



1.- Identificación de la Unidad de Aprendizaje					
Nombre de la Unidad de Aprendizaje					
<i>TECNICAS DE REPRESENTACION DIGITAL II</i>					
Clave de la UA	Modalidad de la UA	Tipo de UA		Valor de créditos	Área de formación
14156	<i>Presencial</i>	<i>curso</i>		<i>5</i>	BÁSICA PARTICULAR OBLIGATORIA
Hora semana		Horas teoría/semestre	Horas práctica/ semestre	Total de horas:	Seriación
<i>3</i>		<i>64</i>	<i>-</i>	<i>64</i>	14156
Departamento			Academia		
<i>HUMANIDADES Y ARTE. DISEÑO DE ARTESANÍAS</i>					
Presentación					
<i>LA PRESENTE UNIDAD DE APRENDIZAJE ESTÁ ENFOCADA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES PARA LA REPRESENTACIÓN DIGITAL DEL PROYECTO DE DISEÑO DE ARTESANIAS</i>					
Unidad de competencia					



REPRESENTAR PROYECTOS DE DISEÑO A PARTIR DE HERRAMIENTAS DIGITALES.

Tipos de saberes

Saber	Saber hacer	Saber ser
<p><i>EL ALUMNO PROYECTARÁ DISEÑOS DE ARTESANIAS A PARTIR DE HERRAMIENTAS DIGITALES</i></p> <p><i>GENERAR PROPUESTAS DE DISEÑO EN ENTORNOS VIRTUSLS</i></p> <p><i>RELACIONAR OS CONOCIMIENTOS DE OTRAS MATERIAS AL PROYECTO DE REPRESENTACIÓN.</i></p>	<p><i>EL ALUMNO REPRESENTARÁ LA REALIDAD A PARTIR DE HERRAMIENTAS DE REPRESENTACIÓN DIGITAL.</i></p> <p><i>EL ALUMNO DESARROLLARÁ HABILIDADES PARA PROYECTAR DISEÑOS A TRAVÉS DE PLATAFORMAS DIGITALES</i></p>	<p><i>EL ALUMNO SABRÁ LAS TENDENCIAS TECNOLOGICAS QUE LE PERMITAN DESARROLLAR PROYECTOS DE DISEÑO</i></p> <p><i>DEMOSTRAR UNA ACTITUD CRÍTICA ANTE LA SITUACIÓN SOCIAL ACTUAL.</i></p> <p><i>EL ALUMNO PODRÁ DESARROLLAR PROYECTOS EN CONJUNTO LO CUAL GENERE UNA INTERACCIÓN CON OTROS DISEÑADORES.</i></p>
Competencia genérica		Competencia profesional
<p><i>CAPACIDAD DE ABSTRACCIÓN, ANÁLISIS Y SÍNTESIS DE LA INFORMACIÓN.</i></p> <p><i>APLICAR LOS CONOCIMIENTOS EN LA PRÁCTICA.</i></p> <p><i>CAPACIDAD DE COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA.</i></p> <p><i>CAPACIDAD DE APRENDER Y ACTUALIZASE PERMANENTEMENTE.</i></p> <p><i>HABILIDADES PARA BUSCAR, PROCESAR Y ANALIZAR INFORMACIÓN PROCEDENTE DE FUENTES DIVERSAS.</i></p> <p><i>CAPACIDAD CRÍTICA Y AUTOCRÍTICA.</i></p> <p><i>CAPACIDAD DE TRABAJO EN EQUIPO</i></p>		<p><i>GENERAR PROYECTOS DE DISEÑO A PARTIR SOLUCION DE PROBLEMAS DETERMINADOS</i></p> <p><i>DETECTA PROBLEMAS Y PROPONE SOLUCIONES QUE GENERAN NUEVAS FORMAS DE REPRESENTACION.</i></p>
Competencias previas del alumno		
<p><i>TENER CONOCIMIENTOS DE REPRESENTACIÓN TRADICIONAL</i></p>		



TENER CONOCIMIENTOS DE REPRESENTACIÓN DIGITAL

*TENER CONOCIMIENTOS PREVIOS DEL ÁREA DE ESTUDIO Y SU PROFESIÓN
HABILIDADES PARA MATERIALIZAR IDEAS EN PRODUCTOS ARTESANALES.*

Competencia del perfil de egreso

AL TÉRMINO DEL CURSO EL ALUMNO DEBERÁ:

DETECTA PROBLEMAS Y PROPONE SOLUCIONES QUE GENERAN NUEVAS FORMAS DE REPRESENTACION EN EL AMBITO DEL DISEÑO DE ARTESANÍAS.

Perfil deseable del docente

Nivel De escolaridad:
Maestría y/o Doctorado

Profesión:
Diseñador

Áreas De desempeño:
RELACIONADO CON LAS AREAS DE HUMANIDADES

2.- Contenidos temáticos



Contenido

1. *INTRODUCCION A LA REPRESENTACIÓN*
 - 1.1 *MARCO HISTORICO*
 - 1.2 *CARACTERISTICAS DEL DIBUJO DE VECTORES*
 - 1.3 *AREAS DE TRABAJO*
 - 1.4 *HERRAMIENTAS DE TRAZADO*
 - 1.5 *HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN*
 - 1.6 *COLOR, DEGRADADOS, TRANSPARENCIAS*
 - 1.7 *CAPAS*
 - 1.8 *BUSCATRAZOS, ALINEACION*
 - 1.9 *PROCESOS DE ESTRUCTURACION DE PROYECTO*
 - 1.10 *TIPOS*
 - 1.11 *TRAZADOS*
 - 1.12 *HERRAMIENTAS DE TEXTO*
 - 1.13 *FORMATOS*
 2. *DIBUJO DIGITAL*
 - 2.1 *TIPOS*
 - 2.2 *HERRAMIENTAS DE DIBUJO*
 - 2.3 *EFECTOS*
 3. *3D*
 4. *CARACTERISTICAS*
 5. *EDICION*
 6. *TEXTURAS*
 7. *LUCES*
 8. *EDICION DE PROYECTO*
- CONCLUSIONES*

Estrategias docentes para impartir la unidad de aprendizaje

- *APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS.*
- *ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN DERIVADA DE PROCESOS DE INVESTIGACIÓN PREVIA.*
- *PRESENTACIÓN DE RESULTADOS DE DIVERSOS PROCESOS Y MOMENTOS DE INVESTIGACIÓN.*
- *REVISIÓN GRUPAL DE TAREAS PARA ACLARAR DUDAS Y VERIFICAR AVANCES.*
- *DISCUSIONES GRUPALES.*

Bibliografía básica



MANUAL DE ADOBE ILLUSTRATOR CS6. WWW.ADOBE.COM

Bibliografía complementaria

3.-Evaluación

Indicadores del nivel de logro

Saber

*EL ALUMNO PROYECTARÁ DISEÑOS DE
ARTESANIAS A PARTIR DE HERRAMIENTAS
DIGITALES*

GENERAR PROPUESTAS DE DISEÑO EN ENTORNOS

Saber hacer

*EL ALUMNO REPRESENTARÁ LA REALIDAD A
PARTIR DE HERRAMIENTAS DE REPRESENTACIÓN
DIGITAL.*

EL ALUMNO DESARROLLARÁ HABILIDADES PARA

Saber ser

*EL ALUMNO SABRÁ LAS TENDENCIAS
TECNOLOGICAS QUE LE PERMITAN DESARROLLAR
PROYECTOS DE DISEÑO*

DESMOSTRAR UNA ACTITUD CRÍTICA ANTE LA



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
CENTRO UNIVERSITARIO DE TONALÁ

<i>VIRTUSLS</i> <i>RELACIONAR OS CONOCIMIENTOS DE OTRAS MATERIAS AL PROYECTO DE REPRESENTACIÓN.</i>	<i>PROYECTAR DISEÑOS A TRAVÉS DE PLATAFORMAS DIGITALES</i>	<i>SITUACIÓN SOCIAL ACTUAL.</i> <i>EL ALUMNO PODRÁ DESARROLLAR PROYECTOS EN CONJUNTO LO CUAL GENERE UNA INTERACCIÓN CON OTROS DISEÑADORES.</i>
Criterios de Evaluación (% por criterio)		
TRABAJO EN CLASE 80% EXAMEN 20%		
4.-Acreditación		
<i>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.</i>		
Anotar los criterios para la acreditación extraordinaria		
5.- Participantes en la elaboración		
Código	Nombre MTRO. RODOLFO SÁNCHEZ ZAMARRÓN ENERO 2015	



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
CENTRO UNIVERSITARIO DE TONALÁ