

**UNIVERSIDAD NUEVA ESPARTA  
 FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS  
 ESCUELA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS DE DISEÑO**

**DISEÑO CURRICULAR  
 COMPUTACION V  
 (INDESIGN)**

<b>CÓDIGO DE LA ESCUELA :</b> 15-17247		<b>PENSUM:</b> Abril 1997
<b>ASIGNATURA:</b> Computación V		<b>CÓDIGO DE ASIGNATURA:</b> 15-0155
<b>SEMESTRE:</b> 5	<b>UNIDADES CREDITOS:</b> 2	<b>TOTAL HORAS / SEMESTRE:</b> 32

<b>PRELACIÓN</b>	<b>ELABORACIÓN</b>	<b>REVISADO POR</b>
15-0401	Prof. Xiomara Serrano	Prof. Carolina Díaz
-	Fecha: Diciembre 2003	Fecha: Enero 2004

**OBJETIVO GENERAL**

Al final del curso, el alumno estará capacitado para comprender y manejar cualquier programa de diagramación aplicado en autoedición empleando como base a uno de los principales paquetes de computación gráfica a nivel mundial: InDesign

**UNIDAD I: HERRAMIENTAS BÁSICAS**

1. Objetivos de la Unidad:

1.1. Objetivo Terminal:

Dados los contenidos de la unidad, los participantes serán capaces de comprender las nociones y terminologías básicas de la computación aplicada a la autoedición.

1.2. Objetivos Específicos:

1.2.1. Establecer los requerimientos mínimos para la puesta en marcha del programa

1.2.2. Diferenciar las aplicaciones: procesador de palabras y diagramación.

1.2.3. Determinar las ventajas entre programas.

1.2.4. Definir conceptos básicos para la diagramación por computadora: Márgenes, text frame, text on a path, overflow text, leading, kerning, tracking, skewing, spacing paraghaps, drop cap, viñetas y numeración, contorno de texto, páginas enfrentadas, flujo de textos, páginas maestras, foliación, estilos de párrafo y caracteres.

2. Contenidos:

2.1. Conceptos relacionados con la autoedición como márgenes, columnas, sangrado, text frame, text on a path, overflow text, leading, kerning, tracking, skewing, spacing paraghaps, drop cap, hyphenate, páginas maestras, panel de control y barra de herramientas .

3. Estrategias Metodológicas:

3.1. Clases Prácticas y evaluaciones continuas.

## **UNIDAD II: HERRAMIENTAS PROFESIONALES**

### 1. Objetivos de la Unidad:

#### 1.1. Objetivo Terminal:

Familiarizar al estudiante con las ventanas y herramientas básicas que componen la aplicación.

#### 1.2. Objetivos Específicos:

1.2.1. Describir el funcionamiento de cada herramienta básica.

1.2.2. Describir los componentes básicos de un nuevo documento.

1.2.3. Establecer la manera de insertar textos e imágenes a través de cajas.

1.2.4. Analizar el funcionamiento de la ventana de Maquetación.

1.2.5. Analizar el funcionamiento de la Paleta de control.

1.2.6. Determinar los comandos de abrir, salvar y exportar.

### 2. Contenidos:

2.1. Concepto de: Documentos, márgenes, columnas, tipografía, hojas de estilo, páginas maestras, montaje, diagramación, edición de textos.

2.2. Herramientas profesionales.

### 3. Estrategias Metodológicas:

3.1. Clase práctica y evaluación.

## **UNIDAD III: APLICACIONES**

### 1. Objetivos de la Unidad:

#### 1.1. Objetivo Terminal:

Dados los contenidos de la unidad, los participantes serán capaces de: diagramar páginas de publicaciones, folletos, desplegados, anuncios publicitarios combinando elementos tipográficos, vectoriales e imágenes; manejar los colores acorde a los requerimientos de cada trabajo.

#### 1.2. Objetivos Específicos:

1.2.1. Preparar un nuevo documento

1.2.2. Modificar las preferencias

1.2.3. Describir las funciones aplicables para la composición tipográfica:

1.2.4. Tipos, familias y tamaños de letras

1.2.5. Atributos tipográficos

1.2.6. Formatos de los párrafos

1.2.7. Tabulación

1.2.8. Guionización y justificación

1.2.9. Hojas de estilo

1.2.10. Kerning y Tracking

1.2.11. Manipular imágenes

1.2.12. Utilizar colores directos y colores procesos

- 1.2.13. Analizar el funcionamiento de las herramientas: capas y paletas de estilos, trapping, control de fuentes e imágenes.
- 1.2.14. Analizar el manejo de los comandos: modificar, enmarcar, contorneo.
- 1.2.15. Utilizar herramientas de ilustración

2. Contenidos:

- 2.1. Concepto de: documentos, imágenes, trazos, composición tipográfica, color, capas, hojas de estilo.
- 2.2. Herramientas profesionales.

3. Estrategias Metodológicas:

- 3.1. Taller

## **UNIDAD IV: PROYECTO FINAL**

1. Objetivos de la Unidad:

1.1. Objetivo Terminal:

Dados los contenidos de la unidad, los estudiantes serán capaces de resolver exigencias cotidianas de los profesionales del diseño gráfico.

1.2. Objetivos Específicos:

- 1.2.1. Definir los requerimientos y las limitaciones existentes dentro de las artes gráficas y manejarlos con el programa.
- 1.2.2. Analizar las diferentes consideraciones para la impresión de documentos desde InDesign
- 1.2.3. Preparar archivos que permitan al cliente visualizar la información diagramada desde InDesign
- 1.2.4. Optimizar el manejo del programa a través del manejo de comandos de acceso rápido.

2. Contenidos:

- 2.1. Uso práctico del programa, adecuado a las artes gráficas.
- 2.2. Funciones de chequeo y visualización de documentos.

3. Estrategias Metodológicas:

- 3.1. Exposición
- 3.2. Taller.