

OBJETIVO:

Al final de este curso el alumno será capaz de identificar los diferentes formatos de imagen implementados en el Diseño Digital a través de los conocimientos adquiridos y diseñará gráficos de acuerdo a los requerimientos de cualquier proyecto.

S	CLASE I	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4
1	ENCUADRE	Unidad I INTRODUCCIÓN A LOS GRÁFICOS DIGITALES	1.1 Imagen digital frente a imagen analógica	1.1 Imagen digital frente a imagen analógica
2	1.2 Digitalización	1.2 Digitalización	1.2 Digitalización	.3 Dispositivos de entrada para creación de gráficos
3	.3 Dispositivos de entrada para creación de gráficos	1.4 Dispositivos de salida de gráficos	1.4 Dispositivos de salida de gráficos	RETROALIMENTACION DE CONTENIDO
4	EXAMEN 1a. UNIDAD	Unidad II GRÁFICOS DE MAPA DE BITS	2.1 Una retícula de píxeles	2.1 Una retícula de píxeles
5	2.2 Resolución de la imagen	2.3 Resolución de pantalla	2.3 Resolución de pantalla	2.4 Profundidad de color
6	2.4 Profundidad de color	2.5 Herramientas de edición de gráficos de mapa de bits	2.5 Herramientas de edición de gráficos de mapa de bits	RETROALIMENTACION DE CONTENIDO
7	EXAMEN 2a. UNIDAD	Unidad III GRÁFICOS VECTORIALES	3.1 Dibujo basado en objetos	3.2 Propiedades de los objetos vectoriales
8	3.3 Mano alzada: dibujar vectores sin nodos ni manejadores	3.3 Mano alzada: dibujar vectores sin nodos ni manejadores	3.4 La resolución de las imágenes vectoriales	3.5 Cuándo usar gráficos vectoriales
9	3.6 Codificar gráficos	3.6 Codificar gráficos	3.7 Formatos para gráficos vectoriales y metaficheros	3.7 Formatos para gráficos vectoriales y metaficheros
10	3.8 Formatos para mapa de bits	3.9 Software y formatos	3.10 Información rápida sobre formatos	RETROALIMENTACION DE CONTENIDO

11	EXAMEN 3a. UNIDAD	Unidad IV SOFTWARE DE CREACIÓN Y TRATAMIENTO GRÁFICO	4.1 Software bitmap y vectorial	4.1 Software bitmap y vectorial
12	4.1 Software bitmap y vectorial	4.2 Software orientado a impresión y orientado a la web	4.2 Software orientado a impresión y orientado a la web	4.2 Software orientado a impresión y orientado a la web
13	4.3 Software propietario y open-source	4.3 Software propietario y open-source	4.3 Software propietario y open-source	RETROALIMENTACION DE CONTENIDO
14	EXAMEN FINAL			

ACTIVIDADES EN EL AULA PERMITIDAS:	1.-Conducción Docente, manejo de Esquemas, Conceptos Básicos y Referentes Teóricos (Pizarron) 2.-Estructuración de Reportes de Lectura y Fichas de Trabajo; uso de Medios Audiovisuales. (Pantalla). 3.-Realizar Lecturas de Referencias Bibliográficas Sugeridas y Adicionales para generar Lluvia de Ideas. 4.-Propiciar Actividades de Interés dentro del Proceso de Enseñanza - Aprendizaje para generar Investigaciones. 5.-Vinculación de la Materia con Casos Prácticos y Reales que se puedan sustentar teóricamente.
---	---

ACTIVIDADES NO PERMITIDAS:	1. Exámenes Orales. 2. Exposiciones como Evaluación. 3. Exposiciones.
-----------------------------------	---

CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACION Y ACREDITACION.	
Trabajos Escritos	10%
Actividades aulicas	20%
Trabajos en plataforma educativa	20%
Examen	50%
Total	100%
Escala de calificación	7- 10
Minima aprobatoria	7

NOTA:	En la planeación los exámenes aparecen siempre en día lunes, pero dependerá de la programación de la sub-dirección académica, y en esa semana se podrán hacer los cambios necesarios.
--------------	---