

**TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN AREA
DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA
EN COMPETENCIAS PROFESIONALES**

ASIGNATURA DE INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

| | |
|---|---|
| 1. Competencias | Desarrollar soluciones tecnológicas para entornos Web mediante fundamentos de programación orientada a objetos, base de datos y redes de área local que atiendan las necesidades de las organizaciones. |
| 2. Cuatrimestre | Segundo |
| 3. Horas Teóricas | 17 |
| 4. Horas Prácticas | 28 |
| 5. Horas Totales | 45 |
| 6. Horas Totales por Semana Cuatrimestre | 3 |
| 7. Objetivo de aprendizaje | El alumno elaborará soluciones gráficas Mediante herramientas de hardware y software para su integración en proyectos digitales y de comunicación visual. |

| Unidades de Aprendizaje | Horas | | |
|--|-----------|-----------|-----------|
| | Teóricas | Prácticas | Totales |
| I. I. Fundamentos de diseño gráfico | 2 | 4 | 6 |
| II. II. Proceso de diseño creativo | 5 | 10 | 15 |
| III. III. Creatividad digital | 8 | 16 | 24 |
| Totales | 15 | 30 | 45 |

| | | | | |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| ELABORÓ: | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | REVISÓ: | Dirección Académica |  |
| APROBÓ: | C. G. U. T. y P. | FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: | Septiembre de 2018 | |

IV. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

UNIDADES DE APRENDIZAJE

| | |
|--|--|
| 1. Unidad de aprendizaje | I. Fundamentos de diseño gráfico |
| 2. Horas Teóricas | 2 |
| 3. Horas Prácticas | 4 |
| 4. Horas Totales | 6 |
| 5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje | El alumno determinará los elementos básicos del diseño gráfico para su aplicación. |

| Temas | Saber | Saber hacer | Ser |
|------------------------------|---|--|--|
| Conceptos básicos | Identificar los conceptos, funciones y aplicaciones del diseño gráfico y creatividad | | Analítico, creativo, Destreza Trabajo colaborativo Asertividad Saber escuchar Responsabilidad Honestidad Ética profesional y personal Respeto Toma de decisiones |
| Elementos del diseño gráfico | Identificar los elementos del diseño gráfico: Texto, Formas, Color e imagen. Identificar las leyes de la percepción del diseño y la psicología del color: figura, fondo, simplicidad, pregnancia, proximidad, semejanza y contraste y continuidad. | Determinar los elementos, formatos adecuados y requerimientos técnicos visuales acordes al proyecto encomendado. | Analítico, creativo, Destreza Trabajo colaborativo Asertividad Saber escuchar Responsabilidad Honestidad Ética profesional y personal Respeto Toma de decisiones |

| | | | | |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| ELABORÓ: | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | REVISÓ: | Dirección Académica |  |
| APROBÓ: | C. G. U. T. y P. | FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: | Septiembre de 2018 | |

V. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

PROCESO DE EVALUACIÓN

| Resultado de aprendizaje | Secuencia de aprendizaje | Instrumentos y tipos de reactivos |
|---|---|--|
| <p>Entrega un reporte técnico que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identificación de los elementos del diseño gráfico. ● Descripción de los elementos utilizados. ● Propuesta de mejora al diseño. | <ol style="list-style-type: none"> 1.- Comprender los conceptos básicos. 2.- Comprender los elementos del diseño gráfico. 3.- Comprender las leyes de la percepción. | <ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo - Rúbrica |

| | | | | |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| ELABORÓ: | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | REVISÓ: | Dirección Académica |  |
| APROBÓ: | C. G. U. T. y P. | FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: | Septiembre de 2018 | |

VI. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

| Métodos y técnicas de enseñanza | Medios y materiales didácticos |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Equipos colaborativos.- Prácticas de laboratorio. | Proyector. Internet. equipo de cómputo. |

ESPACIO FORMATIVO

| Aula | Laboratorio / Taller | Empresa |
|------|----------------------|---------|
| | X | |

VII.

| | | | | |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| ELABORÓ: | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | REVISÓ: | Dirección Académica |  |
| APROBÓ: | C. G. U. T. y P. | FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: | Septiembre de 2018 | |

VIII. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

UNIDADES DE APRENDIZAJE

| | |
|--|--|
| 1. Unidad de aprendizaje | II. Proceso de diseño creativo |
| 2. Horas Teóricas | 5 |
| 3. Horas Prácticas | 10 |
| 4. Horas Totales | 15 |
| 5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje | El alumno diseñará boceto aplicando las fases del proceso de diseño creativo para la creación de la propuesta gráfica. |

| Temas | Saber | Saber hacer | Ser |
|-----------------------------|--|--|--|
| Fases del proceso de diseño | identificar las fases de un proyecto de diseño gráfico-creativo: Analítica, creativa y de desarrollo. | | Analítico, creativo, Destreza Trabajo colaborativo Asertividad Saber escuchar Responsabilidad Honestidad Ética profesional y personal Respeto Toma de decisiones |
| Composición | Identificar la composición gráfica dentro de un espacio visual: distribución y disposición de los elementos. | Diseñar bocetos creativos utilizando el proceso de diseño y la integración de los elementos. | Analítico, creativo, Destreza Trabajo colaborativo Asertividad Saber escuchar Responsabilidad Honestidad Ética profesional y personal Respeto Toma de decisiones |

| | | | | |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| ELABORÓ: | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | REVISÓ: | Dirección Académica |  |
| APROBÓ: | C. G. U. T. y P. | FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: | Septiembre de 2018 | |

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

PROCESO DE EVALUACIÓN

| Resultado de aprendizaje | Secuencia de aprendizaje | Instrumentos y tipos de reactivos |
|--|--|---|
| <p>Entrega un portafolio de evidencias que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 3 propuestas de bocetos. ● Descripción de los elementos empleados. ● Justificación de cada composición. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender las fases del proceso de diseño. 2. Identificar los elementos gráficos. | <ul style="list-style-type: none"> - Portafolio de evidencias. - Lista de cotejo. |

| | | | | |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| ELABORÓ: | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | REVISÓ: | Dirección Académica |  |
| APROBÓ: | C. G. U. T. y P. | FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: | Septiembre de 2018 | |

IX. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

| Métodos y técnicas de enseñanza | Medios y materiales didácticos |
|---|--|
| -Equipos colaborativos. -Prácticas de laboratorio. | Proyector Internet Equipo de cómputo Software especializado |

ESPACIO FORMATIVO

| Aula | Laboratorio / Taller | Empresa |
|------|----------------------|---------|
| | X | |

X.

| | | | | |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| ELABORÓ: | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | REVISÓ: | Dirección Académica |  |
| APROBÓ: | C. G. U. T. y P. | FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: | Septiembre de 2018 | |

XII. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

UNIDADES DE APRENDIZAJE

| | |
|--|--|
| 1. Unidad de aprendizaje | XIII. III. Creatividad digital |
| 2. Horas Teóricas | 8 |
| 3. Horas Prácticas | 16 |
| 4. Horas Totales | 24 |
| 5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje | El alumno integrará los elementos gráficos para el proyecto de diseño digital. |

| Temas | Saber | Saber hacer | Ser |
|---------------------------------|---|--|--|
| Software y hardware para diseño | Identificar el hardware y herramientas para diseño. Identificar elementos y herramientas del entorno. Identificar complementos para funciones específicas: Filtros, vectores, capas, formas, máscaras, trazos, efectos, paleta de colores y formato de salida del proyecto. Identificar el concepto de calibración de colores en monitores y uso de paletas. | Seleccionar el hardware y software adecuado para el proyecto. Manipular elementos visuales para la creación de proyectos creativos. | Analítico, creativo, Destreza Trabajo colaborativo Asertividad Saber escuchar Responsabilidad Honestidad Ética profesional y personal Respeto Toma de decisiones |
| Normatividad | Identificar las disposiciones legales del uso y disposición de imágenes | | Analítico, creativo, Destreza Trabajo colaborativo Asertividad Saber escuchar Responsabilidad Honestidad Ética profesional y personal Respeto Toma de decisiones |

| | | | | |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| ELABORÓ: | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | REVISÓ: | Dirección Académica |  |
| APROBÓ: | C. G. U. T. y P. | FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: | Septiembre de 2018 | |

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

PROCESO DE EVALUACIÓN

| Resultado de aprendizaje | Secuencia de aprendizaje | Instrumentos y tipos de reactivos |
|---|--|---|
| <p>Entrega portafolio impreso y digital que integre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 3 bocetos de propuestas digitales en escala de grises y color. ● Justificación de cada composición. ● Archivos en formato vectorizado y de salida ● Documento de fundamentación de las disposiciones legales aplicables al producto digital generado. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender las herramientas de hardware y software para diseño. 2. Comprende el uso y la aplicación de las herramientas y sus complementos. 3. Comprende los formatos de resolución de imagen para los dispositivos de salida. 4. Comprende las leyes y normativas aplicables al producto de diseño digital. | <ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios Prácticos. - Lista de cotejo. |

| | | | | |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| ELABORÓ: | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | REVISÓ: | Dirección Académica |  |
| APROBÓ: | C. G. U. T. y P. | FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: | Septiembre de 2018 | |

XIV. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

| Métodos y técnicas de enseñanza | Medios y materiales didácticos |
|---|---|
| -Práctica demostrativa. -Práctica de laboratorio. -Equipos colaborativos. | Proyector Software especializado Equipo de cómputo Internet. |

ESPACIO FORMATIVO

| Aula | Laboratorio / Taller | Empresa |
|------|----------------------|---------|
| | X | |

XV.

| | | | | |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| ELABORÓ: | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | REVISÓ: | Dirección Académica |  |
| APROBÓ: | C. G. U. T. y P. | FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: | Septiembre de 2018 | |

XVI. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

CAPACIDADES DERIVADAS DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

| Capacidad | Criterios de Desempeño |
|--|--|
| Diseñar propuestas de interfaces web considerando las especificaciones del cliente y técnicas de diseño web para mejorar el entorno visual | Entrega diseño de las interfaces del sitio WEB integrando lo siguiente: <ul style="list-style-type: none">● Mockups con componentes de diseño (Imágenes, logo corporativo, galerías, calendarios, redes sociales, banners, paletas de colores).● Componentes de control (menús, combos, carrito de compras).● Mapa de sitio: navegación.● Justificación técnica del diseño. |

| | | | | |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| ELABORÓ: | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | REVISÓ: | Dirección Académica |  |
| APROBÓ: | C. G. U. T. y P. | FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: | Septiembre de 2018 | |

XVII. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

| Autor | Año | Título del Documento | Ciudad | País | Editorial |
|--|--|--|----------------------|----------------|-------------------------------|
| Michael Bierut | 2015 ISBN:978-0-500-51826-7 | <i>How to Use Graphic Design to Sell Things, Explain Things, Make Things Look Better, Make People Laugh, Make People Cry, and (Every Once in a While) Change the World</i> | High Holborn, London | United Kingdom | Thames & Hudson |
| Ed Catmull Amy Wallace | 2014 ISBN:978-0-8129-9301-1 Ebook ISBN: 978-0-679-64450-7 | <i>Creativity, Inc.: Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration</i> | Indianapolis, Indian | USA | Random House |
| Ellen Lupton Jennifer Cole Phillips | 2015 ISBN-10: 161689332X | <i>Graphic Design: The New Basics: Second Edition, Revised and Expanded</i> | New York, New York | USA | Princeton Architectural Press |
| David Dabner Sandra Stewart Abbie Vickress | 2017 ISBN-13: 978-1616893323 | <i>Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design</i> | New Jersey | USA | Wiley; 6 edition |
| Aaris Sherin | 2012 ISBN-10: 1592537197 ISBN-13: 978-1592537198 | <i>Design Elements, Color Fundamentals: A Graphic Style Manual for Understanding How Color Affects Design</i> | Beverly, MA | USA | Rockport Publishers |
| Brian Wood | 2018 ISBN-13: 978-0134852492 ISBN-10: 0134852494 | <i>Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2018 release)</i> | San José, California | USA | Adobe Press |
| Rob Schwartz Chad Chelius Adobe Systems Inc. | 2018 ISBN-13: 978-0134878386 | <i>Learn Adobe Illustrator CC for Graphic Design and Illustration: Adobe Certified Associate Exam Preparation</i> | San José, California | USA | Adobe Press |

| | | | | |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| ELABORÓ: | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | REVISÓ: | Dirección Académica |  |
| APROBÓ: | C. G. U. T. y P. | FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: | Septiembre de 2018 | |

| | | | | | |
|----------------------------------|--|---|----------------------|-----|-------------|
| | ISBN-10: 0134878388 | (Adobe Certified Associate (ACA)) | | | |
| Andrew Faulkner Conrad Chavez | 2018 ISBN-13: 978-0134852485 ISBN-10: 0134852486 | Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2018 release) | San José, California | USA | Adobe Press |

| | | | | |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| ELABORÓ: | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | REVISÓ: | Dirección Académica |  |
| APROBÓ: | C. G. U. T. y P. | FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: | Septiembre de 2018 | |