

CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

I. Identificadores de la asignatura			
Instituto:	Arquitectura Diseño y Arte	Modalidad:	Presencial
Departamento:	Diseño	Créditos:	5
Materia:	Tecnología para el diseño 1	Carácter:	Obligatorio
Programa:	Licenciatura en Diseño Gráfico	Tipo:	Seminario
Clave:	DIS-2323-00	Horas:	4
Nivel:	Principiante	Teoría:	2
		Práctica:	2

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: Habilidad para representar y para diseñar en general.

Actitudes y Valores:

Calidad, responsabilidad, honestidad.

IV. Propósitos Generales

Que el alumno aprenda a proyectar imágenes a través del dibujo vectorial.

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 instalado.

VII. Contenidos y tiempos estimados

Fecha	Unidad	Clase	Tarea
Martes 17 de enero	Entorno y herramientas	Introducción a la clase y presentación de su contenido.	Abrir un correo de Gmail y una carpeta compartida al

	de Adobe Illustrator	<p>Presentación de los integrantes del grupo.</p> <p>Presentación: ¿Qué es un vector?</p> <p>Introducción al entorno de Illustrator</p>	<p>correo: vrenteriaf@gmail.com</p> <p>Buscar un video o imagen que muestre algo interesante que se puede hacer con Adobe Illustrator</p>
Jueves 19 de enero		<p>Presentación de recursos visuales interesantes que se pueden generar a partir de Adobe Illustrator</p>	/
Martes 24 de enero		<p>Crear documento nuevo, plantillas, abrir uno existente.</p> <p>Manejo y manipulación de mesas de trabajo</p> <p>Fondos, Reglas, guías y cuadrículas</p>	<p>Preparar exposición acerca de cómo funciona determinado elemento de la barra de herramientas de Adobe Illustrator (el docente asignará una herramienta por alumno).</p>
Jueves 26 de enero		<p>Presentación de exposiciones por parte de los alumnos</p>	/
Martes 31 de enero		<p>Presentación de exposiciones por parte de los alumnos</p>	<p>Leer artículo referente a aplicaciones de adobe para android en: http://www.androidsis.com/adobe-lanza-illustrator-draw-y-capture-cc-en-android/</p> <p>Y realizar un comentario de 250 palabras al respecto. Agregar documento a la carpeta compartida.</p>
Jueves 2 de febrero		<p>Presentación: El color</p>	<p>Elegir un personaje para redibujarlo (llevar a la clase</p>

		<p>Seleccionar colores</p> <p>Aplicación del Color</p> <p>Muestras.</p> <p>Creación y manipulación de gradientes.</p> <p>Transparencias</p>	3 opciones)
Martes 7 de febrero		<p>Presentación: propiedades del texto</p> <p>Herramientas de manipulación de textos</p> <p>Unir y combinar objetos</p> <p>Herramientas de distribuir y alinear objetos</p> <p>Ordenar y agrupar objetos</p>	
Jueves 9 de febrero		1er. Parcial: Vectorizar personaje elegido	1er. Parcial: Vectorizar personaje elegido
Martes 14 de febrero	Aplicación de herramientas de Adobe Illustrator y compartir archivos a otros recursos de Adobe	<p>Entrega del 1er. Parcial</p> <p>Manejo de capas</p> <p>Práctica: Separar por capas las formas que componen el personaje vectorizado con anterioridad</p>	Terminar práctica comenzada en clase
Jueves 16 de febrero		<p>Herramienta maya</p> <p>Práctica: Redibujar un objeto empleando la herramienta maya</p>	<p>Leer el artículo Corel o Ilustrador en: http://www.informacionyarte.com/corel-o-illustrator-el-mejor-programa-diseno-vectorial</p> <p>Y realizar un comentario de 250 palabras. Subir a la carpeta.</p>

Martes 21 de febrero		Continuar con práctica de herramienta maya	/
Jueves 23 de febrero		Comenzar el 2do. Parcial: Diseño de infografía	<p>Leer el artículo, las mejores características de illustrator CS6:</p> <p>http://www.informacionyarte.com/cinco-mejores-caracteristicas-de-adobe-illustrator-cs6</p> <p>Y realizar un comentario de 250 palabras al respecto. Agregar a la carpeta</p>
Martes 28 de febrero		Continuar trabajando con la infografía	Continuar trabajando con la infografía
Jueves 2 de marzo		<p>Presentación: exportar e importar formatos externos</p> <p>Práctica de importar y exportar archivos</p> <p>Continuar con práctica infografía personal.</p>	Práctica de exportar e importar
Martes 7 de marzo	Introducción a Adobe InDesign	<p>Entrega 2do parcial: Infografía</p> <p>Presentación: introducción a InDesign</p> <p>Abrir y cerrar documentos</p> <p>Ajustar valores de página</p>	Pensar en un tema para desarrollar un tríptico o folleto digital

		<p>Establecer márgenes</p> <p>Insertar texto</p> <p>Características de los marcos de texto</p> <p>Dar color a un marco de texto</p> <p>Crear y editar colores</p>	
Jueves 9 de marzo		<p>Crear bordes para los marcos de texto</p> <p>Modificar el tipo y tamaño de texto</p> <p>Modificar color y estilo del texto</p> <p>Buscar y cambiar</p> <p>Aplicar sangrías</p> <p>Modificar interlineado</p> <p>Alinear un párrafo</p> <p>Crear capitulares</p> <p>Dividir palabras</p> <p>Ajustar la escala de texto</p> <p>Presentación: Herramientas interactivas</p>	<p>Leer 10 reglas para un mejor diseño editorial en:</p> <p>http://www.staffcreativa.pe/blog/10-reglas-para-un-mejor-diseno-editorial/</p> <p>Y realizar un comentario de 250 al respecto. Subir archivo a la carpeta.</p>
Martes 14 de marzo		Trabajar en tríptico o folleto digital	
Jueves 16 de marzo		Trabajar en tríptico o folleto digital	
Martes 21 de marzo		Presentación: el diseño editorial	<p>Buscar (preferentemente en libros, aunque también serán aceptados recursos</p>

		Resolución de dudas en la elaboración del tríptico	digitales) ejemplos de diseño editorial interesante y preparar una exposición de no más de 10 minutos.
Jueves 23 de marzo		Exposiciones por parte de los alumnos acerca de diseños editoriales interesantes.	
Martes 28 de marzo		Entrega de tríptico 3er. Parcial: Bocetar un diseño editorial interesante para tu bitácora	Continuar trabajando en diseño editorial de bitácora
Jueves 30 de marzo		Continuar trabajando en diseño editorial de bitácora	Continuar trabajando en diseño editorial de bitácora
Martes 4 de abril		Continuar trabajando en diseño editorial de bitácora	Continuar trabajando en diseño editorial de bitácora
Jueves 6 de abril		Entrega del 3er. Parcial. Dar un diseño Editorial interesante a tu bitácora. Presentación: el proyecto final Determinar el ícono con el que se trabajará	Continuar trabajando en diseño editorial de bitácora
Martes 11 de abril	Vacaciones de primavera		
Jueves 13 de abril			
Martes 18 de abril			
Jueves 20 de abril			

Martes 25 de abril	Aplicación de conocimientos en proyecto final	Diseñar una tarjeta de lotería en Illustrator y documentar su proceso en InDesign	
Jueves 27 de abril			
Martes 2 de mayo			
Jueves 4 de mayo			
Martes 9 de mayo			
Jueves 11 de mayo			
Martes 16 de mayo	Exposiciones finales		
Jueves 18 de mayo	Entrega de calificaciones		
Martes 23 de mayo	Espacio para dudas o aclaraciones en la calificación		

VIII. Metodología y estrategias didácticas

Metodología Institucional:

- a. Elaboración de ensayos, monografías e investigaciones (según el nivel) consultando fuentes bibliográficas, hemerográficas, y "on line".
- 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 30%

Entregas parciales 30%

Entrega final 20%

Asistencia 10%

Bitácora 10%

Total: 100%

X. Bibliografía

Wood, B. (2015). Adobe Illustrator CC Classroom in a Book. Adobe Press.

Kordes, K. (2015). Adobe InDesign CC Classroom in a Book. Adobe Press

--

X. Perfil deseable del docente

Preferentemente deberá tener una licenciatura en Diseño Gráfico. Experiencia en el campo del diseño.
--

XI. Institucionalización

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

Coordinador/a del Programa: Tayde Mancillas
--

Fecha de elaboración:

Elaboró:

Fecha de rediseño: 8 de diciembre de 2016
--

Rediseñó: Andrés Sarmiento – Virginia Rentería
