



Programas Año Académico 2017

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUYO SEDE SAN LUIS

**Facultad de Ciencias Económicas
y Empresariales**

**Programa de Estudio de la Asignatura Computación Gráfica III
correspondiente a la carrera de Diseño en Comunicación Visual
correspondiente al ciclo lectivo 2017, 2º año, primer cuatrimestre.**

Profesor/a a Cargo: LIC. DG. Marcela Gimenez

Código de Asignatura: 1678



Programas Año Académico 2017

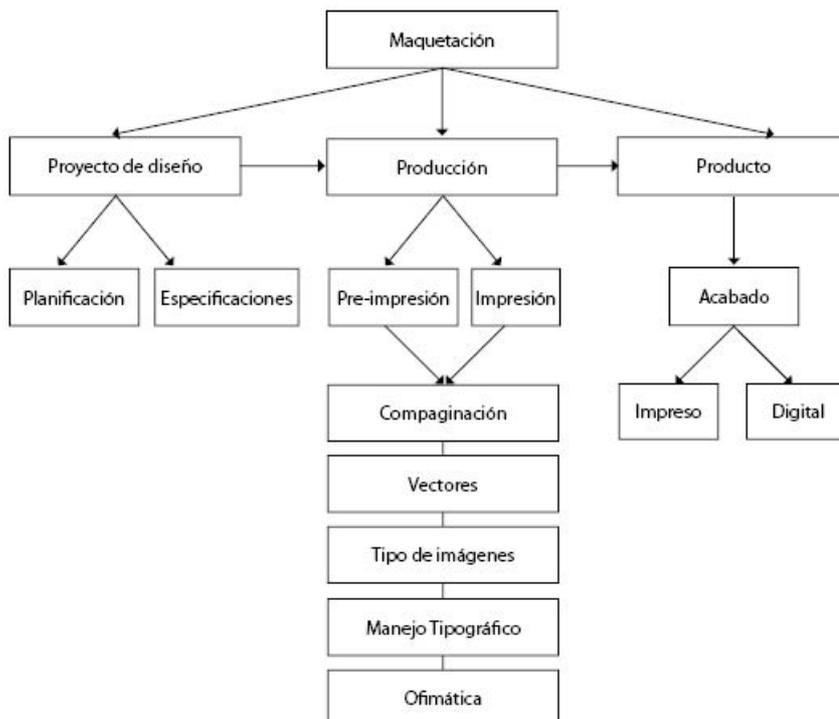
PROGRAMA DE COMPUTACIÓN GRÁFICA III	Código: 1678
--	---------------------

1. Contenidos Mínimos del Plan de Estudios, según Res HCSUCC y Res ME

Capacitar al alumno en el manejo eficiente de Adobe In Design CS6, de tal manera a realizar labores con fines editoriales. Maquetación editorial, área de trabajo, manejo de las herramientas,
Utilización de los menús. Aplicación de ventanas flotantes.
Operaciones básicas. Color. - Creación de paletas de estilos personalizados.
Creación de Master Pages, plantillas. Numeración automática.
Vectores. Importación de archivos. Vinculación de imágenes.
La tipografía. Jerarquización. Edición de imágenes vinculadas. Diapositivas y presentaciones.

2. El marco de referencia y el esquema del programa

- Esquema





Programas Año Académico 2017

- Correlatividades

Para poder cursar Computación Gráfica III el alumno debe tener cursada y regularizada, Computación Gráfica II y la misma rendida y aprobada para poder rendirla.

- Objetivo del Programa

- Incentivar una metodología de trabajo dinámica aplicable a la realidad laboral.
- Comprender aspectos relacionados al Diseño Gráfico, como la composición, maquetación y formatos adecuados para reproducción masiva y aplicaciones en cualquier campo de comunicación visual.
- Conocer el área de trabajo, herramientas, comandos y menús de Adobe InDesign en su última versión.
- Crear estructuras de diseño aplicables a varios proyectos editoriales.
- Optimizar y potenciar Adobe InDesign y lo que ofrece para facilitar los trabajos.
- Manejar los comandos abreviados del teclado que favorezcan a una aplicación ágil del software.
- Que el alumno adopte una actitud participativa, crítica e investigativa.

Manejar la compatibilidad entre los programas pertenecientes a maquetación editorial.

- Prerrequisitos

Constar con los conocimientos adquiridos en Computación Gráfica I y Computación Gráfica II.

- Justificación de Temas

El alumno debe conocer el uso y evolución de los sistemas de maquetación editorial y las nuevas tecnologías utilizadas en los dispositivos electrónicos y plataformas digitales.

- Conocimientos y comportamientos esperados

- * Que el alumno desarrolle y mantenga sentido crítico frente a diferentes enfoques y posturas de análisis.
- * Que el alumno agilice la percepción, la capacidad crítica de observación, la sensibilidad formal y la intuición creativa.



Programas Año Académico 2017

- Conocimientos requeridos por asignaturas posteriores

Los conocimientos adquiridos en esta materia no solo permitirán al alumno comprender y poder proseguir aplicando los conocimientos sobre maquetación editorial, sino también poder aplicar sus conocimientos en cuanto a los lenguajes visuales para enfatizar sus mensajes en las plataformas en que se encuentren ya sean digital o impresa.

3. Unidades didácticas

UNIDAD I

- Introducción a InDesign

- Particularidades de la maquetación editorial
 - Personalización del área de trabajo.
- Manejo de las herramientas de Adobe InDesign .
- Utilización de los menús.
- Aplicación de ventanas flotantes.
- Operaciones básicas.
- Empleo de color.
- Creación de paletas de estilos personalizados.

Maquetación

- Creación de Master Pages.
- Creación de plantillas.
- Numeración automática.
- Dibujo de figuras y formas complejas.
- Importación de archivos desde Adobe Illustrator y Adobe photoshop.
- Vinculación de imágenes para optimizar peso de archivos.

UNIDAD II

La tipografía

- Elección de una adecuada Tipografía para Diseño Editorial.



Programas Año Académico 2017

- Empleo correcto de Tipografías, según familia y características visuales.
- Jerarquización de elementos en una pieza editorial.
- Edición de imágenes vinculadas.
- Diseño para diapositivas y presentaciones.

Diseño de revista informativa

- Maquetación para revista.
- Diseño de portada para Revista temática.
- Configuraciones personalizadas para reproducción masiva.

Contenidos - Evaluaciones - Actividades	SEMANAS													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Unidad N°1														
Particularidades de la maquetación editorial Personalización del área de trabajo. - Manejo de las herramientas de Adobe InDesign - Utilización de los menús. - Aplicación de ventanas flotantes.	*													
- Operaciones básicas. - Empleo de color. - Creación de paletas de estilos personalizados.		*												
Maquetación - Creación de Master Pages. - Creación de plantillas.			*											
- Numeración automática. -Dibujo de figuras y formas complejas.				*										
-- Importación de archivos desde Adobe Illustrator y Adobe photoshop. - Vinculación de imágenes para optimizar peso de archivos.					*									
1°Parcial Práctico						*								

UNIDAD II								*											
La tipografía - Elección de una adecuada Tipografía para Diseño Editorial.																			
- Empleo correcto de Tipografías, según familia y características visuales. - Jerarquización de elementos en una pieza editorial. - Edición de imágenes vinculadas. - Diseño para diapositivas y presentaciones empresariales.-									*	*									
Diseño de revista informativa - Maquetación para revista. - Diseño de portada para Revista temática. -Configuraciones personalizadas para reproducción masiva.											*								
2º Parcial Practico																	*		
Consulta de recuperación de Prácticos																		*	
Recuperatorio de Parcial Recuperatorio de Prácticos																			*
Entrega de Notas. Revisión de Exámenes.																			*
Firma de Actas																			*

5. Evaluación y promoción

Regularidad

75% de asistencia.

- La materia constará de 2 Parciales prácticos con posibilidad de recuperación.
- La evaluación final, se realizará como en todas las asignaturas de la carrera con tribunal examinador en examen final.

6. Bibliografía

- **Apuntes de cátedra.**



Programas Año Académico 2017

7. Actividad del Cuerpo docente de la cátedra

	Apellido	Nombres
Profesor Titular:	GIMENEZ	Marcela Alejandra
Profesor Asociado:		
Profesor Adjunto:		
Jefe de Trabajos Prácticos:		
Ayudante Diplomado:		
Auxiliar Alumno Ad-honorem		

Reuniones de Cátedra.

No se realizan debido a que está constituida por un solo docente.

Se realizan reuniones intercátedra con docentes de Computación Gráfica I y II como así también de otras materias con el objeto de coordinar y encadenar contenidos.

Actividades científico técnicas en curso y planeadas durante el período.

Firma del Profesor a Cargo:
Aclaración de Firma: LIC. DG. Marcela Gimenez
Fecha: Abril 2017