



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1.Unidad de Aprendizaje:	REPRESENTACIÓN Y EDICIÓN DIGITAL I		1.2. Código de la materia:	IH511
1.3. Departamento:	Representación		1.4. Código de Departamento:	A-2530
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:	
4 horas/semana	10 horas	70 horas	80 horas/semestre	
1.6 Créditos:	1.8. Nivel de formación Profesional:		1.7. Tipo de curso (modalidad):	
6 créditos	Licenciatura		CT CURSO/TALLER	

2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:

ÁREA DE FORMACIÓN	Nivel: Básica Particular Obligatoria	(BPO)
CARRERA:	Lic. en Diseño para la Comunicación Gráfica	(LDCG)

MISIÓN:	VISIÓN:
<p>El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una dependencia de la Universidad de Guadalajara dedicada a formar profesionistas de calidad, innovadores y comprometidos en las disciplinas de las artes, la arquitectura y el diseño.</p> <p>En el ámbito de la cultura y la extensión, enfrenta retos de generación y aplicación del conocimiento, educativos y de investigación científica y tecnológica, en un marco de respeto y sustentabilidad para mejorar el entorno social.</p>	<p>El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una de las mejores opciones educativas en las artes, la arquitectura y el diseño, con fundamento en los procesos creativos y la investigación científica y tecnológica.</p> <p>Cuenta con liderazgo académico internacional, consolidado en la calidad de sus programas educativos. Sus egresados satisfacen con relevante capacidad las demandas sociales, ambientales, productivas y culturales de México y su Región.</p>

PERFIL DEL EGRESADO

El profesional del diseño para la comunicación gráfica tendrá la capacidad para: manejar el proceso metodológico del diseño y de expresión gráfica de mensajes en la teoría y en la práctica. Conocer y dominar los fundamentos teóricos, científicos, tecnológicos y filosóficos de las disciplinas que le permitan crear los mensajes gráficos, que la sociedad demande. Aplicar con creatividad la técnica en la búsqueda de soluciones para resolver problemas de diseño. Conocer, manejar y dominar las especialidades del diseño gráfico como imagen corporativa, diseño de carteles, envases, diseño de campañas, gestión del diseño.

VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA

En esta unidad de aprendizaje el estudiante adquiere conocimientos y habilidades en los procesos gráficos para la creación, edición y manipulación de imágenes vectoriales e imágenes mapa de bits.

UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:**PRERREQUISITOS:**

Ninguno.

DEPARTAMENTO DE REPRESENTACIÓN:

IH506 REPRESENTACION GEOMÉTRICA TRIDIMENSIONAL
 IJ208 REPRESENTACION Y EDICIÓN DIGITAL II
 IH505 FUNDAMENTOS DE DIBUJO PARA LA COMUNICACIÓN GRAFICA
 IJ204 APLICACIÓN DE TÉCNICAS DE REPRESENTACION I
 IJ298 APLICACIÓN DE TÉCNICAS DE REPRESENTACION II
 IJ310 DISEÑO PARA MEDIOS DIGITALES I
 IJ311 DISEÑO PARA MEDIOS DIGITALES II
 IJ204 APLICACIÓN DE TÉCNICAS DE REPRESENTACION I
 IJ298 APLICACIÓN DE TÉCNICAS DE REPRESENTACION II
 IJ300 DESARROLLO DE ILUSTRACIONES
 IJ209 PROYECTOS FOTOGRÁFICOS PARA LA COMUNICACIÓN GRAFICA

DEPARTAMENTO DE PROYECTOS DE LA COMUNICACIÓN:

IH504 TALLER DE DISEÑO GRAFICO I
 IJ201 TALLER DE DISEÑO GRAFICO II
 IJ288 PROYECTOS DE DISEÑO GRAFICO I
 IJ289 PROYECTOS DE DISEÑO GRAFICO II
 IJ290 PROYECTOS DE DISEÑO GRAFICO III
 IJ291 PROYECTOS DE DISEÑO GRAFICO IV
 IJ292 DISEÑO ESTRATÉGICO I
 IJ293 DISEÑO ESTRATÉGICO II

DEPARTAMENTO DE PRODUCCIÓN Y DESARROLLO

IJ309 REPRODUCCIÓN EN MEDIOS IMPRESOS
 IJ308 DESARROLLO DE PROYECTOS DE IMPRESIÓN
 IJ317 MARKETING DIGITAL
 IJ294 INTERPRETACIÓN Y APLICACIÓN TIPOGRÁFICA

DEPARTAMENTO DE TEORÍAS E HISTORIAS:

IJ302 DESARROLLO DE COMUNICACIÓN VISUAL

3. COMPETENCIAS QUE EL ESTUDIANTE DEBERÁ DEMOSTRAR, CON LOS REQUISITOS CORRESPONDIENTES

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
C1. Comprende e Identifica las características de imágenes vectoriales, espacios de trabajo y las herramientas básicas del software vectorial.	Analiza los conceptos básicos del software. Reconoce las características de las imágenes vectoriales y la interfaz gráfica del software. Identifica el espacio de trabajo del software y sus limitaciones.	Investiga las características y tipos de imágenes vectoriales. Utiliza y manipula las funciones y herramientas básicas del software. Elige y Define los procedimientos, técnicas y herramientas para la elaboración de gráficos vectoriales.	Respeta las normas acordadas en el curso. Maneja con honestidad y objetividad los conocimientos adquiridos. Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo. Asume responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos.
C2. Reconoce, comprende y Aplica las herramientas gráficas para la creación de composiciones	Identifica y Diferencia las herramientas necesarias para la creación de distintos proyectos de diseño.	Desarrolla y Construye gráficos vectoriales. Reconoce y resuelve la construcción de imágenes	Respeta las normas acordadas en el curso. Maneja con honestidad y objetividad los

3. COMPETENCIAS QUE EL ESTUDIANTE DEBERÁ DEMOSTRAR, CON LOS REQUISITOS CORRESPONDIENTES

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
gráficas y el manejo tipográfico en el software vectorial.	<p>Reconoce e Interpreta los requerimientos del proyecto a diseñar para la implementación de las herramientas necesarias.</p> <p>Expresa y Diseña la composición aplicada al proyecto a desarrollar.</p> <p>Identifica y Relaciona la composición y distribución de la tipografía dentro del área de trabajo.</p>	<p>vectoriales.</p> <p>Maneja las herramientas y menús del software para la elaboración de distintos proyectos de diseño.</p>	<p>conocimientos adquiridos.</p> <p>Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo.</p> <p>Asume responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos.</p>
C3. Conoce, Elige y Aplica el manejo de herramientas complejas vectoriales para la elaboración de ilustraciones vectoriales.	<p>Identifica y Diferencia las herramientas complejas para la creación de ilustraciones vectoriales.</p> <p>Conoce las herramientas de degradados, pintura interactiva y mallas en gráficos vectoriales.</p> <p>Aplica las herramientas complejas para la creación de gráficos.</p>	<p>Utiliza y Determina las herramientas complejas vectoriales para la creación de ilustraciones.</p> <p>Organiza y construye composiciones vectoriales avanzadas.</p>	<p>Respeto las normas acordadas en el curso.</p> <p>Maneja con honestidad y objetividad los conocimientos adquiridos.</p> <p>Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo.</p> <p>Asume responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos.</p>
C4. Comprende e Identifica las características de imágenes mapa de bits, espacios de trabajo y las herramientas básicas del software mapa de bits.	<p>Analiza los conceptos básicos del software.</p> <p>Reconoce las características de las imágenes de mapa de bit y la interfaz gráfica del software.</p> <p>Identifica el espacio de trabajo del software y sus limitaciones.</p>	<p>Investiga las características y tipos de imágenes de mapa de bits.</p> <p>Utiliza y manipula las funciones y herramientas básicas del software.</p> <p>Elige y Define los procedimientos, técnicas y herramientas para la elaboración de mapa de bits.</p>	<p>Respeto las normas acordadas en el curso.</p> <p>Maneja con honestidad y objetividad los conocimientos adquiridos.</p> <p>Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo.</p> <p>Asume responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos.</p>
C5. Reconoce, comprende y Aplica las herramientas para el retoque digital de mapa de bits.	<p>Identifica y Diferencia las herramientas necesarias para la creación de distintos proyectos de diseño.</p> <p>Reconoce e Interpreta los requerimientos del proyecto a diseñar para la implementación de las herramientas necesarias.</p> <p>Expresa y Diseña la composición aplicada al proyecto a desarrollar.</p> <p>Identifica y Relaciona las herramientas para retoque digital de mapa de bits.</p>	<p>Desarrolla y Construye gráficos de mapa de bits.</p> <p>Reconoce y resuelve la construcción de imágenes de mapa de bits.</p> <p>Maneja las herramientas y menús del software para la elaboración de distintos proyectos de diseño.</p>	<p>Respeto las normas acordadas en el curso.</p> <p>Maneja con honestidad y objetividad los conocimientos adquiridos.</p> <p>Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo.</p> <p>Asume responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos.</p>

3. COMPETENCIAS QUE EL ESTUDIANTE DEBERÁ DEMOSTRAR, CON LOS REQUISITOS CORRESPONDIENTES

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
C6. Conoce, Elige y Aplica el manejo de herramientas complejas del software para la elaboración de ilustraciones de mapa de bits.	Identifica y Diferencia las herramientas complejas para la creación de ilustraciones de mapa de bits. Conoce las herramientas de transformación y efectos del software. Aplica las herramientas complejas para la creación de mapa de bits.	Utiliza y Determina las herramientas complejas vectoriales para la creación de ilustraciones de mapa de bits. Organiza y construye composiciones de mapa de bits avanzadas.	Respeto las normas acordadas en el curso. Maneja con honestidad y objetividad los conocimientos adquiridos. Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo. Asume responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos.

4.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ESTUDIANTE: Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el formato de LA DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA, anexo.

El profesor:

- o Señalará las normas de conducta de trabajo, entregará al grupo el programa de la materia. Expondrá la información general en clase, las normas de trabajo y criterios aplicables a la Representación y Edición digital I, así como la evaluación del curso.
- o Solicitará al estudiante el material e instrumentos requeridos para el desarrollo del curso.

El estudiante:

- o Se presentará al laboratorio para trabajar.
- o Deberá desarrollar en tiempo y forma los ejercicios propuestos.
- o Manifestará en sus ejercicios las normas de orden, limpieza, legibilidad y precisión.
- o Deberá atender a las correcciones que se le indiquen sobre sus trabajos, así como su puntual entrega.
- o Al final del curso, recopilará en un solo documento con una secuencia progresiva, cada ejercicio elaborado durante el ciclo escolar.

5.-SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO

5.A ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Criterios y mecanismos. (Asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

Para ser sujeto de evaluación del curso, se requiere tener una asistencia mínima del 80% a las sesiones de cada competencia. El estudiante será evaluado de manera continua, con sus trabajos realizados durante el curso-taller. De igual manera deberá participar en el examen departamental programado por la Academia correspondiente. En esta Unidad de Aprendizaje **no existe el examen extraordinario**.

A) PARA LA ACREDITACIÓN:**COMPETENCIA /DESCRIPCIÓN SINTÉTICA:****VALOR:**

C1: Comprende e Identifica las características de imágenes vectoriales, espacios de trabajo y las herramientas básicas del software vectorial.	10%
C2: Reconoce, comprende y Aplica las herramientas gráficas para la creación de composiciones gráficas y el manejo tipográfico en el software vectorial.	15%
C3: Conoce, Elige y Aplica el manejo de herramientas complejas vectoriales para la elaboración de ilustraciones vectoriales.	25%
C4: Comprende e Identifica las características de imágenes mapa de bits, espacios de trabajo y las herramientas básicas del software mapa de bits.	10%
C5: Reconoce, comprende y Aplica las herramientas para el retoque digital de mapa de bits.	15%
C6: Conoce, Elige y Aplica el manejo de herramientas complejas del software para la elaboración de ilustraciones de mapa de bits.	25%
Total:	100%

B) PARA LA CALIFICACIÓN:**PARÁMETRO:****VALOR:**

Aplicación en el ejercicio:	10%
Resolución correcta del ejercicio:	40%
Precisión y claridad de ejecución del ejercicio:	40%
Limpieza y pulcritud de los ejercicios:	5%
Puntualidad de entrega, participación y valores actitudinales:	5%
Total:	100%

5.B CALIFICACIÓN**Competencia General:**

Comprende, Utiliza y Aplica: herramientas digitales en dos dimensiones, para representar digitalmente objetos gráficos; editar los objetos modificando sus atributos de apariencia, aplicando estilos, efectos y transformaciones; así como las herramientas para modificar digitalmente imágenes, gráficos, para generar y/o mejorar las imágenes artísticas y combinar varias exposiciones en una única imagen.

COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
C1. Comprende e Identifica las características de imágenes vectoriales, espacios de trabajo y las herramientas básicas del software vectorial.	Elaboración de un producto digital que aplique los conocimientos de las herramientas básicas del software.	15 %	1.5 %
	Elaboración de un producto digital sobre un tema solicitado, utilizando las herramientas básicas del software.	15 %	1.5 %

COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
	Elaboración de un producto digital e impreso donde el alumno reconozca las diferencias entre las imágenes en pantalla y las de impresión.	35 %	3.5 %
	El estudiante investiga y conoce la relación de los productos vectoriales con otras aplicaciones y lo expone , mediante un producto que ejemplifique.	35 %	3.5 %
	SUMA PARCIAL DE LA COMPETENCIA C1:	100 %	10 %
C2. Reconoce, comprende y Aplica las herramientas gráficas para la creación de composiciones gráficas y el manejo tipográfico en el software vectorial	Mediante las herramientas adecuadas el alumno elabora un ejemplo vectorial digital que se manifieste en lámina única de formato mayor.	10 %	1.5 %
	El estudiante conoce las herramientas tipográficas básicas del software y elabora un producto que lo ejemplifique.	10 %	1.5 %
	El estudiante conoce las diferencias entre texto de caja y de párrafo con el software, así mismo elabora un producto que lo manifieste.	20 %	3 %
	El estudiante conoce la importación de texto desde otras aplicaciones, elabora un documento de varias páginas con texto importado.	20 %	3 %
	Elabora un producto digital que utilice la manipulación con diversas fuentes (<i>fonts</i>), mediante la vectorización de texto.	20 %	3 %
	Elabora un producto que denote la manipulación de colores, transparencias y diversos efectos al texto en el software vectorial.	20 %	3 %
	SUMA PARCIAL DE LA COMPETENCIA C2:	100 %	15 %
C3. Conoce, Elige y Aplica el manejo de herramientas complejas vectoriales para la elaboración de ilustraciones vectoriales.	El alumno conoce y propone un producto que utilice la combinación de varias herramientas del software para obtener diversos efectos.	10 %	2.5 %
	Elabora un producto donde se manifiesten herramientas avanzadas del software vectorial, con un propósito o tema proporcionado.	10 %	2.5 %
	Elabora un producto digital que aplique herramientas complejas vectoriales, en un tema del área editorial.	20 %	5 %
	Elabora un producto digital vectorial que solucione la comunicación de una idea en lámina única de formato medio, con herramientas complejas.	30 %	7.5 %
	El alumno investiga un producto de consumo, determinando aplicaciones vectoriales, con las que proponga y elabore un resultado digital específico.	30 %	7.5 %
	SUMA PARCIAL DE LA COMPETENCIA C3:	100 %	25 %
C4. Comprende e Identifica las características de imágenes mapa de bits, espacios de	El alumno investiga y conoce características de las imágenes de mapa de bits, en cuanto tipos, ventajas, desventajas, formatos y aplicaciones	30 %	3 %

COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
trabajo y las herramientas básicas del software mapa de bits.	El alumno conoce la interfase del software de mapa de bits, así como sus espacios de trabajo, elabora un producto de una imagen sencilla.	40 %	4 %
	El alumno conoce las herramientas básicas del software para manipular las imágenes, elabora un producto en un lienzo con herramientas de dibujo.	30 %	3 %
	SUMA PARCIAL DE LA COMPETENCIA C4:	100 %	10 %
C5. Reconoce, Comprende y Aplica las herramientas para el retoque digital de mapa de bits.	El alumno conoce el manejo de capas (<i>layers</i>), aplica el conocimiento y elabora un producto donde interactúen diversas capas entre sí.	10 %	1.5 %
	El alumno conoce las herramientas de selección del software, realiza prácticas y elabora un producto que use la selección para manipular.	10 %	1.5 %
	Elabora un producto digital que utilizando herramientas de corrección y retoque manipule una imagen de mapa de bits.	40 %	6 %
	Elabora un producto basado en una imagen de mapa de bits que, con retoques, cambie radicalmente usando otras imágenes.	40 %	6 %
	SUMA PARCIAL DE LA COMPETENCIA C5:	100 %	15 %
C6: Conoce, Elige y Aplica el manejo de herramientas complejas del software para la elaboración de ilustraciones de mapa de bits.	El alumno conoce y aplica las herramientas básicas de dibujo vectorial en el software de mapa de bits, elabora un producto que muestre su utilización.	5 %	1.25 %
	El alumno conoce la importación de elementos vectoriales provenientes de software de ese tipo, para aplicarlas en el software de mapa de bits, elabora un producto que lo ejemplifique.	5 %	1.25 %
	Elabora un producto que demuestre resolver un dibujo vectorial únicamente con herramientas de ese tipo en el software de mapa de bits, a manera de ilustración.	20 %	5 %
	El alumno investiga y conoce las herramientas avanzadas de filtros del software. Elabora un producto que manifieste su aplicación.	10 %	2.5 %
	El alumno investiga y conoce las técnicas para elaborar animaciones de cuadro en el programa, además, elabora un producto que lo demuestre.	20 %	5 %
	El alumno propone y elabora un producto digital que denote su conocimiento y dominio del software, utilizando herramientas complejas y múltiples técnicas, a una o varias imágenes, que puedan tener una aplicación específica en un proyecto de diseño gráfico determinado.	40 %	10 %
	SUMA PARCIAL DE LA COMPETENCIA C6:	100 %	25 %
	SUMA TOTAL DE LAS COMPETENCIAS:		100 %

CALIFICACIÓN	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
1ª PARCIAL 1.5 semanas	El alumno adquiere y demuestra que: <i>Comprende e Identifica</i> las características de imágenes vectoriales, espacios de trabajo y las herramientas básicas del software vectorial. Así mismo, que es capaz de identificar las partes principales de la pantalla de inicio, crear imágenes vectoriales, y utiliza correctamente las herramientas básicas para su trazo y ediciones generales. Mediante diversos productos digitales, exhibe los conocimientos y habilidades adquiridas.	100 %	10%
2ª PARCIAL 2.5 semanas	El alumno demuestra que: <i>Reconoce, Comprende y Aplica</i> las herramientas gráficas para la creación de composiciones gráficas y el manejo tipográfico en el software vectorial. Produce diversos productos digitales que manifiestan las habilidades adquiridas.	100 %	15%
3ª PARCIAL 3 semanas	El alumno demuestra que: <i>Conoce, Elige y Aplica</i> el manejo de herramientas complejas vectoriales para la elaboración de ilustraciones vectoriales. Lo expone, mediante diversos productos digitales.	100 %	25%
4ª PARCIAL 1 semana	El alumno adquiere las capacidades y habilidades para: <i>Comprender e Identificar</i> las características de imágenes mapa de bits, espacios de trabajo y las herramientas básicas del software mapa de bits. Lo demuestra, con la elaboración de diversos productos digitales.	100 %	10%
5ª PARCIAL 3 semanas	El alumno, con la elaboración y presentación de diversos productos digitales, demuestra que: <i>Reconoce, Comprende y Aplica</i> las herramientas para el retoque digital de mapa de bits.	100 %	15%
6ª PARCIAL 6 semanas	El alumno demuestra que: <i>Conoce, Elige y Aplica</i> el manejo de herramientas complejas del software para la elaboración de ilustraciones de mapa de bits. Lo manifiesta, con la elaboración y exhibición de diversos productos digitales donde aplica las capacidades y habilidades adquiridas.	100 %	25%
17 SEMANAS TOTAL	CALIFICACIÓN FINAL		100%

6. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA. Mínimo la que debe ser leída.

Básica:

- PEPE, E. (2011). *Tipos formales: la tipografía como forma*. Mendoza. Ediciones de la Utopía.
- MediaActive (2014). *Manual Illustrator CC*. AlfaOmega. España
- MediaActive (2015). *Aprender illustrator cc con 100 ejercicios prácticos*. AlfaOmega. España
- MediaActive (2016). *Aprender illustrator cc 2016 release con 100 ejercicios prácticos*. AlfaOmega. España
- MIELKE, C. (ed.). (2013). *Mastering Illustrator*. Alemania. Smashing Magazine.
- Wood, B. (2017). *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2018 release)*. Adobe Press.

ELABORÓ	REVISÓ	MODIFICÓ
ADRIÁN ANTONIO CISNEROS HERNÁNDEZ. CARLOS GONZÁLEZ HERNÁNDEZ. BERNARDO SANDOVAL AYALA.	COLEGIO DEPARTAMENTAL DEL DEPARTAMENTO DE REPRESENTACIÓN: MTRO. JUAN RAMÓN HERNÁNDEZ PADILLA MTRO. CARLOS ALBERTO CAMPOS PLASCENCIA MTRO. ALBINO ERNESTO GARCÍA GONZÁLEZ MTRO. JORGE AGUSTÍN GARCÍA GARCÍA MTRA. MÓNICA GÓMEZ ZEPEDA MTRO. CARLOS GONZÁLEZ BARTELL MTRO. GUILLERMO GERARDO MADRIGAL FIGUEROA MTRA. LAURA SABINA NAVARRO REAL MTRO. LUIS FELIPE OLIVARES ENRÍQUEZ	ADRIAN ANTONIO CISNEROS HERNÁNDEZ. YOLANDA ISABEL GARCÍA JUÁREZ. CARLOS GONZÁLEZ HERNÁNDEZ. BERNARDO SANDOVAL AYALA. NICOLAS TORRES RUIZ. CLAUDIA ELIZABETH OÑATE LARA.
FECHA DE ELABORACIÓN	FECHA DE REVISIÓN	FECHA DE MODIFICACIÓN
JULIO 2019	AGOSTO 2020	ENERO 2020