

**UNIVERSIDAD DE PUERTO RICO EN CAROLINA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN**

PRONTUARIO

Título	:	Tecnología de la Comunicación Gráfica
Codificación	:	EDIN 4049
Créditos	:	Tres (3) créditos
Horas Contacto	:	75 horas por cuatrimestre
Prerrequisitos	:	EDIN 4045
Descripción	:	Curso de introducción al estudio y análisis teórico-práctico de las áreas tradicionales y contemporáneas de tecnología de la comunicación gráfica. En las actividades de este curso se promueve la adquisición de conocimientos conceptuales, técnicos, metodológicos y el desarrollo de las habilidades y destrezas de análisis crítico y creativo. Se pretende la solución de problemas en el campo de las Artes Gráficas, específicamente en lo que respecta al diseño producción, comunicación e integración de mensaje, texto e imagen. La literaria y las destrezas básicas de las tecnologías de la comunicación gráfica experimentan en el siglo XXI un desarrollo extraordinario que ha ocasionado cambios y revolucionado significativamente la manera en que pensamos, manejamos y procesamos la información visual.
Objetivos	:	Al finalizar el estudio de las unidades del curso EDIN 4049, el/la estudiante podrá: <ol style="list-style-type: none">1. Explicará de forma amplia y conceptual el campo de la tecnología de la comunicación gráfica.

2. Aplicará los fundamentos teóricos y conceptuales de la comunicación y de la información en la evaluación y utilización de las tecnologías de la comunicación gráfica.
3. Adaptará e incorporar a la práctica educativa las diversas técnicas tradicionales y contemporáneas de la comunicación gráfica presentadas en el curso.
4. Solucionará problemas técnicos en la elaboración de productos gráficos y sus procesos mediante la creatividad y la aplicación de las competencias estudiadas en el curso.
5. Contribuirá de forma efectiva a la inclusión de compañeros estudiantes con necesidades especiales en el salón de clases.
6. Discutirá y analizar la función, valor e importancia de la tecnología de la comunicación gráfica en la sociedad como en la industria.
7. Enunciará algunos eventos históricos de gran significado en el desarrollo de la tecnología de la comunicación gráfica y discutirá sus efectos en la evolución de otras tecnologías.
8. Explicará los conceptos, técnicas y métodos usados en la elaboración y reproducción de los productos para la comunicación gráfica.
9. Nombrará los diferentes medios y procesos usados para producir imágenes visuales en la comunicación gráfica.

10. Integrará los conceptos aprendidos en la planificación y desarrollo de actividades educativas y proyectos de comunicación gráfica.
11. Seleccionará los procedimientos adecuados y los medios empleados en la comunicación gráfica al configurar un mensaje.
12. Aplicará reglas de seguridad en las diferentes actividades de un taller o laboratorio de comunicación gráfica.
13. Evaluará de forma crítica las necesidades y situaciones para la comunicación haciendo uso de “page/Lay-out”, “dummies”, maquetación para elaborar mensajes de carácter educativo en carteles, folletos, paneles comunicacionales y otros.
14. Seleccionará y aplicar las tecnologías básicas tradicionales y no tradicionales para la creación y representación de símbolos pictográficos, diagramas, mapas, gráficos y otros productos de la comunicación gráfica.
15. Al trabajar en equipo, hará los acomodos necesarios para incluir compañeros estudiantes con impedimentos o necesidades especiales.
16. Reconocerá el concepto de inclusión, aceptando y respetando las diferencias individuales.
17. Demostrará dominio en el uso de materiales y recursos bibliográficos disponibles en el Centro de Recursos para el Aprendizaje.

Texto : Uso de fuentes variadas relacionadas con la comunicación gráfica y material creado por el (la) profesor(a).

Bosquejo de contenido y distribución del tiempo

Tema	Tiempo
I. Imagen y comunicación	(15 horas)
A. Fundamentos, historia y procesos de la comunicación	
1. Origen y desarrollo histórico	
a. Edad de Piedra	
b. Arte y diseño rupestre (Signos, símbolos y figura)	
2. Edad Antigua	
a. Primeras escrituras 4000 a.c.	
3. Edad media	
a. Siglos XV al XVII	
b. Desarrollo de la imprenta: Gutenberg	
4. Edad moderna	
5. Edad contemporánea	
B. Teoría y tecnologías de la comunicación	
1. Comunicación visual	
2. Comunicación grafica	
3. Artes gráficas	
C. Análisis y estudio de la relación texto e imagen	
1. Origen y desarrollo (Historia)	
a. alfabetos, signos y letras	
2. Paneles comunicacionales	
a. Diagramación y Organización de elementos	
b. Integración imagen y texto	
3. El proyecto Comunicacional	
II. Tipografía	(12 horas)
A. Familias de texto	
1. Serif y Sans serif	
2. Itálica, helvética y bloque (negras) (bold)	

Tema	Tiempo
B. Campos de texto	
1. Tipos, tamaños y cajas	
2. Texto tradicional y digital	
C. El texto creativo	
1. Combinación de familias	
2. Diseño de letras	
D. El logotipo: La Imagen corporativa	
1. Integración texto e Imagen	
E. Introducción a los procesadores de palabra	
III. Estudio de la ilustración	(9 horas)
A. Anatomía de la imagen	
1. Conceptos y aplicaciones del dibujo	
2. Técnicas de ilustración	
3. Ilustraciones clip e ilustraciones "Royalty free"	
B. Naturaleza del color	
1. Teoría del color (color luz y color pigmento)	
2. Aplicaciones del color	
C. Maquetación	
1. Diseño, construcción y producción	
IV. Programados y sistemas gráficos digitales contemporáneos	(27 horas)
A. Introducción a los programados	
1. Taller de Edición gráfica	
a. Herramientas, pantalla principal y capas	
b. Efectos, filtros y rotaciones	
c. Fondos, diseños y texto	
2. Laboratorio de presentaciones electrónicas para aplicaciones de integración de imagen y texto	
a. Herramientas principales y de procesos	
b. La página principal, ventanas de dialogo, tamaños de texto y paleta de colores	

Tema	Tiempo
	c. Campos de texto, ventana descriptiva de texto, puntos y pixeles
3. El proyecto comunicacional	
a. Desarrollo y diseño de los elementos	
b. Naturaleza del color y gradaciones lineal y radial	
c. Arte final	
4. Otras aplicaciones de programas autores para apoyo:	
a. En ilustraciones	
b. En Publicaciones	
c. En Edición de imágenes	
d. En Dibujo digital	
V. Fotografía digital	(9 horas)
A. Orígenes y desarrollo de la fotografías	
1. Desarrollo de otras tecnologías	
2. Impacto en la formas de ver el mundo	
B. El principio del cuarto oscuro y la cámara	
1. La cámara y la composición fotográfica	
2. Cámara análoga vs. Cámara digital	
3. Técnicas de composición	
VI. Sistemas tradicionales de impresión	(18 horas)
A. Grabado y estampado	
1. Procesos y técnicas en la producción de imágenes	
2. La impresión	
B. Serigrafía	
1. Procesos y técnicas en la producción de imágenes	
2. La imagen y el color	
3. La impresión	
C. Litografía	
1. Impresión Offset	
2. Prensa litográficas	
3. Impresoras modernas	
4. Plotters	

Tema	Tiempo
5. Rotuladoras electrónicas	

Estrategias Instruccionales:

1. Presentaciones electrónicas
2. Vídeos educativos
3. Laboratorios de diagramación
4. Talleres de diseño
5. Búsquedas en "Internet"
6. Organizadores Gráficos
7. Conferencias
8. Dinámicas de grupo
9. Presentaciones individuales y en equipo
10. Reflexiones

Recursos de aprendizaje e instalaciones mínimas disponibles o requeridas:

1. Salón de conferencias
2. Laboratorio de computadoras
3. Laboratorio fotográfico
4. Taller de dibujo y grabado
5. Programados autores

Estrategias de Evaluación:

1. Proyectos gráficos asignados (15%)
2. Portafolio trabajo de laboratorios (25%)
3. Reflexiones al final de cada unidad (5%)
4. Exámen comprobación de conceptos (20%)
5. Trabajos en el taller y laboratorio (10%)
6. Proyecto comunicacional final (25%)

Total= 100%

Se realizará evaluación diferenciada a los estudiantes con necesidades especiales.

Acomodo razonable

Los estudiantes que reciban servicios de Rehabilitación Vocacional deben comunicarse con el profesor al inicio del cuatrimestre para planificar el acomodo razonable y equipo asistido necesario.

Integridad académica

La Universidad de Puerto Rico promueve los más altos estándares de integridad académica y científica. El Artículo 6.2 del Reglamento General de Estudiantes de la UPR (Certificación Núm. 13, 2009-2010, de la Junta de Síndicos) establece que “la deshonestidad académica incluye, pero no se limita a: acciones fraudulentas, la obtención de notas o grados académicos valiéndose de falsas o fraudulentas simulaciones, copiar total o parcialmente la labor académica de otra persona, plagiar total o parcialmente el trabajo de otra persona, copiar total o parcialmente las respuestas de otra persona a las preguntas de un examen, haciendo o consiguiendo que otro tome en su nombre cualquier prueba o examen oral o escrito, así como la ayuda o facilitación para que otra persona incurra en la referida conducta”. Cualquiera de estas acciones estará sujeta a sanciones disciplinarias en conformidad con el procedimiento disciplinario establecido en el Reglamento General de Estudiantes de la UPR vigente.

Sistema de calificación:

100% a 90%	=	A
89% a 80%	=	B
79% a 70%	=	C
69% a 60%	=	D
59% a 0%	=	F

Bibliografía:

- Avilés, C., & Martínez, P. (2006). *Desorden déficit de atención (DDAH)*. Hato Rey, Puerto Rico: Publicaciones Puertorriqueñas, Inc.
- Barnard, M. (2005). *Graphic design as communication*. New York: Routledge.
- Busselle, M. & Busselle, J. (2005). *Master de fotografía: habilidades visuales composición, iluminación, temas, grabación, laboratorio fotográfico, imagen digital*. Barcelona: Blume.
- Carter, R. (2007). *Typographic design: Form and communication*. New York: John Wiley & Sons.
- Chaves, N. (2012). *La imagen corporativa* (2nda Ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

- Dabbs, A. & Campbell, A. (2005). *Biblia del diseñador digital: La guía definitiva para la optimización del trabajo de diseñadores gráficos y de páginas web.* Koln: Taschen.
- Fernández A., Barbara, E. & Haro, J. (2000). *Historia del arte.* S.A. España: Editorial Vicens-vives.
- Freeman, M. (2006). *Fotografía digital blanco y negro.* Koln: Taschen.
- Freeman, M. (2005). *Fotografía digital luz e iluminación.* Koln: Taschen.
- Horenstein, H. (2004). *Black and White Photography.* Boston: Little Brown and Company.
- Instituto FILIUS. (2006). *Programa de computadora "open book".* (programa de computadora y manual).
- James, C. (2006). *The essential guide to typography.* New York: Watson-Guptill Publications.
- Johansson, K.J., Lundber, P. & Ryberg, R. (2002). *A Guide to Graphic Print Production.* USA: John Wiley & Sons.
- Kristin, C. (2007). *Layout workbook: A real -world guide to building pages in graphic design.* Gloucester, MA: Rockport Publisher.
- Leuchter, Miriam. (2012). *Popular photography: The complete photo manual.* San Francisco, C.A.: Weldon Owen.
- Long, B. & Medi, C. (2007). *Complete digital photography.* Boston, Mass.: Charles River Medi.
- Lou, L. (2008). *Advertising photography: A straightforward guide to a complex industry.* Boston, M.A.: Thomson Course Technology.
- Pelta, R. (2004). *Diseñar hoy: Temas contemporáneos de diseño gráfico.* Ediciones Paidós.
- Poppy, E. (2008). *Forms, folds, and sizes: all the details graphics designers need to know but can never find.* Gloucester, MA: Rockport.
- Raimes, J. (2007). *Retro graphics: A visual sourcebook to 100 Years of Graphic Design.* New York: Chronicle Books.

- Samara T. (2011). *Graphic designer's essential reference: Visual elements, techniques, and layout strategies for busy designers*. USA: Rockport.
- Skopec, D. (2003). *Maquetación digital para internet y otros medios de comunicación*. Barcelona, España: Index Book.
- Swan, A. (2002). *Bases del diseño gráfico*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Thompson Publishing Group. (2007). *ADA compliance guide*. Washington, D.C.: Thompson Pub. Group.
- Timothy, S. (2006). *Typography workbook a real world –guide to using type in graphic design*. Gloucester, MA: Rockport Publisher.
- Wilson, D. (2005). *Lithography primer*. Pittsburgh: PIA/ GATF Press.

Libros tradicionales de Artes Gráficas:

- Adams, J.M., Faux, D. & Rieber, L. (1998). *Printing technology*. [3rd Edition] Albany, NY: Delmar Publishers, Inc.
- Barden, R. & Hacker M. (1990). *Communication technology*. Albany, NY: Delmar Publishers, Inc.
- Samuel, B.H. (1997). *Screen Printing: A contemporary approach*. Delmar Publisher.
- Sanders, M. (1991). *Communication technology*. Mission Hills, California: Glencoe/McGraw Hill.

Recursos electrónicos:

Digital Narrative. <http://www.inform.umd.edu/>

Las Bibliografía sugerida con anterioridad al 2010 se considera necesaria a la naturaleza del curso.

Revisado en abril de 2013