

Licenciatura: DISEÑO GRÁFICO

Materia:

DISEÑO DIGITAL

Clave:

PE-LDG305

Modalidad: EJECUTIVO

Cuatrimestr

3°

Horas:

4

**OBJETIVO:**

Identificar de los elementos y fenómenos propios del lugar urbano artificial concreto y a partir del estudio de los referentes históricos que permiten reconocer la identidad al lugar se desarrollan nociones de Arquitectura con una fuerte afectación urbana. Estudio desde la percepción de las características espaciales y su relación con las normativas aplicadas a la solución del edificio en un contexto consolidado. Evaluación de alternativas de ocupación. Resolución del impacto del edificio en el entorno. La estructura como elemento de la arquitectura. La planta libre y las relaciones espaciales

S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
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	
		CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8
EN CASA	1.2 Digitalización	1.2 Digitalización	1.2 Digitalización	1.3 Dispositivos de entrada para creación de gráficos	
			CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3
2	1.3 Dispositivos de entrada para creación de gráficos	1.4 Dispositivos de salida de gráficos	1.4 Dispositivos de salida de gráficos	1.4 Dispositivos de salida de gráficos	
		CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8
EN CASA	Unidad II GRÁFICOS DE MAPA DE BITS	2.1 Una retícula de píxeles	2.1 Una retícula de píxeles	2.2 Resolución de la imagen	
		CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4
3	2.2 Resolución de la imagen	2.3 Resolución de pantalla	2.3 Resolución de pantalla	2.4 Profundidad de color	ENSAYO
		CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	
EN CASA	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	Unidad III GRÁFICOS VECTORIALES	

S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
4	3.1 Dibujo basado en objetos	3.1 Dibujo basado en objetos	3.2 Propiedades de los objetos vectoriales	3.2 Propiedades de los objetos vectoriales	
EN CASA	CLASE 5				
	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	3.4 La resolución de las imágenes vectoriales	
S					
5	3.5 Cuando usar gráficos vectoriales	3.5 Cuando usar gráficos vectoriales	3.6 Codificar gráficos	3.6 Codificar gráficos	
EN CASA					
	3.7 Formatos para gráficos vectoriales y metaarchivos	3.7 Formatos para gráficos vectoriales y metaarchivos	3.8 Formatos para mapa de bits	3.9 Software y formatos	
S					
6	3.9 Software y formatos	3.10 Información rápida sobre formatos	3.10 Información rápida sobre formatos	Unidad IV SOFTWARE DE CREACIÓN Y TRATAMIENTO GRÁFICO	SUPER NOTA
EN CASA					
	4.1 Software bitmap y vectorial	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	
7	CLASE 1	CLASE 2			PLATAFORMA EDUCATIVA
	EXAMEN DE MODULO		4.3 Software propietario y open-source	4.3 Software propietario y open-source	EXAMEN FINAL EN PLATAFORMA OPCIONAL, OBLIGATORIO PARA LOS ALUMNOS EN MODALIDAD VIRTUAL

<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 Evaluación.</p> <p>3. Improvisaciones.</p>
-----------------------------------	---

SUGERENCIA BIBLIOGRAFICA				
No	TIPO	TITULO	AUTOR	EDITORIAL
1	Libro	Bases y fundamentos del diseño	Wuccius Wong	GG Diseño
2	Libro	La profesión del Diseño Gráfico	Wuccius Wong	GG Diseño
3	Libro	Diseño visual y Expresión Gráfica	Wuccius Wong	GG Diseño

SUGERENCIAS DE VIDEOS ACADEMICOS				
No	TIPO	TITULO	LINK	AUTOR
1	Video	Video: Curso Illustrator	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=va7GjxVyuQU&amp;list=PLLnqWgyb4HFf8wKxVrC5IzBLGOL23Dcb">https://www.youtube.com/watch?v=va7GjxVyuQU&amp;list=PLLnqWgyb4HFf8wKxVrC5IzBLGOL23Dcb</a>	
2	Video	Curso Adobe Illustrator -	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=seKxanyTmGM&amp;list=PLILZ9tjvKzYeJzn3MbyBLo1JPdXSExAP">https://www.youtube.com/watch?v=seKxanyTmGM&amp;list=PLILZ9tjvKzYeJzn3MbyBLo1JPdXSExAP</a>	
3	Video	ILLUSTRATOR TUTORIAL PARA PRINCIPIANTES -	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ISbOsAnN5L0">https://www.youtube.com/watch?v=ISbOsAnN5L0</a>	

CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACION Y ACREDITACION.	
<b>Actividades en Plataforma Educativa</b>	40%
1er Actividad	20%
2da Actividad	20%
<b>Examen</b>	60%
<b>Total</b>	100%

<b>Escala de calificación</b>	7- 10
<b>Minima aprobatoria</b>	7

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

