

## CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

### I. Identificadores de la asignatura

<b>Instituto:</b>	<b>Arquitectura Diseño y Arte</b>	<b>Modalidad:</b>	<b>Presencial</b>
<b>Departamento:</b>	<b>Diseño</b>	<b>Créditos:</b>	<b>5</b>
<b>Materia:</b>	<b>Tecnología para el diseño 1</b>	<b>Carácter:</b>	<b>Obligatorio</b>
<b>Programa:</b>	<b>Licenciatura en Diseño Gráfico</b>	<b>Tipo:</b>	<b>Seminario</b>
<b>Clave:</b>	<b>DIS-2323-00</b>	<b>Horas:</b>	<b>4</b>
<b>Nivel:</b>	<b>Principiante</b>	<b>Teoría:</b>	<b>2</b>
		<b>Práctica:</b>	<b>2</b>

### II. Ubicación

**Antecedentes:** Clave DIS-2323-00

Ninguno

**Consecuente:**

Tecnología para el  
diseño 2

### III. Antecedentes

**Conocimientos:**

El alumno aplicará sus conocimientos básicos de geometría, dibujo y de diseño.

**Habilidades:**

Análisis visual de imágenes y objetos para su representación gráfica digital.

### **Actitudes y Valores:**

Calidad, responsabilidad, honestidad, proactividad y atención al detalle.

### **IV. Propósitos Generales**

Desarrollar competencias y habilidades en el alumno para que pueda crear y reproducir gráficos vectoriales con la ayuda de Adobe Illustrator CC 2018.

### **V. Compromisos formativos**

#### **Intelectual:**

Que el alumno adquiera la capacidad para trasladar bocetos e imágenes mentales a un soporte digital a través de gráficos vectoriales. Así mismo que obtenga nociones básicas de formatos de color, tamaños y contenidos que deben tener diversas aplicaciones de diseño de manera estándar.

#### **Humano:**

Realizar ejercicios que ayuden al alumno a generar soluciones de diseño a través de gráficos vectoriales.

Desarrollar ejercicios de razonamiento donde el alumno pueda analizar los requerimientos de determinado proyecto de diseño y trazar su propia solución usando las herramientas que provee el software. Esto para que el alumno vaya desarrollando su pensamiento crítico y auto evaluativo.

#### **Social:**

Invitar a los alumnos a pensar como su práctica profesional en cada uno de sus ámbitos impacta en el terreno social.

#### **Profesional:**

Mantener altas exigencias de calidad en los proyectos con el objetivo de que éstos estén a la altura de un profesional.

## VI. Condiciones de operación

**Espacio:** Aula en el centro de cómputo IADA/CU

**Mobiliario:** Debe contar con los recursos esenciales para el desarrollo de la clase, como lo son el mobiliario y soporte técnico para los problemas que se presenten con Contraseñas, red, Proyector entre otros.

**Laboratorio:** De cómputo IADA/CU

**Población:** 15-20

**Material de uso frecuente:** Proyector, ordenador, pizarrón, USB, libros de la biblioteca.

**Condiciones especiales:** Todas las aulas deben contar con el software Illustrator CC 2018 instalado.

## VII. Contenidos y tiempos estimados.

Fecha	Tema	Actividad
Semana 1	<ul style="list-style-type: none"><li>- Presentación de clase.</li><li>- Entorno de Adobe Illustrator CC 2018.</li></ul>	Dinámica de presentación de clase por parte del docente, así como

		<p>presentación de alumnos y sus habilidades e intereses en el diseño.</p> <p>Platica inicial de las capacidades y alcances de Adobe Illustrator CC 2018.</p>
Semana 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acercamiento a la interface de Adobe Illustrator CC 2018.</li> <li>- Herramientas generales y alcances del software.</li> <li>- Nuevos documentos y mesas de trabajo.</li> <li>- Reglas, guías y retículas.</li> </ul>	<p>Interacción inicial del alumno con la interface de Adobe Illustrator CC 2018.</p> <p><b>Práctica 1: Yo soy AI.</b></p> <p>El alumno aprenderá a generar nuevos documentos para los distintos medios de reproducción, así como a manipular las mesas de trabajo y herramientas para la alineación y orden.</p>
Semanas 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta de selección.</li> <li>- Herramienta de selección directa.</li> <li>- Herramienta de pluma.</li> <li>- Herramienta de curvatura.</li> <li>- Herramienta de línea y segmento.</li> </ul>	<p><b>Práctica 2: Vectorizando.</b></p> <p>El alumno conocerá y utilizará las herramientas básicas para que le permitirán generar gráficos vectoriales.</p>
Semana 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta de formas básicas.</li> <li>- Herramienta moldeadora.</li> <li>- Herramienta de borrador.</li> <li>- Color y muestras de color.</li> </ul>	<p><b>Práctica 3: Formas y color.</b></p> <p>Estas herramientas permitirán al alumno crear composiciones más complejas y diferenciar los modos de color y sus diferentes aplicaciones.</p>
Semana 5-6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta de brocha.</li> <li>- Gradientes.</li> <li>- Transparencias.</li> </ul>	<p><b>Práctica 4: Camaleón.</b></p> <p>El alumno aprenderá a crear y manipular gráficos desde el punto de vista cromático y estético. Esto le permitirá generar fusiones, estilos y detalles entre las diferentes formas en su composición.</p>
Semana 7-8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta de unir y combinar formas.</li> </ul>	<p><b>Práctica 5: Houdini.</b></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alineación y distribución de elementos.</li> <li>- Transformación libre de objetos.</li> </ul>	A través de estas herramientas el alumno podrá manipular libremente cada una de las formas vectoriales dentro de su composición.
Semana 9-10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta de malla.</li> </ul>	<p><b>Práctica 6: Ilustrando con malla.</b></p> <p>El alumno aprenderá a ilustrar las distintas formas vectoriales con la intención de crear diseños más reales y detallados.</p>
Semana 10-11	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta de texto y párrafos</li> </ul>	<p><b>Práctica 7: TXT.</b></p> <p>El alumno aprenderá a utilizar la herramienta tanto para crear bloques y cajas textuales, así como manipular las letras y crear formas vectoriales a partir de las palabras.</p>
Semana 12-13	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño 3D.</li> <li>- Guardar y exportar documentos en múltiples formatos</li> </ul>	<p><b>Práctica 8:</b></p> <p>A través de esta herramienta el alumno podrá generar además de gráficos 2D, formas volumétricas las cuales puedes ayudar a crear un aspecto visual más real.</p>
Semana 14-17	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyecto final transversal/interdisciplinario.</li> </ul>	<p><b>Proyecto Final</b></p> <p>El proyecto final transversal o interdisciplinario pretende promover un fortalecimiento profesional y expandir las capacidades de los alumnos que se vinculen en dicho proyecto.</p>

## VIII. Metodología y estrategias didácticas

### Metodología Institucional:

- a. Elaboración de ensayos, monografías e investigaciones (según el nivel) consultando fuentes bibliográficas, hemerográficas, y en línea.
- b. Elaboración de reportes de lectura de artículos actuales y relevantes a la materia.

### Estrategias del Modelo UACJ Visión 2020 recomendadas para el curso:

- a. Basado en la práctica.
- b. Reportes que impliquen una concientización del ejercicio práctico que se acaba de realizar.

## IX. Criterios de evaluación y acreditación

### a) Institucionales de acreditación:

Acreditación mínima de 80% de clases programadas

Entrega oportuna de trabajos

Calificación ordinaria mínima de 7.0

Permite examen único: no

### b) Evaluación del curso

Acreditación de los temas mediante los siguientes porcentajes:

Prácticas 40%

Entregas parciales 30%

Entrega final 30%

**Total: 100%**

## **X. Bibliografía**

Wood, B. (2017). Adobe Illustrator CC Classroom in a Book. Adobe Press.

Wilson, D. (2016). Learn Adobe Illustrator CC for Graphic Design and Illustration

## **X. Perfil deseable del docente**

Licenciatura en Diseño Gráfico preferentemente.

Experiencia mínima 2 años.

## **XI. Transversalidad e interdisciplinariedad.**

La herramienta digital que Adobe Illustrator CC 2018 proporciona en las diferentes áreas de diseño es prácticamente ilimitada. Más allá de ser una asignatura de nivel principiante en el plan de estudios de diseño gráfico, el alumno es capaz de generar material visual de calidad a través del diseño vectorial, este puede ser de gran apoyo para diversas asignaturas de su misma área y para otras disciplinas involucradas o no con el diseño.

Las siguientes áreas y disciplinas son una muestra en las que el alumno del curso de Tecnología para el diseño 1 puede aplicar sus conocimientos.

### **Asignaturas transversales**

Introducción a la mercadotecnia

Introducción a la publicidad

Técnicas de representación

Diseño tipográfico

Identidad y sistemas visuales

Pre-prensa digital

### **Otras disciplinas**

Modelos y maquetas

Diseño del mueble

Antropometría y diseño

Diseño de mobiliario

Ilustración digital del producto

Diseño de envase y embalaje

Publicidad 1 Medios Impresos

Producción publicitaria

Arquitectura web

Diseño digital

## **XII. Institucionalización**

**Responsable del Departamento:** Mtra. Guadalupe Gaytán Aguirre.

**Coordinador/a del Programa:** Mtra. Tayde Mancillas.

**Fecha de elaboración:**

**Elaboró:**

**Fecha de rediseño:** 6 de diciembre de 2017.

**Rediseño:** Mtro. Alan Horacio Ruiz Grajeda, Mtra. Angélica Martínez Moctezuma, Mtra. Anahí Solís Chávez

