**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE PEREIRA**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**

**PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL – PERIODISMO**

**PLAN DE CURSO**

1. **IDENTIFICACIÓN**
	1. NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Edición grafica
	2. NOMBRE DE LOS DOCENTES: Adriana Castrillón
	3. INTENSIDAD HORARIA: 3 HRS [TEÓRICO - PRÁCTICAS]
	4. PRESENCIAL: 3 HRS
	5. DEDICACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE: 5 HRS
	6. CRÉDITOS: TRES (3)
	7. FASE DE FORMACIÓN: Contextual
	8. SEMESTRE: II
	9. ÁREA ACADÉMICA - COMPONENTE: NÚCLEO DE EXPRESIÓN
	10. CORREO DOCENTE: adriana.castrillon@ucp.edu.co
2. **JUSTIFICACIÓN**

El estudiante del programa de comunicación social y periodismo encontrará en el curso de edición gráfica el espacio para integrar imágenes, textos, sonido y video, aportando al fortalecimiento narrativo propio de la comunicación, basados en el proceso de diseño, composición y diagramación aplicados a medios periodísticos, tanto impresos como multimedia en publicaciones especializadas de carácter informativo. De esta manera la formación conceptual del estudiante se complementará con el aprendizaje de diferentes aplicaciones digitales para el manejo de imagen, diseño y diagramación digital.

Es importante señalar que para este curso la técnica se convierte en un elemento que permite al futuro profesional que le permite conocer, identificar y proyectar el mensaje de manera efectiva y contribuir al desarrollo narrativo de productos comunicativos impresos y digitales.

1. **PROPÓSITO DE FORMACIÓN**
* **Objetivo General:**
* Dotar de conocimientos básicos en el campo del diseño y composición digitales que puedan ser aplicados a medios tanto impresos como de carácter digital
* **Objetivos Específicos:**
1. Acercar al estudiante al ejercicio investigativo de aula.
2. Identificar las diferentes herramientas digitales en el campo de la imagen y el diseño.
3. Elaborar productos digitales que sean susceptibles de ser impreso o de divulgación
4. Propiciar el trabajo en equipo y el auto-conocimiento personal como estrategias para convocar la creatividad y la capacidad narrativa, a través de talleres y dinámicas de trabajo.
5. **POLÍTICAS**

**Pedagógicas**

El curso de Edición gráfica, como experiencia primera para la comprensión del diseño, la composicón y la diagramación digital tiene dos puntos centrales de trabajo. El primero de ellos esta basado en el ejercicio investigativo de aula, el cual sera abordado para desde ahí contruir la propuesta de diseño, composición y diagramación que se vera materializada en un producto impreso o multimedia.

El segundo tiene que ver con el trabajo con el ordenador, lo que requerira que el estudiante desarrolle más trabajo fuera del aula para asi poder alcanzar las competencias propias de esta asignatura.

**Metodológicas**

La aproximación metodologica esta centrada en el proceso de investigación de aula por lo tanto el docente presenta varias temas de investigación que seran socializados en el aula de clase con el grupo y del cual se asumira uno para trabajarlo durante el semestre, los estudiantes colaboraran con el proyecto mediante la recolección de imformación util al proyecto asi como en la construcción de un producto en el que se materialise el trabajo de aula.

**Evaluativas:** El curso es presencial. La asistencia es requisito fundamental y obligatoria para su aprobación. Las sesiones prácticas no serán reemplazadas por trabajos teóricos. Cada semana habrá entregas parciales de los proyectos en marcha, dichas entregas son inaplazables y serán evaluadas cualitativamente. Las entregas permitirán hacer un seguimiento detallado del proceso de cada alumno en particular.

#####

1. **METODOLOGÍA**
* Exposición del profesor
* Interacción para el intercambio de documentos y trabajo colaborativo en el aula
* Realizaciones y producciones digitales para impresión.
* Interacción en holonica.net como cuaderno digital
* Laboratorio de creación y puesta en marcha de piezas gráficas
1. **EVALUACIÓN**

INDICADORES GENERALES DE LOGROS:

* Intención comunicativa y riesgo creativo, estético y narrativo de los proyectos.
* Compromiso activo con las actividades internas y externas propias del componente.
* Rigurosidad y método en el desarrollo de los proyectos.
* Cuidadosa redacción: gramática, ortografía y sintaxis.
* Puntualidad y responsabilidad en el manejo de las entregas y asistencia a las asesorías.

PORCENTAJES DE NOTAS:

Actividades:

* Realización de un cómic 20%
* Realización de un Póster por medio del fotodiseño 20%
* Creación de una revista para impresión. 30%
* Participación en una maratón de contenido transmedia en la biblioteca de la Universidad 20%
* Quiz sorpresa y tareas 10%

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **SEMANA** | **TEMAS DE LA CLASE** | **DERROTERO** | **TRABAJO EXTRACLASE** | **Bibliografía** |
| 1 | INTRODUCCIÓN | Presentación del plan de cursoFirma del acta.Clase comunicación y percepción visual.Recopilación de correos electrónicosCreación de cuentas en holonica.net | Recopilar cómics para llevar a clase. | * La imagen de Jactes Aumont.
 |
| 2 | La imagen fija | El cómicImágenes vectoriales.Mapa de bits. | Creación de la idea para comic | * Ilustración digital. Una clase magistral de creación de imágenes. Lawrence Zeegen.
 |
| 3 | La ilustración vectorial | Herramientas de dibujo vectorial. | Construcción del cómic | * Arte y computadoras del pigmento al bit. Diego levis
 |
| 4 | La edición fotográfica | Exploración de las Herramientas para la edición de mapas de bits. | Construcción del cómic  | * La fotografía como expresión del concepto. Arlindo Machado
 |
| 5 | Presentación y entrega de cómics |  |  |  |
| 6 | Edición de fotografía | La construcción de las imágenes en mapa de bits.El color en las aplicaciones digitales | Construcción Póster |  |
| 7 | Edición de fotografía | La construcción de las imágenes en mapa de bits.El color en las aplicaciones digitales | Construcción Póster |  |
| 8 | Presentación y entrega del Póster | La imagen cuadro a cuadro.Exploración de las herramientas para la construcción de dibujos animados y tipografía animada. |  | IMÁGENES EN SECUENCIA. ANIMACIÓN, STORYBOARDS, VIDEOJUEGOS, TÍTULOS DE CRÉDITO, CINEMATOGRAFÍA, MASH-UPS… MARK WIGAN. EDITORIAL GUSTAVO GILI, SL., BARCELONA, 2008 |
| 9 | Tipografía | Documental Helvética | Exposición historia de la tipografía. | Ambrose, Harris. *MANUAL DE PRODUCCION. Diseño gráfico*. First edition. Barcelona: Parramon, 2008. |
| 10 | Preimpresión | Resolución, material gráfico, imposición, preparación de pruebas. | Material de comunicación para revista. | Ambrose, Harris. *MANUAL DE PRODUCCION. Diseño gráfico*. First edition. Barcelona: Parramon, 2008. |
| 11 | Preimpresión | Resolución, material gráfico, imposición, preparación de pruebas. | Material de comunicación para revista. | Ambrose, Harris. *MANUAL DE PRODUCCION. Diseño gráfico*. First edition. Barcelona: Parramon, 2008. |
| 12 | Producción | Impresión, papel, ajustes de color | Material de comunicación para revista. | Ambrose, Harris. *MANUAL DE PRODUCCION. Diseño gráfico*. First edition. Barcelona: Parramon, 2008. |
| 13 | Acabado | Encuadernación, técnicas especiales, plegado y recorte. | Material de comunicación para revista. | Ambrose, Harris. *MANUAL DE PRODUCCION. Diseño gráfico*. First edition. Barcelona: Parramon, 2008. |
| 14 | Transmediación | El puente entre lo análogo y lo digital. Dispositivos móviles, ordenadores, códigos de barra y qc. | Entrega revista | * Del bisonte a la realidad virtual Román Gubert
 |

**7. BIBLIOGRAFÍA**

Ambrose, Harris. *MANUAL DE PRODUCCION. Diseño grafico*. First edition. Barcelona: Parramon, 2008.

Eisner, Will. *El comic y el arte secuencial / Comics and Sequential Art: Teoria Y Practica De La Forma De Arte Mas Popular Del Mundo: Version ampliada con la ... from the Legendary C*. Traducido por Enrique S. Abuli. Tra edition. Norma Editorial Sa, 2009.

Fernández del Castillo, Gerardo Kloss , Entre el diseño y la edición: Tradición cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial, UAM, 2002

Cemaj, Eduardo, Sagón y Alvarado, Manual de Preprensa Digital, Ed. Trónix, 1999

Pasarissa, Gabriel, Manual de Preimpresión Digital, Edivisión, 2000

Fuenmayor, Elena, Ratón, ratón… Introducción al Diseño Gráfico asistido por ordenador, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2001

Bounford, Trevor, Diagramas Digitales: como diseñar y presentar información gráfica, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2001

Frank J. Romano y Richard M. Romano: Encyclopedia of Graphic Communications, Gatf, USA, 1998.

Ronda León, Rodrigo. Productos electrónicos: principios y pautas. Editorial Félix Varela, La Habana, 2005

Egi Reverte y Josep Formentí: Color y reproducción. Fundació Indústries Gràfiques, Barcelona, 1993.

* Web:

[www.artesgraficas.com](http://www.artesgraficas.com)