

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS
IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

| | | | | | | | |
|--|------------|------------|--|------------------|---------------------------------------|---|----------------------------|
| Unidad Académica: Facultad de Diseño | | | | | | | |
| Programa Educativo: Licenciatura en Diseño | | | Nombre de la unidad de aprendizaje: Pre-prensa Digital | | | | |
| Programa elaborado por Mtro. Fernando Garcés Poó | | | Fecha de elaboración: 2/03/2016 | | | Fecha de revisión y/o actualización: Nuevo | |
| Ciclo de Formación: Profesional | | | | | | Semestre: 6to | |
| Clave: | HT: | HP: | TH: | Créditos: | Tipo de unidad de aprendizaje: | Modalidad del curso: | Modalidad Educativa |
| | 1 | 3 | 4 | 5 | Obligatoria | Teórico – práctico | Escolarizada |
| Programas educativos en los que se imparte: Materias afines en la DES de Educación y Humanidades | | | | | | | |
| Prerrequisitos: Tener conocimientos de programas de dibujo vectorial y de edición de mapas de bits. | | | UA antecedente recomendada: Técnicas de reproducción | | | UA consecuente recomendada: | |
| Presentación de la unidad de aprendizaje: La unidad de aprendizaje introducirá las metodologías para la preparación de archivos para su impresión. | | | | | | | |
| Propósito de la unidad de aprendizaje: El alumno aprenderá los conceptos, procesos y métodos de reproducción. | | | | | | | |
| Competencias profesionales Preparación de archivos para impresión. | | | Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos profesionales de los diferentes medios de reproducción dependiendo el tipo de proyecto y la preparación de los archivos para optimizar los procesos y así para cumplir con el perfil de egreso. | | | | |

| ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE | |
|--|--|
| Contenidos | Secuencia temática |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción 2. Digitalización de imágenes 3. Color 4. Corrección de color 5. Preparación de archivos | <ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Planes de producción 2. Digitalización de imágenes <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Resoluciones de input 2.2. Dispositivos de digitalización <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1. Escaner plano 2.2.2. Escaner de tambor 2.2.3. Escaner de transparencias 2.2.4. Cámaras digitales 3. Color <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Calibración <ol style="list-style-type: none"> 3.1.1. Escaner 3.1.2. Monitor 3.1.3. Impresora 3.2. Perfiles de color 3.3. Modos de color <ol style="list-style-type: none"> 3.3.1. RGB 3.3.2. CMYK 3.3.3. Escala de grises 3.3.4. Duotono 3.3.5. Multicanal 4. Corrección de color <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Equilibrio del color 4.2. Tono y saturación 4.3. Niveles 4.4. Corrección selectiva 5. Preparación de archivos <ol style="list-style-type: none"> 5.1. Medios tonos, monótonos, duotonos, tritonos 5.2. Selección y separación de color 5.3. Trapping y overprint 5.4. Pruebas de color |
| DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA | |

| | | | |
|---|-------|--|---|
| Nombre de la Unidad de Competencia 1. Impresión | | <ul style="list-style-type: none"> Conocimiento de los diferentes medios de reproducción dependiendo el tipo de proyecto y la preparación de los archivos para optimizar los procesos. | |
| Propósito de la Unidad de Competencia | | <ul style="list-style-type: none"> El alumno aprenderá los conocimientos necesarios para producir proyectos de diseño desde los elementos de pre-prensa, la preparación de archivos, la correcta elección del sistema de impresión hasta la correcta salida del proyecto, con el fin de agregar efectividad en el flujo de la producción impresa. | |
| Elementos de competencia | | <ul style="list-style-type: none"> Herramientas y conceptos para las artes gráficas | <ul style="list-style-type: none"> Capacidad de tomar decisiones en torno a los medios de impresión y la preparación de archivos para su reproducción. |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Estructura Expresividad Intensionalidad | |
| Recursos Didácticos requeridos | | Tiempo Destinado | |
| Material para dibujar y materiales de técnicas de representación tradicional. | | 64 horas | |
| Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X) | | | |
| Aprendizaje basado en problemas | (X) | Nemotecnia | () |
| Estudios de caso | (X) | Método de proyectos | (X) |
| Investigación por equipo | (X) | Seminarios | () |
| Aprendizaje cooperativo | () | Coloquio | () |
| Ensayo | () | Taller | (X) |
| Mapas conceptuales | () | Ponencia científica | () |
| Otros: | | | |
| Técnica de Enseñanza sugerida | | Marque la técnica empleada (X) | |
| Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor | | (X) | |
| Debate o Panel | | () | |
| Lectura comentada | | () | |
| Seminario de investigación | | () | |
| Estudio de Casos | | () | |
| Foro | | () | |
| Demostraciones | | () | |
| Ejercicios prácticos (series de problemas) | | (X) | |
| Experimentación (prácticas) | | (X) | |
| Trabajos de investigación documental | | () | |
| Anteproyectos de investigación | | () | |

| | |
|---|--|
| Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.) | () |
| Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)]: | Discusión dirigida, diario reflexivo |
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | |
| Ejercicios 50% Asistencia 20% Proyecto final 30% | |
| PERFIL DEL DOCENTE | |
| Formación en diseño gráfico o artes con experiencia docente. | |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | |
| BÁSICAS Ambrose, Gavin y Paul Harris (2011). <i>Impresión y acabados</i> . Barcelona: Parramón. Fernández del Castillo, Gerardo Kloss (2002). <i>Entre el diseño y la edición: Tradición, cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial</i> , México: UAM. | COMPLEMENTARIAS Demoney, J. (1983). <i>Montaje de originales gráficos para su reproducción</i> . España: Gustavo Gili. |