|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN  TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN AREA DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA  EN COMPETENCIAS PROFESIONALES | **descarga** |

**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. |
| 1. **Cuatrimestre** | Segundo |
| 1. **Horas Teóricas** | 15 |
| 1. **Horas Prácticas** | 30 |
| 1. **Horas Totales** | 45 |
| 1. **Horas Totales por Semana Cuatrimestre** | 3 |
| 1. **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** |
| 1. **I. Fundamentos de diseño gráfico** | 2 | 4 | 6 |
| 1. **II. Proceso de diseño creativo** | 5 | 10 | 15 |
| 1. **III. Creatividad digital** | 8 | 16 | 24 |
| **Totales** | **15** | **30** | **45** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |

1. **INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL**

*UNIDADES DE APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Unidad de aprendizaje** | **I. Fundamentos de diseño gráfico** |
| 1. **Horas Teóricas** | 2 |
| 1. **Horas Prácticas** | 4 |
| 1. **Horas Totales** | 6 |
| 1. **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 |

1. **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 |

1. **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** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |

1. **INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL**

*UNIDADES DE APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Unidad de aprendizaje** | **II. Proceso de diseño creativo** |
| 1. **Horas Teóricas** | 5 |
| 1. **Horas Prácticas** | 10 |
| 1. **Horas Totales** | 15 |
| 1. **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 |

**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. |

1. **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** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |

1. **INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL**

*UNIDADES DE APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Unidad de aprendizaje** | 1. **III. Creatividad digital** |
| 1. **Horas Teóricas** | 8 |
| 1. **Horas Prácticas** | 16 |
| 1. **Horas Totales** | 24 |
| 1. **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 |

**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. |

1. **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** |  |

1. **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. |

1. **INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL**

*FUENTES BIBLIOGRÁFICAS*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Autor** | **Año** | **Título del Documento** | **Ciudad** | **País** | **Editorial** |
| 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 |
| 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 |
| Ellen Lupton  Jennifer Cole Phillips | 2015  ISBN-10: 161689332X | *Graphic Design: The New Basics: Second Edition, Revised and Expanded* | New York, New York | USA | Princeton Architertural Press |
| David Dabner  Sandra Stewart  Abbie Vickress | 2017  ISBN-13: 978-1616893323 | *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 |
| Rob Schwartz  Chad Chelius  Adobe Systems Inc. | 2018  ISBN-13: 978-0134878386  ISBN-10: 0134878388 | *Learn Adobe Illustrator CC for Graphic Design and Illustration: Adobe Certified Associate Exam Preparation (Adobe Certified Associate (ACA))* | San José, California | USA | Adobe Press |
| 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 |

CIZG