



1.- Identificación de la Unidad de Aprendizaje

Nombre de la Unidad de Aprendizaje

DISEÑO DIGITAL DE LA INFORMACION

Clave de la UA	Modalidad de la UA	Tipo de UA		Valor de créditos	Área de formación				
I4127	Presencial	Curso-Taller		5	Básica Particular Obligatoria				
Hora semana		Horas teoría/semestre	Horas práctica/ semestre	Total de horas:	Seriación				
3hrs		16hrs	48hrs	64hrs	Ninguno				
Departamento		Academia							
Humanidades y Artes, Licenciatura en Diseño de Artesanía		Academia de Diseño							
Presentación									
El desarrollo de habilidades de análisis e interpretación de los conceptos adquiridos de manera análoga en el proceso de producción artesanal, son llevados a cabo de manera digital por medio de software especializado de diseño que permite la representación, presentación y reproducción del proyecto artesanal con calidad.									



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE TONALÁ

Unidad de competencia		
Tipos de saberes		
Saber	Saber hacer	Saber ser
Conoce del manejo y posibilidades de softwares especializados de diseño tanto de dibujo vectorial como de mapa de bits y su combinación. Conoce del manejo y posibilidades de softwares especializados en presentaciones de diapositivas animadas.	Analiza e interpreta los conceptos adquiridos de manera análoga, para llevarlos a cabo de manera digital por medio de software especializado de diseño. Elige las herramientas digitales más convenientes para la presentación y reproducción de sus proyectos con calidad. Mejora su capacidad de organización, planificación y estructuración en su trabajo, incluyendo la capacidad de análisis, síntesis y presentación de la información.	Profesional y activo con un enfoque hacia la mejora constante de su actividad Observador y crítico de los procedimientos actuales. Con un gran sentido de apertura y pensamiento creativo para la generación constante.
Competencia genérica		Competencia profesional



<ul style="list-style-type: none">• Capacidad de abstracción, análisis y síntesis de la información.• Aplicar los conocimientos en la práctica.• Capacidad para organizar y planificar el tiempo.• Capacidad de comunicación oral y escrita.• Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente.• Habilidades para buscar, procesar y analizar información	<ul style="list-style-type: none">• Interpreta los conceptos adquiridos de manera análoga, para llevarlos a cabo de manera digital por medio de software especializado de diseño.• Elige las herramientas digitales más convenientes para la presentación y reproducción de sus proyectos con calidad.• Implementa y mejora su capacidad de organización, planificación y estructuración en su trabajo, incluyendo la capacidad de análisis, síntesis y presentación de la información en cada proyecto.
--	--

Competencias previas del alumno

- Conocimiento general de los diferentes procesos de diseño, producción y manufactura del producto artesanal.
- Conocimientos sobre el área de estudio y la profesión.
- Conocimientos sobre composición, psicología de la percepción y psicología del color.
- Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación.
- Habilidades básicas en el uso de software especializado de mapa de bits.
- Habilidades básicas en el uso de software especializado de presentación de diapositivas.
- Compromiso con la calidad.

Competencia del perfil de egreso

- Es un profesional proactivo que detecta problemas y propone soluciones que generan oportunidades locales y globales
- Define y aplica métodos y estrategias propios de la disciplina para dirigir y establecer relaciones eficientes de conceptualización, gestión, producción, comercialización y uso de productos mediante conocimientos sólidos de la identidad étnica y cultural, la historia, la forma, la estética, las tecnologías, en un marco ético, asertivo y de desarrollo sustentable.
- Es capaz de conocer las tendencias actuales del mercado y ejercer como intérprete para comunicarlas al grupo artesanal;

Perfil deseable del docente

- Nivel de escolaridad:



- Maestría y/o Doctorado
- Profesión:
 - Diseñador Gráfico, Diseñador Industrial o Artesanal
- Áreas de desempeño:
 - Diseño Gráfico, Industrial o Artesanal
- Participación en Actividades Extracurriculares
 - Conferencias, Exposiciones
- Años de Experiencia Docente:
 - 3

2.- Contenidos temáticos

Contenido

Software de dibujo Vectorial

UNIDAD I. ESPACIO DE TRABAJO Y PROCEDIMIENTOS INÍCIALES

- 1.1. Descripción del espacio de trabajo
- 1.2. Procedimientos iniciales, ajustes de ventana de trabajo
- 1.3. Caja de herramientas, herramientas de selección
- 1.4. Operaciones con líneas, contornos y pinceladas. Anclas y nodos
- 1.5. Dibujo y ajuste de figuras básicas
- 1.6. Operaciones con colores y relleno de objetos
- 1.7. Paletas
- 1.8. Agrupar y desagrupar, bloquear y desbloquear.



UNIDAD II DIBUJO VECTORIAL AVANZADO

- 2.1. Operaciones con objetos, máscaras y fusiones.
- 2.2. Creación y adición de texto
- 2.3. Color con herramienta de malla
- 2.4. Aplicación de efectos a objetos
- 2.5. Cambio de la transparencia de objetos
- 2.6. Operaciones con capas
- 2.7. Atajos por teclado

Vinculación de software de vectores con mapa de bits

UNIDAD III IMPORTACIÓN, EXPORTACIÓN, PREVISUALIZACIÓN, PUBLICACIÓN E IMPRESIÓN

- 3.1. Importación de archivos
- 3.2. Operaciones con mapas de bits
- 3.3. Cambio de los modos de color en los mapas bits
- 3.4. Administración de color para visualización, entrada y salida.
- 3.5. Exportación de archivos
- 3.6. Publicación como pdf
- 3.7. Impresión comercial

Software de presentación de diapositivas animadas

UNIDAD IV IMPORTACIÓN, EXPORTACIÓN, PREVISUALIZACIÓN, PUBLICACIÓN E IMPRESIÓN

- 4.1. Descripción del espacio de trabajo
- 4.2. Procedimientos iniciales, herramientas de trabajo
- 4.3. Herramienta de marcos
- 4.4. Adición y edición de textos, imágenes, símbolos y formas



- 4.5. Adición de videos y audios
- 4.6. Importar archivos de presentaciones en pdf o power point
- 4.7. Personalizar tema de diseño
- 4.8. Editar ruta
- 4.9. Presentar, compartir y descargar
- 4.10. Configuración

Estrategias docentes para impartir la unidad de aprendizaje

- Planteamiento del tema y exposición básica (el docente)
- Investigación y recopilación de información sobre el tema (el alumno)
- Aplicación de los conocimientos adquiridos en prácticas guiadas por el docente
- Elaborar el proyecto de diseño (el alumno)

Bibliografía básica

- Anaya Multimedia. (2008). *Ilustrador CS3*. Madrid. Anaya Multimedia.
- Anaya Multimedia. (2008). *Adobe Photoshop CS3*. Madrid. Anaya Multimedia.
- www.prezi.com

Bibliografía complementaria



- Steuer, Sharon. (2008). *Ilustrador Avanzado CS3*. Madrid. Anaya Multimedia.

3.-Evaluación

Indicadores del nivel de logro

<p>Saber</p> <p>- Representar los proyectos de diseño digitalmente de manera profesional.</p>	<p>Saber hacer</p> <p>- Elaborar su marca personal profesional</p> <p>- Portafolio profesional, aplicando herramientas de software de dibujo vectorial y mapa de bits.</p> <p>- Presentación de diapositivas animada del proceso de un proyecto de diseño realizado por el alumno.</p>	<p>Saber ser</p> <p>Consiente de la responsabilidad del diseñador como principal gestor y generador de la productividad en la fabricación del producto artesanal.</p> <p>Promotor activo y constante acerca del beneficio y económico que representa la productividad y la calidad en la empresa.</p> <p>Demostrar que la gestión de la calidad en la empresa tiene una relación intrínseca con el diseño.</p>
--	---	---

Criterios de Evaluación (% por criterio)



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE TONALÁ

60% Prácticas y tareas:

Prácticas. Las elaboradas durante el semestre, entrega semanal o quincenal según la complejidad de cada práctica.

Tareas. Presentaciones, investigaciones, etc.

30% Exámenes y proyectos:

Exámenes prácticos, al menos uno durante el semestre.

Proyectos, un proyecto final.

10% Asistencia, con puntualidad y durante todas las horas clase.

La calificación sobre 100, sólo se considera si las prácticas, tareas y proyectos se entregan con puntualidad en la fecha establecida.

4.-Acreditación

Para que el alumno tenga derecho al registro del resultado final de la evaluación en el periodo ordinario, establecido en el calendario escolar aprobado por el H. Consejo General Universitario, se requiere:

- Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente
- Tener un mínimo de asistencia del 80% a clases y actividades registradas durante el curso.

Para que el alumno tenga derecho al registro de la calificación en el periodo extraordinario, se requiere:

- Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente.
- Haber pagado el arancel y presentar el comprobante correspondiente.
- Tener un mínimo de asistencia del 65% a clases y actividades registradas durante el curso.

5.- Participantes en la elaboración

Código 2955392	Nombre ANA PATRICIA HIGAREDA QUINTERO ABRIL 2015
-------------------	--



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
CENTRO UNIVERSITARIO DE TONALÁ