

## CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

<b>I. Identificadores de la asignatura</b>			
<b>Instituto:</b>	IADA	<b>Modalidad:</b>	Presencial
<b>Departamento:</b>	Diseño Grafico	<b>Créditos:</b>	6
<b>Materia:</b>	Pre-Prensa Digital	<b>Carácter:</b>	Obligatoria
<b>Programa:</b>	Licenciatura en Diseño Grafico	<b>Tipo:</b>	Teórico Practico
<b>Clave:</b>	DIS141600		
<b>Nivel:</b>	Intermedio		
<b>Horas:</b>	64 Totales	<b>Teoría:</b> 66%	<b>Práctica:</b> 34%

<b>II. Ubicación</b>	
<b>Antecedentes:</b> Tecnologías para el Dis. I Tecnologías para el Dis II	<b>Clave</b> DIS 232300 DIS140800
<b>Consecuente:</b> Teller de Prod. I	DIS 142600

<b>III. Antecedentes</b>
<b>Conocimientos:</b> Básicos de programas de Diseño
<b>Habilidades:</b> Capacidad de análisis
<b>Actitudes y valores:</b> Responsabilidad, participación y compromiso para el aprendizaje.

#### **IV. Propósitos Generales**

Los propósitos fundamentales del curso son:

El alumno será capaz de identificar el medio de producción adecuado para un proyecto determinado, asimismo será capaz de preparar el original para su reproducción en diferentes formatos.

#### **V. Compromisos formativos**

**Intelectual:** El estudiante analizará los enfoques y metodologías de la planeación para la producción impresa mediante el proceso de preparación de los documentos en medios digitales.

**Humano:** Enaltecer el autoestima del estudiante al enriquecer sus conocimientos acerca de las producciones y modernización de los medios de salida y entrada.

**Social:** El estudiante desarrollara aptitudes de convivencia al interactuar directamente con personal de su equipo de trabajo.

**Profesional:** El estudiante incorporará los conocimientos adquiridos directamente a su entorno laboral, desarrollando aptitudes y conocimientos altamente deseados por los empleadores dentro de la industria grafica.

## VI. Condiciones de operación

**Espacio:** Aula de Computo

**Laboratorio:** Cómputo

**Mobiliario:** Mesabancos

**Población:** 18 – 24

**Material de uso frecuente:**

- A) Actualización periódica de Software

**Condiciones especiales:** No aplica

## VII. Contenidos y tiempos estimados

Temas	Contenidos	Actividades
<b>1. Introducción al curso</b>	Acercamiento a los contenidos del programa, lectura de la carta descriptiva, análisis del proceso de evaluación grupal e individual.	Bitácora de la Carta descriptiva para agendar tiempos y fechas de entrega y revisión
<b>2. El diseñador gráfico y las artes gráficas</b>	Exposición por parte del docente acerca de la participación del Diseñador con los medios de salida digitales y medios de producción tradicionales	Mesa de debate grupal acerca de lo visto en las exposiciones por parte del docente
<b>3. Conceptos generales</b>	3.1 Concepto de impresión 3.2 Concepto de producción 3.3 Concepto de reproducción 3.4 Concepto diseño-preprensa-prensa-postprensa 3.5 Concepto positivo-negativo 3.6 El cliché 3.7 Sistemas de medidas (Pica, punto, pulgada, etc.)	-Introducción a los términos empleados dentro de los medios impresos, al igual que en los programas de diseño. -Bases bajo las cuales se determina que es Producir y que es Reproducir un trabajo impreso. -Organigrama de trabajo para el proceso de producción grafica -Introducción de los sistemas de medidas empleados dentro de la industria grafica Puntos, Picas, Pulgadas.

<p><b>4. Original mecánico</b></p>	<p>4.1 Anatomía del original mecánico 4.2 Conceptos generales 4.3 Imposición</p>	<p>-Descripción analítica de las propiedades de un Original Mecánico, tales como todas las diferentes marcas y fórmulas aplicables al proceso. (Registro, saturación, Escala de gris, etc.)</p>
<p><b>5. Resolución</b></p>	<p>5.1 Conceptos generales (línea, spot y mediotono) 5.2 Dispositivos de entrada, resolución digital, el píxel, Gamma 5.3 Resolución en las artes gráficas (dpi, lpi) 5.4 Resolución visual, el papel del ojo en la captación de Imágenes</p>	<p>-Proceso de aplicación en un Mapas de bits, propiedades y manipulación del mismo por medio del Postscript. -Que es la resolución de entrada y la de salida, del píxel al punto. -Gama, saturación, luminosidad, límites (tolerancias).  -Resolución de salida impresa y digital. -Moire, Ángulos y tramados.</p>
<p><b>6. Prerensa digital</b></p>	<p>6.1 Photoshop 6.2 Illustrator, InDesign, Corel Draw. 6.3 PDF</p>	<p>-Interfase, medidas, corrección de color y gamas. Medios de salida, exportar, importar etc..</p>
<p><b>7. El papel en las artes gráficas</b></p>	<p>7.1 Características físicas del papel 7.2 La fabricación del papel (proceso) 7.3 Tipos de papel 7.4 Calandrado y grogado del papel</p>	<p>-Interacción con productos impresos en distintos materiales y procesos -Exposición acerca de la fabricación de papel y sus derivados</p>
<p><b>8. Materiales para la producción</b></p>	<p>Exposición de materiales para la Producción en procesos Digitales. 8.1 Características físicas de las tintas 8.2 Componentes 8.3 Otras características, tintas especiales</p>	<p>Exposición de los distintos suministros necesarios o empleados dentro de la industria gráfica.</p>
<p><b>9. El color y las artes gráficas</b></p>	<p>9.1 Conceptos generales 9.2 Modelos de color 9.3 Pantone 9.4 Densitómetro y aplicaciones 9.5 Otros productos</p>	<p>Palettes, Muestrarios de color y escalas a considerar dentro de la industria gráfica contemporánea, ejemplos de densitómetros y scanners para corrección y sincronización de color en plataformas RGB y CMYK.</p>

<p><b>10. La letras y las artes gráficas</b></p>	<p>Tipografías y formatos de retícula aplicables a un tamaño específico.</p>	
<p><b>11. Preprensa tradicional</b></p>	<p>11.1 Práctica sobre filmadora digital (drivers) 11.2 Fotomecánica, Fotopolimeros.</p>	<p>Edición tradicional (layout) Negativo / Positivo, enmascarillado, exposición (quemado).</p>
<p><b>12. Acabados</b></p>	<p>Exposición de la importancia de el proceso de acabado en el diseño de un trabajo impreso, Encuadernación, Troquel, Alto y Bajo relieve etc...</p>	<p>Exposicion de trabajos, muestras y alternativas de acabado aplicables.</p>
<p><b>13. Errores más comunes en los procesos de producción</b></p>	<p>Fallas producidas por el mal empleo de las herramientas y dispositivos empleados por el diseñador en los procesos de Pre-Preprensa.</p>	<p>Ejercicios de manipulación y corrección de fallas en ambos sistemas (apocromático y policromático).</p>
<p><b>13. Errores más comunes en los procesos de producción</b></p>	<p>Mesa de debate acerca de cómo evitar y corregir errores comunes, y no tan comunes.</p>	

## VIII. Metodología y estrategias didácticas

### Metodología Institucional:

- a) Elaboración de ensayos, monografías e investigaciones (según el nivel) consultando fuentes bibliográficas, hemerográficas y en Internet.
- b) Elaboración de reportes de lectura de artículos en lengua inglesa, actuales y relevantes.

### Estrategias del Modelo UACJ Visión 2020 recomendadas para el curso:

- a)

## IX. Criterios de evaluación y acreditación

### a) Institucionales de acreditación:

Acreditación mínima de 80% de clases programadas

Entrega oportuna de trabajos

Pago de derechos

Calificación ordinaria mínima de 7.0

Permite examen único: Si

### b) Evaluación del curso

Acreditación de los temas mediante los siguientes porcentajes:

## X. Bibliografía

“Manual de Pre-Prensa Digital” Complilador: Prof . Juan Ortega Aguirre

“DPI”, La impresión offset y La imagen digital en la impresión

por: Luis Alberto Bustamante Raggio

**Preprensa Digital, Universidad de Londres**

Bloque Básico Compilador: Lic. Dalia Álvarez Juárez

## X. Perfil deseable del docente

Licenciado en Diseño Gráfico, Licenciado en Medios Impresos ó Digitales.

## XI. Institucionalización

Responsable del Departamento: Prof. Juan Ortega Aguirre

Coordinador/a del Programa:

Fecha de elaboración: Mayo/ 2011

Elaboró: Prof. Juan Ortega Aguirre

Fecha de rediseño: 28/Nov/2012

Rediseño: Prof. Juan Ortega Aguirre