

Licenciatura:	DISEÑO GRÁFICO	Materia:	DISEÑO DIGITAL II	Clave:	PE-LDG305
Modalidad:	EJECUTIVO	Cuatrimestre:	3	Horas:	4

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 además será capaz de utilizar de manera profesional los programas de diseño como lo son Adobe illustrator y Photoshop.
------------------	---

S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
1	UNIDAD I: ENCUADRE INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL II. 1.1 Historia de adobe.	1.2 Historia de Photoshop.	1.3 Digitalización.	1.4 Reticula de pixeles.	
EN CASA	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8	
	1.5 Resolución de la imagen. Resolución de pantalla.	1.6 1.7 Profundidad de color.	1.8 Herramientas de edición de gráficos de mapa de bits.	1.9 La resolución de las imágenes vectoriales.	
2	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
	1.10 Cuando usar gráficos vectoriales.	1.11 Codificar gráficos.	1.12 Formatos para gráficos vectoriales y meta ficheros.	UNIDAD II: FORMATOS Y SOFTWARE EN DISEÑO DIGITAL 2.1 Formatos para mapa de bits.	
EN CASA	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8	
	2.2 Software y formatos. 2.3 Información rápida sobre formatos.	2.4 Dibujo basado en objetos.	2.5 Propiedades de los objetos vectoriales	2.6 Vectores sin nodos ni manejadores.	
3	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
	2.7 Software bitmap y vectorial.	2.8 Software orientado a impresión y orientado a la web	2.9 Software propietario y open-source.	2.10 Dispositivos de entrada para creación de gráficos	
EN CASA	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8	
	2.11 Dispositivos de salida de gráficos.	UNIDAD III EJERCICIOS BASICOS 3.1 Efecto de doble exposición.	3.2 Añadir un efecto de luz a tus fotografías.	3.3 Cambiar el color del pelo	

S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
4	3.4 Efecto orton	3.5 Crear una esfera de cristal	3.6 Mapa de desplazamiento	3.7 Pixelado triangular	
EN CASA	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8	
	3.8 Cambiar cara de una persona	3.9 Como igualar el cromatismo de las fotos de un montaje	3.10 Crear un trocoide	3.11 Objetos inteligentes	
S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
5	3.12 Efecto acuarela	3.13 Crear una sombra	3.14 Efecto fondo de colores	3.15 Texto hecho con texto	
EN CASA	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8	
	UNIDAD IV: EJERCICIOS AVANZADOS 4.1 Bordes recortables en Illustrator con "Apariencia" y "Estilo gráfico".	4.2 Alinear varios elementos sin mover el que hace de referencia.	4.3 Archivos enlazados o colocados en Adobe Illustrator.	4.4 Arreglar los colores CMYK incorrectos en Illustrator.	
S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	PLATAFORMA EDUCATIVA
6	4.5 Bola del mundo giratoria en 3D con Illustrator.	4.6 Bordes recortables en Illustrator.	4.7 Cambiar colores en Adobe Illustrator (un repaso a La guía de color).	4.8 Cambiar el tamaño y posición de un motivo o pattern en Illustrator.	
EN CASA	CLASE 5	CLASE 6	CLASE 7	CLASE 8	
	4.9 Cambiar el tono y porcentaje de un color en Illustrato.	4.10 Cambiar rápidamente un color usado en todo el documento.	4.11 Colores directos en Illustrator.	4.11 Colores directos en Illustrator.	
S	CLASE 1	CLASE 2			PLATAFORMA EDUCATIVA
7	EXAMEN DE MODULO				EXAMEN FINAL EN PLATAFORMA OPCIONAL, OBLIGATORIO PARA LOS ALUMNOS EN MODALIDAD VIRTUAL

ACTIVIDADES EN EL AULA PERMITIDAS:	<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>
---	--

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

SUGERENCIA BIBLIOGRAFICA				
No	TIPO	TITULO	AUTOR	EDITORIAL
1	Libro	La profesión del Diseño Gráfico	Ana maria reyes	Palibrio
2	Libro	Diseño visual y Expresión Gráfica	Gemma San Cornelio Esquerdo	Gustavo Gili
3	Libro	Bases y fundamentos del diseño	Wuccius Wong	GG Diseño

SUGERENCIAS DE VIDEOS ACADEMICOS				
No	TIPO	TITULO	LINK	AUTOR
1	Video	ILLUSTRATOR TUTORIAL PARA PRINCIPIANTES	https://www.youtube.com/watch?v=ISbOsAnNSL0	Estamparte Serigrafia para todos
2	Video	Curso Adobe Illustrator	https://www.youtube.com/watch?v=sekxanyTmGM&list=PLILZ9tjvKzYejzn3MbyBLo1JpdXSExAP	Guillot diseña
3	Video	Curso Illustrator	https://www.youtube.com/watch?v=va7GjxVyuQU&list=PLLniqWgyb4HF18wkxVrC5IzBLGOL23Dcb	dostin hurttado

CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACION Y ACREDITACION.	
Actividades en Plataforma Educativa	50%
1er Actividad	25%
2da Actividad	25%
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 subdirección académica, y en esa semana se podrán hacer los cambios necesarios.
--------------	--

