

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTE, ARQUITECTURA Y DISEÑO



NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE
REPRODUCCIÓN GRÁFICA DE LA FOTOGRAFÍA

FORMATO DE PROGRAMA DE MATERIA o UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS (DE ACUERDO A LOS LINEAMIENTOS DEL PROYECTO DE REGLAMENTO DE PLANES Y PROGRAMAS DE ESTUDIO DE LA UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA, ARTÍCULO 24)

Universidad de Guadalajara

Coordinación General Académica

Programa de Materia o Unidad de Aprendizaje por Competencias
Formato Base

1. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Centro Universitario

Arte Arquitectura y Diseño

Departamento

Artes Visuales

Academia

Fotografía

Nombre de la Unidad de Aprendizaje

REPRODUCCIÓN GRÁFICA DE LA FOTOGRAFÍA

Clave de Materia	Horas de teoría	Horas de Práctica	Total de horas	Valor de créditos

Tipo de Unidad	Nivel en que se ubica

Área de Formación / Línea de Especialización

Particular Selectiva (Bloque B)

2.- CARACTERIZACIÓN

Presentación

Situación de aprendizaje basada en el conocimiento y manejo de las nuevas tecnologías para la creación y reproducción gráfica de propuestas y proyectos, incluyendo la valoración de las técnicas tradicionales, frente al proceso digital; de acuerdo a las habilidades y actitudes propias, mediante propuestas y proyectos

Propósito (s) Principal (es)

-Identificar tendencias actuales en el uso de tecnologías para la reproducción gráfica, utilizando diferentes programas en la creación de archivos digitales listos para su reproducción.

-Utilizar los medios digitales como una alternativa viable para la reproducción gráfica de una fotografía controlando el proceso y obtener una imagen de alta calidad.

3.- UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidades De aprendizaje	Funciones clave De aprendizaje	Subfunciones específicas de aprendizaje	Elementos de competencia
A La imagen 1.1 captura 1.2 la luz 1.2.1 natural y artificial 1.3 Medios de captura digital 1.4.1. Mapa de Bits 1.4.2 vectores	Aa -Identificación, conocimiento, comprensión, y visualización del proceso de reproducción de la fotografía	Aaa Manejo y conocimiento de las cámaras digitales.	Aaaa Uso correcto de la cámara digital
B Sistemas de impresión 2.1 Offset 2.1.1 requerimientos	Bb -Identificar las diferencias de los medios de	Bbb Practica continua con las diferentes herramientas para	Bbbb manejo del programa indicado

<p>y características 2.2. papel para offset</p> <p>2.3 La impresión digital 2.3.1 docucolor 2.3.2 impresiones en laser 2.3.3 inyección de tinta (plotter) 2.3.4 Escáner</p>	<p>impresión en cuanto a usos y preparación de archivos</p>	<p>crear los archivos de impresión</p>	<p>Impresión de los ejercicios para la retroalimentación grupal</p>
<p>C Medios Alternativos</p>	<p>Cc</p>	<p>Ccc</p>	<p>Cccc</p>
<p>3.5 Piezografía 3.5.1 requerimientos y características</p>	<p>-Propuesta de impresión de alta calidad</p>	<p>Impresión de imagen en los diferentes medios</p>	<p>Exposición de la obra artística en un medio de impresión Led o Piezografía</p>
<p>3.6 flexografía 3.6.1 requerimientos y características</p>	<p>-Conocimiento de medios de impresión de alta calidad</p>	<p>Preparación de archivos en photoshop.</p>	<p>Participación en la sesión de crítica grupal</p>
<p>3.7 serigrafía 3.7.1 requerimientos y características</p>	<p>-Manejo adecuado de los formatos digitales TIFF, JPEG, JPG, PSD, PDF, PNG.</p>	<p>Ajustes de color</p>	
<p>3.8 Sistema Led</p>		<p>Ajustes de resolución</p>	
<p>3.9 Preparar archivos para impresión</p>			

4.-CRITERIOS DE DESEMPEÑO

- | |
|--|
| <p>1.- ejercicios impresos
a) de los contenidos digitales revisados
b) de las propuestas de manipulación digital
2.-investigacion de campo sobre los diferentes temas.</p> |
|--|

5.-EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE

- | |
|--|
| <p>1.- El tipo de evaluación será formativa (continua) y sumativa.</p> |
|--|

2.- Se promoverá la auto-evaluación y la co-evaluación

6-PARÁMETROS DE EVALUACIÓN

Asistencias	10%
Practica en el aula	50%
Proyectos	40%

7.- BIBLIOGRAFÍA

- La imagen fotográfica en la cultura digital; sin autor Editorial Paidos Iberica, Barcelona; 1997
- Understanding hipermedia 2.000 : Multimedia origins, internet futures; cotton Bob; Phaidon London; 1997
- De lo digital a lo analógico;Dollens Dennis;Gustavo Gili, España; 2002
- Ediciones de y en Artes Visuales: lo formal y lo alternativo; Kartoffel Graciela; Universidad Autónoma de México, México; 1992
- La desintegración de la forma en las Artes; Kahler Erich; siglo XXI, México; 1993
- La estructura en el arte y en la ciencia; sin autor; Novaro, México; 1970
- Arte y diseño por ordenador; revista Española No 107,108,109; 2009

8.- VINCULACIÓN CON OTRAS UNIDADES DE APRENDIZAJE

- 1.- Con los proyectos del I al VI
- 2.- Creatividad
- 3.- El arte de la psique
- 4.-Perspectiva para el arte
- 5.-Geometria Artística
- 6.- Fotografia de I al VI
- 7.- Fundamentos
- 8.- Laboratorio fotográfico del I al V

9.- Técnicas de expresión

10.- Pintura

11.- Dibujo y trazo

Participantes en la elaboración del programa o unidad de aprendizaje

Cristian Ismael Bejarano Larios

Fecha de elaboración

25 de septiembre de 2012