

TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN ÁREA MULTIMEDIA Y COMERCIO ELECTRÓNICO.

HOJA DE ASIGNATURA CON DESGLOSE DE UNIDADES TEMÁTICAS

1. Nombre de la asignatura	Diseño gráfico.
2. Competencias	Crear aplicaciones Multimedia, mediante herramientas informáticas, considerando los requerimientos establecidos por el cliente; para crear una experiencia interactiva y dinámica con el usuario a través de un medio digital, WEB o Quiosco.
3. Cuatrimestre	Tercero
4. Horas Prácticas	63
5. Horas Teóricas	27
6. Horas Totales	90
7. Horas Totales por Semana Cuatrimestre	6
8. Objetivo de la Asignatura	El alumno producirá imágenes mediante las herramientas de hardware y software para la propuesta de comunicación visual de un proyecto.

Unidades Temáticas	Horas		
	Prácticas	Teóricas	Totales
I. Diseño	6	3	9
II. Creatividad	6	3	9
III. Color	14	7	21
IV. Imágenes	9	6	15
V. Software y hardware para el diseño gráfico	28	8	36
Totales	63	27	90

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

DISEÑO GRÁFICO

UNIDADES TEMÁTICAS

1. Unidad Temática	I. Diseño.
2. Horas Prácticas	6
3. Horas Teóricas	3
4. Horas Totales	9
5. Objetivo	El alumno determinará los elementos del diseño grafico para generar aplicaciones en su entorno.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Fundamentos de diseño.	Identificar los elementos de diseño.		Analítico Ordenado Sistemático Objetivo
Diseño gráfico.	Identificar los elementos del diseño gráfico y sus especialidades.	Diferenciar el alcance de las especialidades del diseño gráfico.	Analítico Coherente Proactivo Ordenado Sistemático Objetivo

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

DISEÑO GRÁFICO

Proceso de evaluación		
Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
Elaborará un documento que incluya: <ul style="list-style-type: none">• Tabla comparativa de la aplicación de las especialidades del diseño gráfico en los distintos entornos.	<ol style="list-style-type: none">1. Identificar los elementos de diseño.2. Comprender la aplicación del diseño en su entorno.3. Relacionar las disciplinas de diseño en su entorno.	Ensayo Lista de cotejo

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

DISEÑO GRÁFICO

Proceso enseñanza aprendizaje	
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Aprendizaje basado en proyectos Equipos colaborativos Trabajos de investigación	Cañón Computadora con acceso a internet

Espacio Formativo		
Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X		

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA DE
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

DISEÑO GRÁFICO

UNIDADES TEMÁTICAS

1. Unidad Temática	II. Creatividad.
2. Horas Prácticas	6
3. Horas Teóricas	3
4. Horas Totales	9
5. Objetivo	El alumno realizará un boceto a través de una técnica de creatividad para la elaboración de un diseño.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Fundamentos de creatividad	Identificar el concepto de creatividad, antecedentes históricos y aplicaciones.		Analítico Ordenado Sistemático Objetivo
Fases del diseño creativo	Identificar las fases de un proyecto de diseño gráfico creativo.	Diferenciar en un proyecto las actividades de las fases de desarrollo de un proyecto de diseño gráfico creativo.	Analítico Coherente Proactivo Ordenado Sistemático Objetivo
Técnicas de desarrollo de diseños creativos	Identificar las técnicas de desarrollo de creatividad para generar un proyecto de diseño gráfico.	Diseñar un boceto creativo utilizando una técnica de desarrollo.	Analítico Coherente Proactivo Ordenado Sistemático Objetivo

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

DISEÑO GRÁFICO

Proceso de evaluación		
Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>Elaborará a partir de un proyecto un documento que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none">• Boceto• Descripción de los elementos de diseño implementados.• Justificación de la técnica empleada	<ol style="list-style-type: none">1. Identificar el concepto de creatividad y su alcance.2. Comprender las actividades de las fases del diseño creativo.3. Integrar un boceto creativo con base en una técnica de desarrollo.	<p>Proyecto Lista de cotejo</p>

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

DISEÑO GRÁFICO

Proceso enseñanza aprendizaje	
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Aprendizaje basado en proyectos Equipos colaborativos Trabajos de investigación	Cañón Computadora con acceso a internet

Espacio Formativo		
Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X		

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA DE
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

DISEÑO GRÁFICO

UNIDADES TEMÁTICAS

1. Unidad Temática	III. Color.
2. Horas Prácticas	14
3. Horas Teóricas	7
4. Horas Totales	21
5. Objetivo	El alumno realizará una propuesta de diseño considerando la teoría del color para el desarrollo de un proyecto.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Teoría del Color	Identificar el significado de los colores y la tendencia de respuesta en las personas ante ellos.	Determinar el color adecuado dependiendo del diseño a desarrollar	Analítico Sistemático Objetivo
Uso de colores en el monitor	Identificar el concepto de calibración de monitores y uso de paletas.	Establecer los requerimientos técnicos y visuales para la presentación del proyecto.	Analítico Ordenado Sistemático Objetivo

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

DISEÑO GRÁFICO

Proceso de evaluación		
Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>Elaborará el diseño de un proyecto que incluya:</p> <ul style="list-style-type: none">• Boceto• Justificación del uso de colores.• Requerimientos técnicos para mostrar el proyecto.	<ol style="list-style-type: none">1. Comprender el uso de los colores y psicología del color.2. Relacionar los requerimientos técnicos y visuales para la presentación de un proyecto.3. Estructurar un proyecto que cumpla con los requerimientos técnicos y visuales.	<p>Proyecto Lista de cotejo</p>

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

DISEÑO GRÁFICO

Proceso enseñanza aprendizaje	
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Aprendizaje basado en proyectos Equipos colaborativos Trabajos de investigación	Cañón Computadora con acceso a internet

Espacio Formativo		
Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X		

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA DE
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

DISEÑO GRÁFICO

UNIDADES TEMÁTICAS

1. Unidad Temática	IV. Imágenes.
2. Horas Prácticas	9
3. Horas Teóricas	6
4. Horas Totales	15
5. Objetivo	El alumno realizará la preparación de una imagen para su integración en un proyecto de diseño.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Imágenes vectoriales y de pixeles	Identificar las características y ventajas de tipo de imagen.	Diferenciar el tipo de imagen adecuado de un proyecto de diseño.	Analítico Ordenado Sistemático
Formatos de Imágenes y derechos de autor	Identificar las ventajas y restricciones de los tipos de formato de imagen. Identificar las disposiciones legales del uso y registro de imágenes.	Determinar el formato de imagen adecuado que cumpla con los requerimientos de un proyecto de diseño.	Sistemático Ordenado Creativo Observador Planificador
Optimización de Imágenes	Identificar los conceptos de compresión y optimización de imágenes.	Modificar imágenes a través de los procesos de compresión y optimización.	Sistemático Ordenado Creativo Observador Planificado

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

DISEÑO GRÁFICO

Proceso de evaluación		
Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>Elaborará un documento que incluya:</p> <ul style="list-style-type: none">• Tabla comparativa de formatos de imágenes, medios en los que se aplica, ventajas y desventajas.• Archivos electrónicos de imágenes optimizadas para la integración en el medio.	<ol style="list-style-type: none">1. Identificar los formatos de imágenes.2. Analizar el uso adecuado de los formatos dependiendo del tipo de imagen.3. Comprender el proceso de compresión y optimización de imágenes.4. Determinar el uso adecuado de cada formato.	<p>Proyecto Lista de cotejo</p>

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

DISEÑO GRÁFICO

Proceso enseñanza aprendizaje	
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Aprendizaje basado en proyectos Equipos colaborativos Práctica en laboratorio	Cañón Computadora con acceso a internet

Espacio Formativo		
Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
	X	

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA DE
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

DISEÑO GRÁFICO

UNIDADES TEMÁTICAS

1. Unidad Temática	V. Software y hardware para el diseño gráfico.
2. Horas Prácticas	28
3. Horas Teóricas	8
4. Horas Totales	36
5. Objetivo	El alumno editará imágenes empleando las herramientas de hardware y software para su integración en un medio.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Requerimientos de las herramientas de diseño gráfico	Identificar el hardware y las herramientas de software para un proyecto de diseño gráfico.	Seleccionar el hardware y software adecuado para el proyecto de diseño gráfico.	Analítico Coherente Sistemático Objetivo
Software de diseño gráfico	Identificar los elementos del entorno de desarrollo del software de diseño gráfico.		Analítico Coherente Sistemático Objetivo
Edición de imágenes	Identificar las herramientas para la manipulación y creación de imágenes en el entorno de desarrollo: -Selección -Transformación -Color -Texto -Filtros -Efectos -Importar/Exportar	Manipular y crear imágenes.	Analítico Coherente Sistemático Objetivo

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

DISEÑO GRÁFICO

Proceso de evaluación		
Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>Generará con base en un proyecto una propuesta que incluya:</p> <ul style="list-style-type: none">• Portafolio de diseños (impresos y digitales).• Justificación de los diseños.	<p>1.- Identificar las herramientas hardware y software para diseño gráfico.</p> <p>2.-Comprender el uso de las herramientas del software en la edición de imágenes.</p> <p>3.- Integrar una propuesta para la generación de un proyecto de diseño gráfico.</p>	<p>Proyecto</p> <p>Lista de cotejo</p>

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

DISEÑO GRÁFICO

Proceso enseñanza aprendizaje	
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Aprendizaje basado en proyectos Equipos colaborativos Práctica de laboratorio	Computadora Proyector Materiales impresos Materiales digitales Equipo de laboratorio Servicio de internet

Espacio Formativo		
Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
	X	

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA DE
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

DISEÑO GRÁFICO

CAPACIDADES DERIVADAS DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Capacidad	Criterios de Desempeño
Ilustrar aplicaciones de diseño basadas y justificadas en fundamentos teóricos	a) Crea bocetos preliminares para aplicaciones digitales o web
Crear conceptos de comunicación visual para transmitir mensajes a través de información visual	b) Realiza la conceptualización del diseño de la aplicación a desarrollar
Establecer los colores específicos para la aplicación diseñada que transmitan un mensaje y significado al receptor	c) Realiza la paleta de color de la aplicación a diseñar
Crear conceptos de comunicación visual para transmitir mensajes a través de información visual	d) Realiza la paleta de color de la aplicación a diseñar
Determinar la plataforma, software y hardware necesario para el desarrollo del diseño de la aplicación tomando en cuenta las capacidades de cada uno	e) Realiza la elección e instalación de la plataforma, software y hardware a utilizar.

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

DISEÑO GRÁFICO

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Autor	Año	Título del Documento	Ciudad	País	Editorial
Bierut Michael, Haelfand Jessica	(2005)	<i>Fundamentos del diseño gráfico</i>	Madrid	España	Ediciones infinito
Gonzalez C. Rafael & Woods Richard.	(2007)	<i>Digital Image Processing (3er Edition)</i>	Washington	EE.UU.	Prentice Hall
Jain K, Anil.	(2008)	<i>Fundamentals of Digital Image Processing</i>	Washington	EE.UU.	Prentice Hall
Mariño Campos Ramón	(2006)	<i>Diseño de páginas web y diseño gráfico</i>	Madrid	España	Ideas propias S.L
Russ C. John.	(2008)	<i>The Image Processing Handbook</i>	Washington	EE.UU.	CRC Press.
Tuya Feijó Eugenio	(2001)	<i>Adobe Photoshop 6: El manual de aprendizaje oficial desarrollado por el equipo de Adobe</i>	Madrid	España	Anaya Multimedia,

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009