

CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

I. Identificadores de la asignatura

Instituto:	Arquitectura Diseño y Arte	Modalidad:	Presencial
Departamento:	Diseño	Créditos:	4
Materia:	Tecnología para el diseño 2	Carácter:	Obligatorio
Programa:	Diseño Gráfico	Tipo:	Seminario
Clave:	DIS-1408-00		
Nivel:	Principiante		
Horas:	4	Teoría:	2
		Práctica:	2

II. Ubicación

Antecedentes: Clave DIS-2323-00

Tecnología para el diseño 1

Consecuente:

Computación gráfica

III. Antecedentes

Conocimientos: El estudiante deberá tener los conocimientos bases de los programas vistos en la clase de Tecnología para el diseño 1.

Habilidades: El alumno deberá desarrollar la capacidad de comunicarse y expresarse por medio de los elementos gráficos por medio digital.

Actitudes y valores: Respeto, honestidad, autodeterminación, actitud crítica, responsabilidad y puntualidad.

IV. Propósitos Generales

- Explorar y dominar herramientas de creación y manipulación de mapas de bits.
- Adquirir las habilidades que permitan generar gráficos para aplicaciones publicitarias y de identidad, tanto en soportes impresos como en digitales.
- Así mismo se pretende que al finalizar el curso al alumno le sea posible optimizar mapas de bits para ser usados en diversas aplicaciones impresas y digitales.

V. Compromisos formativos

Intelectual:

Que el alumno adquiera la capacidad para trasladar bocetos e imágenes mentales a un soporte digital a través de mapas de bits. Así mismo que obtenga conocimientos básicos en cuanto a las especificaciones de formatos, tamaños y contenidos que deben tener diversas aplicaciones de diseño de manera estándar.

Humano:

Realizar ejercicios que ayuden al alumno a desarrollar habilidades para analizar problemas y solucionarlos utilizando herramientas de creación y edición de mapas de bits.

Desarrollar ejercicios de razonamiento donde el alumno practique lo siguiente: observar, identificar, analizar y evaluar. Esto para que el alumno vaya adquiriendo pensamiento crítico y auto evaluativo.

Social:

Solicitar material bibliográfico libros y bibliografías sobre el tema en formato digital o impreso. Esto con el objetivo de que el alumno amplíe su conocimiento y tenga información complementaria acerca del tema visto en clase.

Incentivar a los alumnos a buscar artículos científicos recientes para estar al tanto de las nuevas tendencias dentro del diseño digital. Esto les permitirá tener un panorama más amplio y conocer el trabajo que otros profesionales desarrollan en la actualidad.

Profesional:

Fomentar prácticas de planeación, organización, ejecución y evaluación de actividades escolares en los alumnos para obtener trabajos de mejor calidad que se elaboren y terminen con puntualidad.

VI. Condiciones de operación	
<p>Espacio: Aula en el centro de cómputo IADA/CU</p> <p>Laboratorio: De cómputo IADA/CU</p> <p>Población: 15-20</p> <p>Material de uso frecuente: Proyector, ordenador, pizarrón, USB, libros de la biblioteca, biblioteca central, revistas.</p> <p>Condiciones especiales: Todas las aulas deben contar con el software Photoshop instalado.</p>	<p>Mobiliario: mesas y sillas computadoras</p>

VII. Contenidos y tiempos estimados			
Unidad	Temas	Contenidos	Actividades
1. Entorno y herramientas básicas de photoshop	<p>1. Introducción a Photoshop</p> <p>2. El entorno de Photoshop</p>	<p>¿Qué es Photoshop? Novedades en Photoshop Iniciando Photoshop 1.3.1 Abrir una imagen Adobe bridge 1.3.2 Guardar una imagen, formatos de imagen 1.3.3 Resolución 1.3.4 Abrir un nuevo Docto. de trabajo 1.4 Colores RGB y CMYK</p> <p>2.1 El área de trabajo 2.2 La barra de menú 2.3 El panel de herramientas 2.4 La barra de opciones de herramientas 2.5 La barra de estado 2.6 La ventana del navegador 2.7 La ventana información 2.7.1 Métodos alternativos para desplazar la vista de la imagen 2.8 La ventana de Color 2.9 La ventana de Historia</p>	<p>Actividad 1</p> <p>El alumno creara nuevos documentos para medios impresos y digitales con el fin de comprender especificaciones como tamaños, resolución y modos de color.</p>

2. Edición de imágenes	3. Las herramientas de pintura y edición	<p>3.7. El Pincel mezclador</p> <p>3.8. El Tampón de motivo 3.8.1 Crear Motivos Personalizados</p> <p>3.9. El Tampón de clonar</p> <p>3.10. La herramienta Degradado</p> <p>3.11. La herramienta Bote de pintura 3.11.1 Degradados personalizados</p> <p>3.12. Las herramientas de Forma</p> <p>3.13. El texto</p> <p>3.14. Utilizando la pluma</p> <p>3.15. Rellenando un trazado</p>	<p>Actividad 2</p> <p>El alumno creará brochas y degradados personalizados para modificar la composición de una fotografía.</p>
	4. Las herramientas de borrado	<p>4.1. La herramienta Borrador</p> <p>4.2. La herramienta Borrador mágico</p> <p>4.3. La herramienta Borrador de fondos</p>	<p>Actividad 3</p> <p>El alumno reemplazara el fondo de una fotografía con la ayuda de la herramienta de borrador.</p>
	5. Capas	<p>5.1. La ventana Capas 5.1.1 Crear nuevas capas 5.1.2 Modificar capas 5.1.3 Superposición de capas 5.1.4 La visibilidad de las capas</p> <p>5.6. La herramienta Mover Selección de capas</p> <p>5.7. Las capas enlazadas Grupos de capas Alineación y distribución</p> <p>5.8. Alineamiento automático de capas</p> <p>5.9. Bloquear las Capas</p> <p>5.10. Diferencias entre Fondo y Capa</p> <p>5.11 Modos de fusión de capas</p>	<p>Actividad 4</p> <p>(temas 5,6,7)</p> <p>El alumno seleccionara diversas fotografías que utilizara como capas individuales para modificar el aspecto interior de una oficina de diseño.</p>
	6. Selecciones	<p>6.1. Introducción</p> <p>6.2. Trabajando con selecciones. Cortar, copiar y pegar. Las herramientas de Selección de marco Las herramientas de Selección de lazo La herramienta Varita mágica La herramienta de Selección rápida</p> <p>6.3 Perfeccionar bordes</p> <p>6.4 Las selecciones personalizadas Máscaras de selección Máscaras de relleno y ajuste</p> <p>6.5 La superposición de selecciones</p> <p>6.6 Guardar selecciones</p> <p>6.7 Canales</p> <p>6.8 Redimensionar la imagen</p>	<p>Actividad 4</p> <p>(temas 5,6,7)</p> <p>El alumno seleccionara diversas fotografías que utilizara como capas individuales para modificar el aspecto interior de una oficina de diseño.</p>

3. Más opciones y recursos de movimiento	7. Trabajando con capas	6.9 Escalar según el contenido 6.10 Selecciones con trazado 7.1. Transformar capas El Comando Deformar 7.2. Las máscaras de capa 7.3. Crear máscaras de capa 7.4. Los recortes de capa 7.5. Los objetos inteligentes	
	8. Fotografía Digital	8.1. Grietas, rascaduras e imperfecciones 8.2. Ojos rojos 8.3. Aclarar u oscurecer una fotografía 8.4. Enfoque de una fotografía 8.5. Blanco y negro 8.6. Otros ajustes para imágenes	Actividad 5 El alumno seleccionara una fotografía antigua para realizar una restauración.
	9. Fotografía Digital Avanzada	9.1 Eliminar elementos de una fotografía 9.2. Relleno según el contenido 9.3. La herramienta Parche 9.4. Extraer imágenes 9.5. Deformación de posición libre 9.6. Imágenes RAW - Camera RAW	Actividad 6 El alumno elegirá una fotografía de un paisaje la cual contenga diversos elementos en su composición para removerlos y modificar el aspecto original.
	10. Edición Avanzada de capas	10.1. Los estilos: opciones de fusión 10.2. Los filtros El Filtro Punto de fuga 10.3. Los filtros inteligentes	Actividad 7 El alumno realizará realizar la composición fotográfica de un escenario natural mediante la utilización de diversas capas aplicando los diferentes modos de fusión.
	12. Creación de imágenes Sintéticas	12.1. Crear superficies cromadas Crear estructuras 12.2 El filtro Licuar Otros filtros 12.3 Cambiando la resolución de imagen Configurando la imagen Impresión múltiple de una imagen	Actividad 8 El alumno realizara el diseño de un vitral mediante la utilización de herramientas de formas, trazo y texto.
		13.1. Galería de Fotografías Web 13.2. Photomerge	Actividad 9

	13. Opciones Adicionales	13.3. Exportar capas a archivos 13.4. Cargar archivos en pila 13.5. Modos de apilamiento de Objetos inteligentes 13.6. Combinar para HDR pro 13.7. Crear un gif animado	El alumno seleccionara un retrato para modificar aspectos como expresiones faciales y complexión.
	14. Opciones de video y 3D	14.1 Opciones de video 14.2 Opciones de 3D	Actividad 10 El alumno creara una imagen de paisaje a partir de diversas fotos previamente seleccionadas.
	15. Las Instrucciones	15.1. La ventana Acciones 15.2. Crear tus propias acciones 15.3. Lotes de imágenes	Actividad 11 El alumno programara diversas acciones como ajustes de color, contrastes y tono de imagen para aplicarlos a un lote de imágenes.
	16. Obtener más Recursos	16.1. Introducción 16.2. Más acciones 16.3. Más pinceles 16.4. Más formas personalizadas 16.5. Otros elementos	

VIII. Metodología y estrategias didácticas
<p>Metodología Institucional:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Elaboración de ensayos, monografías e investigaciones (según el nivel) consultando fuentes bibliográficas, hemerográficas y en Internet. b) Elaboración de reportes de lectura de artículos en lengua inglesa, actuales y relevantes. <p>Estrategias del Modelo UACJ Visión 2020 recomendadas para el curso:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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
<ul style="list-style-type: none"> 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% (4 módulos)

Parciales 30% (3 parciales, 1 por modulo)

Trabajo Final 30%

Total: 100%

X. Bibliografía

Nota: Revisar la bibliografía obligatoria y complementaria, así como citar adecuadamente según sea el caso de libros, revistas, páginas electrónicas, compilaciones, libros electrónicos, etc.

- Adobe Photoshop CC for Photographers Martin Evening
- Adobe Photoshop CC Classroom in a Book

- Photoshop: Photoshop for Photographers (Box Set 2 in 1): The Ultimate Guide for beginners to learn Adobe Photoshop the easy way! (Step by Step Pictures, ... Digital Photography, Graphic Design) Kindle Edition por Edward Bailey

- Photoshop CS6 For Dummies, Peter Bauer

- Photoshop Tips, Tricks & Shortcuts in easy steps: Covers all versions of Photoshop CC Paperback por Robert Shufflebotham

X. Perfil deseable del docente

Lic. en Diseño Grafico

Manejo de programas Adobe Illustrator CC y Adobe Photoshop CC

2 años de experiencia en docencia

XI. Institucionalización

Responsable del Departamento: Mtra. Guadalupe Gaytán Aguirre.

Coordinador/a del Programa: Tayde Mancillas

Fecha de elaboración: junio 2013

Elaboró: Andrés Sarmiento

Fecha de rediseño: 30 de mayo 2017

Rediseñó:

M.A.M. Alan Ruiz

M.P.C. Virginia Rentería.

M.H. Omar Chavarría

Fecha de rediseño: 6 de diciembre 2017

Rediseñó: Mtra. Anahí Solís Chávez.