

<b>Licenciatura:</b> Diseño Gráfico	<b>Materia:</b> Diseño Digital I	<b>Clave:</b> LDG205
<b>Modalidad:</b> Ejecutivo	<b>Cuatrimestr:</b> 2°	<b>Horas:</b> 4

<b>OBJETIVO:</b>	Al finalizar la materia los alumnos aprenderán los principios del diseño digital así como los lenguajes y consideraciones que requiere.
------------------	---

S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
1	<b>UNIDAD I: Antecedentes del Diseño Digital.</b> 1.1. Movimientos Artísticos importantes para el Diseño	1.2. Antecedentes del Diseño Gráfico.	1.3. Diseñadores Antiguos Famosos.	1.4. Concepto de Diseño Gráfico. Imprenta	1.5.
	<b>CLASE 5</b>	<b>CLASE 6</b>	<b>CLASE 7</b>	<b>CLASE 8</b>	
EN CASA	1.6. Tipografía. 1.7. Definición de la Computadora. 1.8. Historia de la Computadora	1.9. Computadoras Actuales. 1.10. Interfaz Gráfico	1.11. Características de una computadora para diseñador. 1.12. Computadoras para diseñadores.	<b>UNIDAD II: Introducción al Diseño Digital.</b> 2.1. Definición Diseño Gráfico.	
S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
2	2.2. Definición Diseño Impreso. 2.3. Definición Diseño Digital.	2.4. Diferencia entre Diseño Gráfico y Diseño Web. 2.5. Diferencia entre Diseño Digital y Diseño Web.	2.6. Productos de Diseño Impreso 2.7. Productos de Diseño Digital.	2.8. Tipos de Diseño Digital. 2.9. Importancia del Diseño Digital	
	<b>CLASE 5</b>	<b>CLASE 6</b>	<b>CLASE 7</b>	<b>CLASE 8</b>	
EN CASA	2.10. El Diseño Gráfico en las Redes Sociales.	2.11. Formatos y Composición en el Diseño Gráfico.	<b>UNIDAD III: Creatividad y Estrategias en el Diseño Digital.</b> 3.1. Importancia de las herramientas para el diseñador.	3.1. Importancia de las herramientas para el diseñador.	
S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
3	3.2. Proceso Creativo.	3.3. Público Objetivo.	3.4. Creación de Contenido.	3.5. Formatos de Contenido	
	<b>CLASE 5</b>	<b>CLASE 6</b>	<b>CLASE 7</b>	<b>CLASE 8</b>	
EN CASA	3.6. Facebook	3.7. Instagram	3.8. Twitter	3.9. Creación de contenido.	

S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
4	3.10. Diseño Asistido.	3.11. Influencers	3.12. Consideraciones para diseño digital.	3.13. Cookies informáticas.	
EN CASA	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8	
	3.14. Privacidad	3.15. Plagio o Inspiración.	<b>UNIDAD IV: Práctica de Diseño Digital.</b> 4.1. Identidad de Marca	4.1. Identidad de Marca	
S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
5	4.2. Personalidad de Marca	4.2. Personalidad de Marca	4.3. Público Objetivo.	4.4. Objetivos de la estrategia	
EN CASA	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8	
	4.4. Objetivos de la estrategia	4.5. Diseño Web.	4.5. Diseño Web.	4.6. Diseño Página Facebook	
S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
6	4.7. Diseño Perfil Instagram	4.8. Diseño Perfil Twitter.	4.9. Medición de objetivos	4.10. Marcas exitosas en medios digitales.	
EN CASA	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8	
	4.10. Marcas exitosas en medios digitales.	4.10. Marcas exitosas en medios digitales.	4.11. La nueva era del diseño.	4.11. La nueva era del diseño.	
S	CLASE 1	CLASE 2			PLATAFORMA EDUCATIVA
7	<b>EXAMEN DE MODULO</b>				<b>EXAMEN FINAL EN PLATAFORMA OPCIONAL, OBLIGATORIO PARA LOS ALUMNOS EN MODALIDAD VIRTUAL</b>

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

<b>ACTIVIDADES NO PERMITIDAS:</b>	<p>1. Exámenes Orales.</p> <p>2. Exposiciones como Evaluacion.</p> <p>3. Improvisaciones.</p>
-----------------------------------	---

SUGERENCIA BIBLIOGRAFICA				
No	TIPO	TITULO	AUTOR	EDITORIAL
1	Libro	Psicología educativa	Woolfolk, A.	Pearson
2	Libro	Psicología educativa	Macazana Fernández, D. et al.	NSIA Publishing House Edition
3	Libro	Repensando la Psicología educativa	Rodríguez de los Ríos, L. et al.	Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle

SUGERENCIAS DE VIDEOS ACADEMICOS				
No	TIPO	TITULO	LINK	AUTOR
1	Video	La Psicología educativa explicada: qué estudia, ramas, teorías y autores	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=n6VRXnT5zBE">youtube.com/watch?v=n6VRXnT5zBE</a>	Lifeder educación
2	Video	Teorías del aprendizaje	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=NMzAfo2eOTY">youtube.com/watch?v=NMzAfo2eOTY</a>	Raúl Rodríguez
3	Video	Teorías del aprendizaje características	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=2QGClrB7yms">youtube.com/watch?v=2QGClrB7yms</a>	Jorge Augusto Jaramillo

CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACION Y ACREDITACION.	
Actividades en Plataforma Educativa	30%
1er Actividad	15%
2da Actividad	15%
Actividades aulicas o practicas	20%

<b>Examen</b>	50%
<b>Total</b>	100%
<b>Escala de calificación</b>	7- 10
<b>Minima aprobatoria</b>	7

--

**NOTA:**

En la  
planeación