



UNIVERSIDAD FERMÍN TORO
VICE RECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE CIENCIAS ECONOMICAS 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 II		TEG-422	IV	2	TEG-322		
Tipo de Asignatura:	OBLIGATORIA	DENSIDAD HORARIA					
		Presencial			Semi presencial		THS/SEM
		H.T.	H.P/H.L	H.A	H.V	H.P	4/64
Escuela:	COMUNICACIÓN SOCIAL	1	0	3	38	26	
DATOS BÁSICOS DEPARTAMENTO/S RESPONSABLE/S				ELABORADO POR:			
DEPARTAMENTO/S:		PRODUCCIÓN			Ing. Andrei Núñez		
DATOS BÁSICOS DE LA AUTORIZACIÓN							
FECHA DE VIGENCIA		REVISADO POR DECANATO		AUTORIZADO POR VICE RECTORADO ACADÉMICO			
MARZO, 2017		(FIRMA Y SELLO)		(FIRMA Y SELLO)			

FUNDAMENTACIÓN

Los requerimientos actuales que competen al Comunicador Social como prestador de servicios, incluyen conocimientos de Diseño Gráfico y Publicidad, para realizar funciones relacionadas con el diseño y redacción de folletos, boletines, página web, entre otros.

Éstas habilidades complementan el perfil del Comunicador Social dispuesto a desarrollarlas en un campo de aplicación muy extenso, como en la elaboración de etiquetas, diseño de envases, carteles, revistas, cine y TV, diseño web, ropa (diseño de los estampados), música (arte para CD's), periódicos, libros, logotipos, papelería institucional, promoción y publicidad, exposiciones, museografía, y fotografía..

Las empresas en las que puede trabajar son indeterminadas, ya que existen puestos muy afines al área en las que puede explotar su conocimiento. El campo de trabajo no se cierra, es infinito.

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.

El programa consta de tres unidades:

Unidad I: Edición de Fotos (Adobe Photoshop).

Unidad II: Maquetación (Adobe Indesign).

Unidad III: Diseño Web (Adobe Dreamweaver).

El docente utilizará las siguientes estrategias de enseñanzas:

- Discusión Grupal.
- Estudio Dirigido.
- Estudios de casos.
- Foros.

Así mismo se podría utilizar las estrategias de estudios:

- Consulta bibliográfica.
- Trabajos en equipos e individuales.
- Prácticas de los programas en los laboratorios de la Universidad.
- Establecer relaciones y comparaciones.
- Elaborar esquemas y resúmenes.

OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA

Desarrollar un profesional con un sólido adiestramiento en el manejo de los programas, integrado a criterios de diseño aplicados a este dinámico medio gráfico.

UNIDAD I		OBJETIVO TERMINAL	
EDICIÓN DE FOTOS, INTRODUCCIÓN Y NOVEDADES DE ADOBE PHOTOSHOP CS6.		DISEÑAR Y CREAR CON PHOTOSHOP IMÁGENES, PRESENTACIONES, AFICHES, ENTRE OTROS.	
DURACION			
5 SEMANAS			
EVALUACION			
30%			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCION	
1. Introducción. Vectores. 2. Píxeles. Formatos. 3. La interfaz. Ubicación de los elementos. 4. Personalización de la interface Modos de trabajo. 5. Ajustes de imagen. Dimensiones. 6. Todos los filtros de ajuste. La barra de herramientas básicas. 7. Uso de las herramientas. Trabajo con selecciones. 8. Trabajo con píxeles. Trabajo con vectores. 9. Las capas. Descripción y uso. 10. Modos de composición. Opciones de fusión.	• Incorporar las novedades que tiene Adobe Photoshop CS6, un programa con el que actualmente se trabaja en los medios impresos. • Edición de fotografías, Logotipo, Afiche, Plantilla web.	Presencial • Introducción al tratamiento de imágenes con Adobe Photoshop y aprendizaje de la aplicación. • Manejo de todas las herramientas de Adobe Photoshop CS6. Prácticas de dibujo y creación de trazados	
		Semi-Presencial • Interacción en el aula virtual • Exposiciones modalidad video. • Materiales didácticos multimedia	
ESTRATEGIAS DE EVALUACION:			
Presencial		Semi-Presencial	
• 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	
MAQUETACIÓN, DISEÑO EN ADOBE INDESIGN CS6		COMPOSICIÓN DIGITAL DE PÁGINAS	
DURACION			
6 SEMANAS			
EVALUACION			
40%			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCION	
1. Novedades CS6. 2. Paginación. 3. Interactividad. 4. Crear efecto Page Flip. 5. Trucos para importar texto.	- Maquetación profesional de documentos con Adobe Indesign CS6. - 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 - Trabajo con textos y uso de las herramientas de formateo de textos. Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos en Adobe Indesign CS6. - Demostraciones. - Prácticas dirigidas	
		Semi-Presencial - Interacción en el aula virtual - Exposiciones modalidad video. - Materiales didácticos multimedia	
ESTRATEGIAS DE EVALUACION:			
Presencial		Semi-Presencial	
- 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 III		OBJETIVO TERMINAL	
DISEÑO WEB, ADOBE DREAMWEAVER CS6		CREAR SITIOS WEB DE ALTO IMPACTO VISUAL	
DURACION			
5 SEMANAS			
EVALUACION			
30%			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCION	
1. Manejo de Tablas. Animaciones. 2. Adición de botones de Flash. 3. Vínculo de Anclas. 4. Diseño en modo Layout. 5. Formularios. Uso de Layers. 6. Uso de estilos en Cascadas. 7. Definición de Behavior. 8. Inserción de Rollover Image.	• El entorno de trabajo. □ • Configuración de un sitio local. • El texto. • Hiperenlaces. • Imágenes. • Tablas. • Formularios. • Multimedia. • Las plantillas. • HTML desde Dreamweaver. • Comportamiento • Estilos CSS. • Spry.	Presencial • Proyecto final: Diseño de una página Web.	
		Semi-Presencial • Interacción en el aula virtual • Exposiciones modalidad video. • Materiales didácticos multimedia	
ESTRATEGIAS DE EVALUACION:			
Presencial		Semi-Presencial	
• Prácticas. • Trabajos.		• Cuestionario en línea • Foros de discusión en línea. • Subida de archivos en el aula virtual • Examen Presencial • Wiki • Videos • Skype • SlideShar • Blogs	

BIBLIOGRAFÍA

Photoshop CS6. Anaya Multimedia 2012. España.

InDesign CS6. Anaya Multimedia 2012. España.

Manual de Dreamweaver CS6. Disponible en línea en:

<http://www.desontis.com/manualde-dreamweaver-cs6-en-espaol-gratis/>