configurar un documento; Utilizara los paneles y herramientas de Dreamweaver para crear y editar documentos Web. 4. Crear una página en la vista de la disposición. 5. Insertar una imagen y una imagen de sustitución. 6. Crear un vínculo con otro documento. 7. Insertar activos desde el panel activos. 8. Insertar objetos de texto Flash y Botón Flash.	• Estructura arbórea de un sistema Web; Navegación lógica y segura por el sistema; Escuchar y observar para poder diseñar; Diseño de fondos; Adaptación de logotipos; Tipos de páginas Web; Estilos de diseño; Las tendencias estéticas en la Web. • Dreamweaver: Introducción; Principales acciones; Características principales; Creación de un sitio Web; Añadir texto a la página; Insertar imágenes; Establecer vínculos Web; Crear mapas sensibles y menús de salto; Marcos y conjuntos de marcos; Trabajar con capas.	PRESENCIAL	SEMIPRESENCIAL
		Demostraciones Prácticas dirigidas	•Interacción en el aula virtual •Exposiciones modalidad video. •Materiales didácticos multimedia
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN			
PRESENCIAL		SEMIPRESENCIAL	
• Prácticas. • Trabajos. • Exposiciones.		• 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

Adobe Systems Incorporated. Tutorial Adobe Photoshop.

Cético de la Facultad de Informática de la Universidad Politécnica de Madrid. **Tecnología Dreamweaver 2.** Editorial Cultural. 2000.

Macromedia, Manual Freehand.

Macromedia, Manual Flash.

Macromedia, Manual Dreamweaver.

Manual técnico de PHOTOSHOP. Colección biblioteca Técnica MAS PC. Ediciones Prensa Técnica. España. 1999.

Michael Clark. **Efectos y Diseños con Filtros de Photoshop 50.** Editorial Paraninfo. España. 1999.

Pascual Francis. **Guía de Campo Photo Shop 5.0.** Editorial Rama. España. 1999.

Smith Geoffrey. **Efectos y Diseño de Textura 3D con Photoshop 50.** Editorial Paraninfo. España. 1999.

Seymour Cohen Luanne. **Técnicas para Tratamiento de Imágenes.** Ediciones Araya Multimedia. 1998.