

UDS	PLANEACION LICENCIATURA ESCOLARIZADO	DAC-FOR-01
	DIRECCION ACADEMICA	

Licenciatura:	DISEÑO GRAFICO	Materia:	DISEÑO DIGITAL II	Clave:	LDG305
Modalidad:	ESCOLARIZADO	Cuatrimestre:	3°	Horas:	4

OBJETIVO:	Identificar de los elementos y fenómenos propios del lugar urbano artificial concreto y a partir del
------------------	--

S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	VIDADES EN PLATAFO
1	Unidad I INTRODUCCIÓN A LOS GRÁFICOS DIGITALES	1.1 Imagen digital frente a imagen analógica	1.1 Imagen digital frente a imagen analógica	1.2 Digitalización	
2	1.2 Digitalización	1.2 Digitalización	1.2 Digitalización	1.3 Dispositivos de entrada para creación de gráficos	
3	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	CUADRO SINOPTICO
4	EXAMEN 1er. Parcial	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	2.5 Herramientas de edición de gráficos de mapa de bits	ENSAYO
7	EXAMEN 2do. Parcial	Unidad III GRÁFICOS VECTORIALES	3.1 Dibujo basado en objetos	3.1 Dibujo basado en objetos	

8	3.2 Propiedades de los objetos vectoriales	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 metaarchivos	3.7 Formatos para gráficos vectoriales y metaarchivos	
10	3.8 Formatos para mapa de bits	3.9 Software y formatos	3.10 Información rápida sobre formatos	3.10 Información rápida sobre formatos	SUPER NOTA
11	EXAMEN 3er. Parcial	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	4.3 Software propietario y open-source	RETROALIMENTACION
14	EXAMEN FINAL				

ACTIVIDADES EN EL AULA PERMITIDAS:	<p>(Pizarron)</p> <p>2.-Estructuración de Reportes de Lectura y Fichas de Trabajo; uso de Medios Audiovisuales</p> <p>3.-Realizar Lecturas de Referencias Bibliográficas Sugeridas y Adicionales para generar Lluvia de ideas y generar Investigaciones.</p> <p>5.-Vinculación de la Materia con Casos Prácticos y Reales que se puedan sustentar teóricamente</p> <p>6.- 2 Exposiciones durante el Cuatrimestre.</p>
---	---

ACTIVIDADES NO PERMITIDAS:	<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	Wucius Wong	GG Diseño
2	Libro	La profesión del Diseño Gráfico		
3	Libro	Diseño visual y Expresión Gráfica		

SUGERENCIAS DE VIDEOS ACADEMICOS				
No	TIPO	TITULO	LINK	AUTOR

1	Video	Video: Curso Illustrator	https://www.youtube.com/watch?v=va7GlxVvU	
2	Video	Curso Adobe Illustrator -	https://www.youtube.com/watch?v=sekxanyTmG	
3	Video	ILLUSTRATOR TUTORIAL PARA PRINCIPIANTES -	https://www.youtube.com/watch?v=ISbOsAnN5L	

CRITERIOS,	
Actividades	10%
Actividad en	30%
Examen	60%
Total	100%
Escala de	7- 10
Minima	7

NOTA:	En la planeacion los exámenes aparecen siempre en día lunes, pero dependera de la programación de la subdireccion académica, y en esa semana se podrán hacer los cambios necesarios.
--------------	--