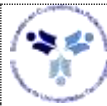


**TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA
INFRAESTRUCTURA DE REDES DIGITALES
EN COMPETENCIAS PROFESIONALES**

ASIGNATURA DE INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

1. Competencias	Desarrollar soluciones tecnológicas para entornos Web mediante fundamentos de programación orientada a objetos, base de datos y redes de área local que atiendan las necesidades de las organizaciones.
2. Cuatrimestre	Segundo
3. Horas Teóricas	15
4. Horas Prácticas	30
5. Horas Totales	45
6. Horas Totales por Semana Cuatrimestre	3
7. Objetivo de aprendizaje	El alumno elaborará soluciones gráficas Mediante herramientas de hardware y software para su integración en proyectos digitales y de comunicación visual.

Unidades de Aprendizaje		Horas		
		Teóricas	Prácticas	Totales
I.	I. Fundamentos de diseño gráfico	2	4	6
II.	II. Proceso de diseño creativo	5	10	15
III.	III. Creatividad digital	8	16	24
Totales		15	30	45

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de aprendizaje	I. Fundamentos de diseño gráfico
2. Horas Teóricas	2
3. Horas Prácticas	4
4. Horas Totales	6
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno determinará los elementos básicos del diseño gráfico para su aplicación.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Conceptos básicos	Identificar los conceptos, funciones y aplicaciones del diseño gráfico y creatividad		Analítico, creativo, Destreza Trabajo colaborativo Asertividad Saber escuchar Responsabilidad Honestidad Ética profesional y personal Respeto Toma de decisiones
Elementos del diseño gráfico	Identificar los elementos del diseño gráfico: Texto, Formas, Color e imagen. Identificar las leyes de la percepción del diseño y la psicología del color: figura, fondo, simplicidad, pregnancia, proximidad, semejanza y contraste y continuidad.	Determinar los elementos, formatos adecuados y requerimientos técnicos visuales acordes al proyecto encomendado.	Analítico, creativo, Destreza Trabajo colaborativo Asertividad Saber escuchar Responsabilidad Honestidad Ética profesional y personal Respeto Toma de decisiones

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
Entrega un reporte técnico que contenga: • Identificación de los elementos del diseño gráfico. • Descripción de los elementos utilizados. • Propuesta de mejora al diseño.	1.- Comprender los conceptos básicos. 2.- Comprender los elementos del diseño gráfico. 3.- Comprender las leyes de la percepción.	- Lista de cotejo - Rúbrica

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
- Equipos colaborativos. - Prácticas de laboratorio.	Proyector. Internet. equipo de cómputo.

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
	X	

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de aprendizaje	II. Proceso de diseño creativo
2. Horas Teórica	5
3. Horas Prácticas	10
4. Horas Totales	15
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno diseñará boceto aplicando las fases del proceso de diseño creativo para la creación de la propuesta gráfica.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Fases del proceso de diseño	identificar las fases de un proyecto de diseño gráfico-creativo: Analítica, creativa y de desarrollo.		Analítico, creativo, Destreza Trabajo colaborativo Asertividad Saber escuchar Responsabilidad Honestidad Ética profesional y personal Respeto Toma de decisiones
Composición	Identificar la composición gráfica dentro de un espacio visual: distribución y disposición de los elementos.	Diseñar bocetos creativos utilizando el proceso de diseño y la integración de los elementos.	Analítico, creativo, Destreza Trabajo colaborativo Asertividad Saber escuchar Responsabilidad Honestidad Ética profesional y personal Respeto Toma de decisiones

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
Entrega un portafolio de evidencias que contenga: • 3 propuestas de bocetos. • Descripción de los elementos empleados. • Justificación de cada composición.	1. Comprender las fases del proceso de diseño. 2. Identificar los elementos gráficos.	- Portafolio de evidencias. - Lista de cotejo.

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
-Equipos colaborativos. -Prácticas de laboratorio.	Proyector Internet Equipo de cómputo Software especializado

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
	X	

IV.

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de aprendizaje	VI. III. Creatividad digital
2. Horas Teóricas	8
3. Horas Prácticas	16
4. Horas Totales	24
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno integrará los elementos gráficos para el proyecto de diseño digital.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Software y hardware para diseño	Identificar el hardware y herramientas para diseño. Identificar elementos y herramientas del entorno. Identificar complementos para funciones específicas: Filtros, vectores, capas, formas, máscaras, trazos, efectos, paleta de colores y formato de salida del proyecto. Identificar el concepto de calibración de colores en monitores y uso de paletas.	Seleccionar el hardware y software adecuado para el proyecto. Manipular elementos visuales para la creación de proyectos creativos.	Analítico, creativo, Destreza Trabajo colaborativo Asertividad Saber escuchar Responsabilidad Honestidad Ética profesional y personal Respeto Toma de decisiones
Normatividad	Identificar las disposiciones legales del uso y disposición de imágenes		Analítico, creativo, Destreza Trabajo colaborativo Asertividad Saber escuchar Responsabilidad Honestidad Ética profesional y personal Respeto Toma de decisiones

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
Entrega portafolio impreso y digital que integre: • 3 bocetos de propuestas digitales en escala de grises y color. • Justificación de cada composición. • Archivos en formato vectorizado y de salida • Documento de fundamentación de las disposiciones legales aplicables al producto digital generado.	1. Comprender las herramientas de hardware y software para diseño. 2. Comprende el uso y la aplicación de las herramientas y sus complementos. 3. Comprende los formatos de resolución de imagen para los dispositivos de salida. 4. Comprende las leyes y normativas aplicables al producto de diseño digital.	- Ejercicios Prácticos. - Lista de cotejo.

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
-Práctica demostrativa. -Práctica de laboratorio. -Equipos colaborativos.	Proyector Software especializado Equipo de cómputo Internet.

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
	X	

VII.

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

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

Capacidad	Criterios de Desempeño
Diseñar propuestas de interfaces web considerando las especificaciones del cliente y técnicas de diseño web para mejorar el entorno visual	Entrega diseño de las interfaces del sitio WEB integrando lo siguiente: • Mockups con componentes de diseño (Imágenes, logo corporativo, galerías, calendarios, redes sociales, banners, paletas de colores). • Componentes de control (menús, combos, carrito de compras). • Mapa de sitio: navegación. • Justificación técnica del diseño.

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Autor	Año	Título del Documento	Ciudad	País	Editorial
Michael Bierut	2015 ISBN:978-0-500-51826-7	<i>How to Use Graphic Design to Sell Things, Explain Things, Make Things Look Better, Make People Laugh, Make People Cry, and (Every Once in a While) Change the World</i>	High Holborn, London	United Kingdom	Thames & Hudson
Ed Catmull Amy Wallace	2014 ISBN:978-0-8129-9301-1 Ebook ISBN: 978-0-679-64450-7	<i>Creativity, Inc.: Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration</i>	Indianapolis, Indian	USA	Random House
Ellen Lupton Jennifer Cole Phillips	2015 ISBN-10: 161689332X	<i>Graphic Design: The New Basics: Second Edition, Revised and Expanded</i>	New York, New York	USA	Princeton Architectural Press
David Dabner Sandra Stewart Abbie Vickress	2017 ISBN-13: 978-1616893323	<i>Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design</i>	New Jersey	USA	Wiley; 6 edition
Aaris Sherin	2012 ISBN-10: 1592537197 ISBN-13: 978-1592537198	<i>Design Elements, Color Fundamentals: A Graphic Style Manual for Understanding How Color Affects Design</i>	Beverly, MA	USA	Rockport Publishers
Brian Wood	2018 ISBN-13: 978-0134852492 ISBN-10: 0134852494	<i>Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2018 release)</i>	San José, California	USA	Adobe Press
Rob Schwartz Chad Chelius Adobe Systems Inc.	2018 ISBN-13: 978-0134878386	<i>Learn Adobe Illustrator CC for Graphic Design and Illustration: Adobe Certified Associate Exam Preparation</i>	San José, California	USA	Adobe Press

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

	ISBN-10: 0134878388	(Adobe Certified Associate (ACA))			
Andrew Faulkner Conrad Chavez	2018 ISBN-13: 978- 0134852485 ISBN-10: 0134852486	Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2018 release)	San José, California	USA	Adobe Press

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	