

## EJEMPLO DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE DEL MÓDULO	<b>Imposición de archivos y obtención de prueba de color</b>
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Ejercicios de <i>softproofing</i> (bajo ISO 12646:2008) <sup>9</sup>
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	10 horas
APRENDIZAJES ESPERADOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN QUE INCLUYE
<p><b>2.</b> Elabora una prueba de color digital de contrato, según los requisitos de impresión y las normas vigentes, realizando las tareas de manera prolija, y cumpliendo con los estándares de calidad.</p>	<p>2.1 Evalúa visualmente la conformidad de la prueba de color, según la orden de trabajo y los requisitos del cliente y de impresión, para detectar posibles errores y avisar a quien corresponda.</p> <p>2.2 Controla la prueba de color de forma colorimétrica y certifica que cumple con las normas de calidad vigentes.</p> <p>2.3 Mide con espectrofotómetro y <i>software</i> de calibración, para permitir la obtención de una prueba de color certificada.</p>
METODOLOGÍAS SELECCIONADAS	Demostración guiada
DESCRIPCIÓN DE LAS TAREAS QUE REALIZAN DOCENTES Y ESTUDIANTES, Y LOS RECURSOS QUE SE UTILIZAN EN CADA UNA DE LAS SIGUIENTES ETAPAS:	
<p><b>PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b></p>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Previamente, se sugiere que el conjunto de estudiantes realice el test visual de color (prueba en línea que se destina a mostrar cómo la persona ve los colores. Color IQ Test. Prueba de percepción de color en línea) <a href="http://www.xritephoto.com/ph_toolframe.aspx?action=coloriq">http://www.xritephoto.com/ph_toolframe.aspx?action=coloriq</a></li> <li>› Elabora una presentación digital en la que explica la importancia del control visual del color; <i>softproofing</i>, <i>proofing</i>; condiciones de luz en gráfica; Parches PIA/GAFT Rhem (etiquetas indicadoras de luz); aspectos de la norma ISO 3664 e ISO 12646.</li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Sala apropiada (amplia, con buena visibilidad e iluminación); computadores (idealmente iMac); proyector multimedia; guía para los ejercicios y evaluaciones práctica.</li> </ul>

6.

<sup>9</sup> Para la actividad de calibración visual de monitor, se recomienda realizar el procedimiento después de 30 minutos de encendidos los equipos, utilizar en los computadores un fondo de pantalla gris neutro e, idealmente, en una sala pintada de igual color.

DESCRIPCIÓN DE LAS TAREAS QUE REALIZAN DOCENTES Y ESTUDIANTES, Y LOS RECURSOS QUE SE UTILIZAN EN CADA UNA DE LAS SIGUIENTES ETAPAS:

<b>EJECUCIÓN</b>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>› Demuestra cómo se realiza la calibración visual del monitor.</li><li>› Ayuda a sus estudiantes a discriminar los buenos resultados de una calibración de pantalla, y aquellos que requieren de intervención en el ajuste de parámetros.</li></ul> <p><b>Estudiantes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>› Utilizando un espectrofotómetro y <i>software</i> de calibración de pantalla, observan una demostración de la calibración efectuada por el docente de acuerdo a la norma ISO 12646:2008.</li><li>› Individualmente practican y reconocen ajustes de la pantalla.</li><li>› Efectúan una calibración apoyados de una guía de aprendizaje entregada por el o la docente.</li><li>› En sus computadores, repiten el procedimiento hasta alcanzar una óptima tarea visualmente.</li><li>› Concluida la calibración, comparan sus ajustes y las calibraciones con otros estudiantes, observando y registrando los resultados.</li><li>› En equipos de trabajo, los estudiantes calibran algunos equipos con los instrumentos y comparan resultados.</li></ul>
<b>CIERRE</b>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>› Comenta los resultados alcanzados en el test.</li><li>› Converge en una reflexión acerca de la percepción visual y su subjetividad.</li><li>› Clarifica las dudas planteadas por sus estudiantes.</li></ul> <p><b>Estudiantes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>› Individualmente comparan los gamut<sup>10</sup> de reproducción de color entre pantalla e impresora.</li></ul>

10 Gamut: gama de color que alcanza a reproducir un dispositivo, como cámara fotográfica, escáner, monitor, impresora.