

**TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN AREA ENTORNOS
VIRTUALES Y NEGOCIOS DIGITALES
EN COMPETENCIAS PROFESIONALES**

ASIGNATURA DE DISEÑO DIGITAL

1. Competencias	Implementar Aplicaciones multiplataforma, digitales e interactivas, mediante software especializado en diseño y entornos virtuales, desarrollando contenidos multidimensionales, realidad virtual, realidad aumentada para contribuir a la comercialización de productos, servicios y a la optimización de los recursos de las organizaciones.
2. Cuatrimestre	Tercero
3. Horas Teóricas	37
4. Horas Prácticas	68
5. Horas Totales	105
6. Horas Totales por Semana Cuatrimestre	7
7. Objetivo de aprendizaje	El alumno diseñará componentes animados bidimensionales mediante herramientas y técnicas de animación para generar contenidos digitales.

Unidades de Aprendizaje	Horas		
	Teóricas	Prácticas	Totales
I. Imágenes digitales	7	14	21
II. Animación bidimensional	30	54	84
Totales	37	68	105

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	

DISEÑO DIGITAL

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de aprendizaje	I. Imágenes digitales
2. Horas Teóricas	7
3. Horas Prácticas	14
4. Horas Totales	21
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno diseñará imágenes digitales para su integración en proyectos de diseño.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Imágenes vectoriales y mapa de Bits	Identificar las características y ventajas de los tipos de imágenes.	Diferenciar el tipo de imagen adecuado de un proyecto de diseño.	Analítico, creativo, Destreza Trabajo colaborativo Asertividad Saber escuchar Responsabilidad Honestidad Ética profesional y personal Respeto Toma de decisiones
Tratamiento de Imágenes	Identificar el entorno de trabajo y herramientas del software en la manipulación y creación de imágenes: -Formas básicas y combinados, -relleno, -contornos, -trazos abiertos y cerrados, -trabajos con texto, -transformación, -máscaras y filtros, -escaneo, -montajes y efectos,	Manipular y crear imágenes. Determinar el formato de salida digital e impreso	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	

	-capas, -importación, -Exportación, -Impresión		
--	---	--	--

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	

DISEÑO DIGITAL

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
ase a un caso práctico generar una propuesta de imagen que incluya: comparativa de formatos de imágenes, medios en los que se aplica, ventajas y desventajas. os electrónicos optimizados para la integración en el medio digital.	1. Identifica los tipos de formato de imagen. 2. Identificar el formato apropiado de acuerdo a los requerimientos del proyecto. 3. Comprender el uso de las herramientas del software especializado.	Estudio de caso. 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	

DISEÑO DIGITAL

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Práctica demostrativa Análisis de casos Práctica de laboratorio	Software especializado. Sistema de cómputo. Plataformas digitales Proyector Pintarrón Plumones

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	

DISEÑO DIGITAL

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de aprendizaje	II. Animación bidimensional
2. Horas Teóricas	30
3. Horas Prácticas	54
4. Horas Totales	84
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno creará secuencias animadas para su integración en proyectos de diseño.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Fundamentos de la animación	Identificar las fases de proceso creativo: - Preparación - Incubación - Iluminación - Verificación Describir el proceso de diseño - Moodboard Describir el guion como elemento visual de preproducción: - Story Board Identificar los 12 Principios de animación: - Estirar y encoger - Anticipación - Puesta en escena - Acción directa y pose a pose - Acción continuada y superposición - Entradas lentas y salidas lentas - Arcos - Acción secundaria - Ritmo - Exageración - Dibujos sólidos	Diseñar concepto gráfico a través del Story Board	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	

	- Personalidad o apariencia		
Tratamiento de la animación bidimensional.	Identificar el entorno de trabajo y herramientas del software en la elaboración de animación bidimensional - Frames - Línea de tiempo - Capas - Transición - Efectos - Eventos - Escenas. - Texto - Movimiento - Trazo - Forma	Crear animaciones bidimensionales lineales	Analítico, creativo, Destreza Trabajo colaborativo Asertividad Saber escuchar Responsabilidad Honestidad Ética profesional y personal Respeto Toma de decisiones
Programación interactiva para animaciones bidimensionales	Describir los elementos básicos que conforman el lenguaje de programación orientado a objetos en la animación bidimensional.	Crear animaciones bidimensionales interactivas	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	

DISEÑO DIGITAL

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
ase a un caso de estudio se entregará portafolio de evidencias que integre: umento electrónico con la fundamentación de la idea y guion de una animación bidimensional. nivo digital animado bidimensional interactivo que integre los elementos básicos de movimientos y de programación.	1. Comprende las fases del proceso creativo. 2. Comprende las fases del proceso de diseño. 3. Comprende la importancia de los principios de la animación. 4. Relacionar el proceso de diseño con los principios de la animación.	Estudio de caso. 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	

DISEÑO DIGITAL

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Análisis de casos Práctica demostrativa Prácticas en laboratorio	Software especializado. Sistema de cómputo. Plataformas digitales Proyector Pintarrón Plumones

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	

DISEÑO DIGITAL

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Autor	Año	Título del Documento	Ciudad	País	Editorial
Ed Catmull Amy Wallace	2014 ISBN:978-0-8129-9301-1 Ebook ISBN: 978-0-679-64450-7	Creativity, Inc.: Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration	Indianapolis, Indian	Usa	Random House
Michael Bierut	2015 ISBN:978-0-500-51826-7	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	High Holborn, London	United Kingdom	Thames & Hudson
Matthew A. Cronin Jeffrey Loewenstein	2018. ISBN-13: 978-0804787376 ISBN-10: 0804787379	The Craft of Creativity	Stanford, California	Usa	Stanford University Press
Ellen Lupton Jennifer Cole Phillips	2015 ISBN-10: 161689332X ISBN-13: 978-1616893323	Graphic Design: The New Basics: Second Edition, Revised and Expanded	New York, New York	Usa	Princeton Architectural Press
David Dabner Sandra Stewart Abbie Vickress	2017	Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design	New Jersey	Usa	Wiley; 6 edition
Aaris Sherin	2012 ISBN-10: 1592537197 ISBN-13: 978-1592537198	Design Elements, Color Fundamentals: A Graphic Style Manual for Understanding How Color Affects Design	Beverly, MA	Usa	Rockport Publishers
Brian Wood	2018 ISBN-13: 978-0134852492 ISBN-10: 0134852494	Adobe Illustrator 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	

<i>Rob Schwartz Chad Chelius Adobe Systems Inc.</i>	<i>2018 ISBN-13: 978-0134878386 ISBN-10: 0134878388</i>	<i>Learn Adobe Illustrator CC for Graphic Design and Illustration: Adobe Certified Associate Exam Preparation (Adobe Certified Associate (ACA))</i>	<i>San José, California</i>	<i>Usa</i>	<i>Adobe Press</i>
<i>Andrew Faulkner Conrad Chavez</i>	<i>2018 ISBN-13: 978-0134852485 ISBN-10: 0134852486</i>	<i>Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2018 release)</i>	<i>San José, California</i>	<i>Usa</i>	<i>Adobe Press</i>

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	