

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS
IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Unidad Académica: Facultad de Diseño							
Programa Educativo: Licenciatura en Diseño			Nombre de la unidad de aprendizaje: Taller de herramientas gráficas (Ilustración vectorial)				
Programa elaborado por: Comisión Curricular			Fecha de elaboración: 21/02/2016			Fecha de revisión y/o actualización: Nuevo	
Ciclo de Formación: Básico						Semestre: 1ro.	
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – práctico	Escolarizada
Programas educativos en los que se imparte: Licenciatura en Diseño 2016							
Prerrequisitos: Haber aprobado el propedéutico y CENEVAL			UA antecedente recomendada:			UA consecuente recomendada: Taller fotográfico digital y retoque.	
Presentación de la unidad de aprendizaje: La unidad de aprendizaje introducirá a las herramientas básicas y necesarias para el desarrollo de piezas digitales vectoriales de ilustración para la comunicación gráfica.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: El alumno será capaz de diseñar y elaborar ilustraciones digitales mediante el manejo de la herramientas del dibujo vectorial, a través de software especializado, para la representación de mensajes gráficos, así como el implemento de las herramientas como apoyo a proyectos que impliquen otro tipo de representaciones vectoriales.							
Competencias profesionales			Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso				

<p>Apropiación y manejo de conceptos y elementos del diseño digital vectorial.</p> <p>Habilidad para el manejo de software especializado de dibujo e ilustración vectorial.</p>	<p>Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos básicos sobre la edición de imágenes con manejo de vectores y múltiples herramientas para cumplir con el perfil de egreso.</p>		
ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Contenidos	Secuencia temática		
<p>1. Vectores</p> <p>2. Color</p> <p>3. Dibujo</p>	<p>1.1 Plano cartesiano</p> <p>1.2 Tipos de vectores</p> <p>1.3 Formas básicas</p> <p>1.4 Curvas de beziere</p> <p>2.1 Teoría del color</p> <p>2.2 Profundidad de color RGB / CMYK</p> <p>2.3 Tintas planas</p> <p>2.4 Mapas de bits</p> <p>3.1 Interfaz</p> <p>3.2 Accesos directos</p> <p>3.3 Barra de herramientas</p> <p>3.5 Trazo vectorial</p> <p>3.6 Simplificación de nodos</p> <p>3.7 Aplicación de color</p> <p>3.8 Aplicación de texto</p>		
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA			
<p>Nombre de la Unidad de Competencia</p> <p>1. Configuración</p>	<p>Configurar elementos digitales para la comunicación gráfica mediante herramientas vectoriales</p>		
<p>Propósito de la Unidad de Competencia</p>	<p>Desarrollar habilidades que le permitan al estudiante configurar y manipular estructuras vectoriales para la representación</p>		
<p>Elementos de competencia</p>	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas para construcción de la forma 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para planear productos de comunicación gráfica • Capacidad para la expresión por medio de herramientas digitales 	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Expresividad

Nombre de la Unidad de Competencia 2. Composición		Dotar de estructura y orden a los elementos	
Propósito de la Unidad de Competencia	Desarrollar habilidades que le estructurar jerarquias para la distribución de los elementos		
Elementos de competencia	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas para organización 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidad de dotar de jerarquía y orden a los elementos de la composición 	<ul style="list-style-type: none"> Orden Sensibilidad
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
Equipo de cómputo y software especializados, pantalla o proyector.		64 Horas	
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	()	Método de proyectos	()
Investigación por equipo	()	Seminarios	()
Aprendizaje cooperativo	()	Coloquio	()
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Otros:			
Técnica de Enseñanza sugerida		Marque la técnica empleada (X)	
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor		(X)	
Debate o Panel		()	
Lectura comentada		()	
Seminario de investigación		()	
Estudio de Casos		()	
Foro		()	
Demostraciones		(X)	
Ejercicios prácticos (series de problemas)		(X)	
Experimentación (prácticas)		()	

Trabajos de investigación documental	()
Anteproyectos de investigación	()
Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.)	()
Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)]:	Discusión dirigida, diario reflexivo
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
Evaluaciones parciales por unidad será el 50%	
Evaluación de proyecto final 40%	
Se considerará la asistencia y la participación en el grupo: 10%	
PERFIL DEL DOCENTE	
Licenciado, de preferencia maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura y la materia. Experiencia comprobable y de calidad en la proyección y ejecución de proyectos afines. Formación en diseño con amplia experiencia en el dibujo y la ilustración vectorial	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
BÁSICAS	COMPLEMENTARIAS
Harris, Jack y Steven Withrow. <i>Ilustración vectorial</i> . Barcelona: Promopress, 2010.	Hall, Andrew. <i>Illustration</i> . Reino Unido: Laurence King, 2010.
Shonlau, Julia. <i>Ilustración: Retrato experimental</i> . Barcelona: Monsa, 2013.	
----- . <i>Ilustración: Retrato imaginario</i> . Barcelona: Monsa, 2013.	