



# 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 II                  |                              | 1.2. Código de la materia:      | IJ208                    |
| 1.3. Departamento:                           | Representación                                       |                              | 1.4. Código de Departamento:    | A-2530                   |
| 1.5. Carga horaria:<br><b>4</b> horas/semana | Teoría:<br><b>10</b> horas                           | Práctica:<br><b>70</b> horas | Total:                          | <b>80</b> horas/semestre |
| 1.6 Créditos:<br><b>6</b> créditos           | 1.8. Nivel de formación Profesional:<br>Licenciatura |                              | 1.7. Tipo de curso (modalidad): | CT CURSO/TALLER          |

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

|                   |   |        |
|-------------------|---|--------|
| ÁREA DE FORMACIÓN | Nivel: <b>Básica Particular Obligatoria</b> | (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 para la maquetación, creación y edición de productos editoriales mediante un programa informático.

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

IH511 REPRESENTACION Y EDICIÓN DIGITAL I

**DEPARTAMENTO DE REPRESENTACIÓN:**

- IH506 REPRESENTACION GEOMÉTRICA TRIDIMENSIONAL  
 IH511 REPRESENTACION Y EDICIÓN DIGITAL I  
 IH505 FUNDAMENTOS DE DIBUJO PARA LA COMUNICACIÓN GRAFICA  
 IJ204 APPLICACIÓN DE TÉCNICAS DE REPRESENTACION I  
 IJ298 APPLICACIÓN DE TÉCNICAS DE REPRESENTACION II  
 IJ310 DISEÑO PARA MEDIOS DIGITALES I  
 IJ311 DISEÑO PARA MEDIOS DIGITALES II  
 IJ204 APPLICACIÓN DE TÉCNICAS DE REPRESENTACION I  
 IJ298 APPLICACIÓN 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  |
|--|--|--|---|
| <b>C1. Analiza, Comprende y Conoce, las aplicaciones de un paquete o programa informático para procesamiento y edición de texto.</b> | <p><b>Analiza</b> interfaz del programa informático para para procesamiento y edición de texto.</p> <p><b>Comprende</b> las diferencias de este programa con los programas de edición de mapa de bits y imágenes vectoriales.</p> <p><b>Identifica y conoce</b> las posibilidades y alcances que brinda este programa para procesamiento y edición de texto.</p> | <p><b>Observa</b> las similitudes de la interfaz con otros programas.</p> <p><b>Investiga y Expone</b> las diferencias entre programas enfocados al procesamiento y edición de texto con los programas de edición de mapas de bits y imágenes vectoriales.</p> <p><b>Reconoce</b> las posibilidades que tiene el programa para procesamiento y edición de texto.</p> | <p><b>Asume</b> una actitud reflexiva y crítica en el uso adecuado de software.</p> <p><b>Valora</b> el contexto actual de la utilización de la geometría en el diseño.</p> <p><b>Maneja</b> con honestidad y objetividad los conocimientos adquiridos.</p> <p><b>Respeta</b> las normas acordadas en el curso.</p> <p><b>Manifiesta</b> respeto y tolerancia por su trabajo.</p> <p><b>Asume</b> 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  |
|--|--|---|---|
|  |  |   | <b>Demuestra</b> limpieza, pulcritud y exactitud en la presentación de sus trabajos.  |
| <b>C2. Conoce, Comprende, y Relaciona</b> las técnicas de creación de texto y la utilización de elementos gráficos.                                | <p><b>Conoce y Relaciona</b> sus saberes del diseño editorial con el manejo del programa.</p> <p><b>Conoce y Aplica</b> la tipografía de acuerdo con las necesidades de las aplicaciones editoriales.</p> <p><b>Identifica y Relaciona</b> el uso de guías y marcos de acuerdo al proyecto a realizar.</p> <p><b>Entiende y Comprende</b> las formas de trabajar con elementos gráficos de acuerdo al estilo de proyecto a realizar.</p> <p><b>Identifica y Utiliza</b> correctamente los diferentes formatos de imagen de acuerdo a sus características en un proyecto editorial.</p> | <p><b>Observa</b> el manejo de las herramientas de acuerdo a reglas editoriales.</p> <p><b>Utiliza</b> la tipografía de acuerdo a lineamientos editoriales.</p> <p><b>Manipulas</b> las guías y marcos de acuerdo a parámetros editoriales.</p> <p><b>Determina y crea</b> los tipos de estilo de carácter, párrafo y tabla.</p> <p><b>Investiga y categoriza</b> los formatos de imagen.</p> | <p><b>Asume</b> una actitud reflexiva y crítica en el uso adecuado de software.</p> <p><b>Maneja</b> con honestidad y objetividad los conocimientos adquiridos.</p> <p><b>Respeto</b> las normas acordadas en el curso.</p> <p><b>Manifiesta</b> respeto y tolerancia por su trabajo.</p> <p><b>Asume</b> responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos.</p> <p><b>Demuestra</b> limpieza, pulcritud y exactitud en la presentación de sus trabajos.</p>   |
| <b>C3. Analiza, Diferencia y Domina</b> , los diferentes medios de publicación de una pieza editorial tradicional o digital.                       | <p><b>Identifica</b> las posibilidades de publicación para medios impresos o digitales.</p> <p><b>Conoce y Aplica</b> las estructuras correspondientes al tipo de publicación.</p> <p><b>Conoce y Aplica</b> recursos para el desarrollo rápido de proyectos editoriales mixtos.</p> <p><b>Conoce e Identifica</b> las necesidades de gráficas de acuerdo a las características del proyecto editorial.</p>  | <p><b>Investiga y expone</b> las diferentes medios impresos o digitales.</p> <p><b>Categoriza</b> los formatos digitales de acuerdo a las necesidades del proyecto.</p> <p><b>Investiga y Desarrolla</b> métodos que eficientan el desarrollo de los proyectos.</p> <p><b>Adapta</b> las herramientas de acuerdo al tipo de publicación.</p>  | <p><b>Asume</b> una actitud reflexiva y crítica en el uso adecuado de software.</p> <p><b>Valora</b> el contexto actual de la utilización de la geometría en el diseño.</p> <p><b>Maneja</b> con honestidad y objetividad los conocimientos adquiridos.</p> <p><b>Respeto</b> las normas acordadas en el curso.</p> <p><b>Manifiesta</b> respeto y tolerancia por su trabajo.</p> <p><b>Asume</b> responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos.</p> <p><b>Demuestra</b> limpieza, pulcritud y exactitud en la presentación de sus trabajos.</p> |
| <b>C4. Deducir y Desarrolla</b> , proyectos editoriales con requerimientos específicos, utilizando herramientas y complementos de otros programas. | <p><b>Entiende</b> los requisitos necesarios para satisfacer las necesidades expuestas para la creación de un proyecto editorial.</p> <p><b>Identifica y Aplica</b> los recursos necesarios para la creación proyecto editorial.</p> <p><b>Construye</b> proyectos editoriales con todos los recursos y aplicaciones que</p>   | <p><b>Desarrolla</b> los sistemas de retículas apropiados a los requisitos establecidos en proyecto editorial.</p> <p><b>Distingue y Aplica</b> cual es la mejor solución tanto de diseño como de tecnología en los proyectos.</p> <p><b>Entiende y Reúne</b> de manera</p>   | <p><b>Asume</b> una actitud reflexiva y crítica en el uso adecuado de software.</p> <p><b>Valora</b> el contexto actual de la utilización de la geometría en el diseño.</p> <p><b>Maneja</b> con honestidad y objetividad los conocimientos adquiridos.</p>   |

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

| COMPETENCIAS | REQUISITOS COGNITIVOS                  | REQUISITOS PROCEDIMENTALES   | REQUISITOS ACTITUDINALES  |
|--------------|--|--|---|
|              | satisfacen los requisitos solicitados. | sistemática, los diferentes requisitos que son solicitados para construir un proyecto editorial. | <p><b>Respetá</b> las normas acordadas en el curso.</p> <p><b>Manifiesta</b> respeto y tolerancia por su trabajo.</p> <p><b>Asume</b> responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos.</p> <p><b>Demuestra</b> limpieza, pulcritud y exactitud en la presentación de sus trabajos.</p> |

### 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:

- 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.
- Solicitará al estudiante el material e instrumentos requeridos para el desarrollo del curso.

#### El estudiante:

- Se presentará al laboratorio para trabajar.
- Deberá desarrollar en tiempo y forma los ejercicios propuestos.
- Manifestará en sus ejercicios las normas de orden, limpieza, legibilidad y precisión.
- Deberá atender a las correcciones que se le indiquen sobre sus trabajos, así como su puntual entrega.
- Al final del curso, recopiló 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:      |
|---|-------------|
| <b>C1: Analiza, Comprende y Conoce</b> , las aplicaciones de un paquete o programa informático para procesamiento y edición de texto.             | 10%         |
| <b>C2: Conoce, Comprende, y Relaciona</b> las técnicas de creación de texto y la utilización de elementos gráficos.                               | 25%         |
| <b>C3: Analiza, Diferencia y Domina</b> , los diferentes medios de publicación de una pieza editorial tradicional o digital.                      | 30%         |
| <b>C4: Deduce y Desarrolla</b> , proyectos editoriales con requerimientos específicos, utilizando herramientas y complementos de otros programas. | 35%         |
| <b>Total:</b>   | <b>100%</b> |

**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%          |
| <b>Total:</b>  | <b>100%</b> |

| ELABORÓ  | REVISÓ  | MODIFICÓ   |
|--|---|--|
| MTRO. ADRIÁN ANTONIO CISNEROS HERNÁNDEZ.<br>ING. MANUEL ENRIQUE MEDELES HERNÁNDEZ. | COLEGIO DEPARTAMENTAL DEL DEPARTAMENTO DE REPRESENTACIÓN:<br><br>MTRO. JUAN RAMÓN HERNÁNDEZ PADILLA<br>MTRO. CARLOS ALBERTO CAMPOS PLASCENCIA<br>MTRO. ALBINO ERNESTO GARCÍA GONZÁLEZ<br>MTRO. JORGE AGUSTÍN GARCÍA GARCÍA<br>MTRA. MÓNICA GÓMEZ ZEPEDA<br>MTRO. CARLOS GONZÁLEZ BARTELL<br>MTRO. GUILLERMO GERARDO MADRIGAL FIGUEROA<br>MTRA. LAURA SABINA NAVARRO REAL<br>MTRO. LUIS FELIPE OLIVARES ENRÍQUEZ | COLEGIO DEPARTAMENTAL DEL DEPARTAMENTO DE REPRESENTACIÓN:<br><br>MTRO. ALBINO, ERNESTO GARCÍA GONZÁLEZ<br>MTRO. JORGE AGUSTÍN GARCÍA GARCÍA<br>MTRA. MÓNICA GÓMEZ ZEPEDA<br>MTRO. CARLOS GONZÁLEZ BARTELL<br>MTRO. JUAN RAMÓN HERNÁNDEZ PADILLA<br>MTRA. LAURA SABINA NAVARRO REAL |
| FECHA DE ELABORACIÓN   | FECHA DE REVISIÓN   | FECHA DE MODIFICACIÓN  |
| MARZO 2019   | AGOSTO 2020   | ENERO 2020   |