

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE HOMOLOGADA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE B.C.
RECIBIDO

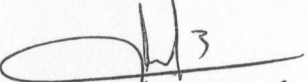

MAR 20 2014

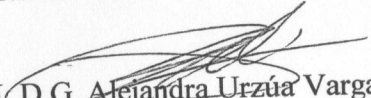
DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN
PROFESIONAL Y VINCULACIÓN
CAMPUS TIJUANA

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica (s): FACULTAD DE TURISMO Y MERCADOTECNIA, TIJUANA
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, MEXICALI
2. Programa (s) de estudio: Técnico, Licenciatura (s) LICENCIATURA EN GESTIÓN TURÍSTICA 3. Vigencia del plan: 2009-2
4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje DISEÑO GRÁFICO 5. Clave 12322
6. HC: 2 HL: 2 HT: _____ HPC: _____ HCL: _____ HE: _____ CR: 6
7. Ciclo Escolar: 2013-1 8. Etapa de formación a la que pertenece: Terminal
9. Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria _____ Optativa X
10. Requisitos para cursar la Unidad de Aprendizaje: Ninguno

Fecha de elaboración: 20 de Junio de 2012



M. A. Isaac Cruz Estrada
L.I. Lo Ammi Martínez Castillo 



L.D.G. Alejandra Urzúa Vargas

Formuló:
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE TURISMO
Y MERCADOTECNIA


Vo. Bo. Dr. Jorge Carlos Morgan Medina
Cargo: Subdirector Facultad de Turismo y
Mercadotecnia


Vo. Bo. Dra. Ana Cecilia Bustamante Valenzuela
Cargo: Subdirector Facultad de Ciencias
Administrativas

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Los alumnos conocerán y desarrollarán las distintas técnicas para creación de diseños dirigidos a impresión, considerando el enfoque hacia estrategias, apreciando la importancia del concepto, diseño y desarrollo final de sus composiciones.

III. COMPETENCIA (S) DEL CURSO

El alumno desarrollará diseños estéticos y funcionales, a través de la aplicación de los principios de diseño así como teoría del color acorde a las necesidades de los usuarios, para lograr comunicar ideas, conceptos e imágenes que reflejen las habilidades adquiridas, con eficiencia y responsabilidad social.

IV. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

Desarrollo de tres diseños estéticos y funcionales en los que aplique técnicas de armonía y psicología del color mediante las herramientas adquiridas en sesiones de clase y taller.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I. DISEÑO GRÁFICO: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO.

Competencia:

Conocimiento y comprensión de los principios del diseño gráfico, la comunicación visual, el uso de la tipografía y los espacios que permitan al alumno el desarrollo de los conocimientos adquiridos dentro de los parámetros de la ética profesional.

Duración: 7 horas

Contenido

1.1 Introducción al diseño gráfico.

1.1.1 La comunicación visual.

1.1.2 Antecedentes generales del diseño gráfico.

1.1.4 La percepción visual de la imagen.

1.2 Forma.

1.2.1 Punto, línea y volumen.

1.2.2 Psicología de la forma.

1.2.3 Tipografía.

1.2.4 Naturaleza de las imágenes.

1.2.5 Símbolos y signos.

1.2.6 Gráficos globales de marca.

1.3 Composición.

1.3.1 Equilibrio.

1.3.2 Simetría y asimetría.

1.3.3 Figura y fondo.

1.3.4 Distancia.

1.3.5 Peso.

1.3.6 Tensión.

1.3.7 Dirección.

1.3.8 Movimiento.

1.3.9 Metáfora.

1.4 Énfasis.

- 1.4.1 Jerarquía.
- 1.4.2 Ubicación.
- 1.4.3 Dimensión.
- 1.4.4 Color y acentos.

1.5 Sistemas de impresión.

- 1.5.1 Serigrafía.
- 1.5.2 Offset.
- 1.5.3 Digital.

UNIDAD II: TEORÍA DEL COLOR

Competencia:

Aplicará los principios básicos de la teoría y psicología del color manifestando sus habilidades creativas mediante la práctica, para impactar en la armonía del diseño con responsabilidad y respeto al sentido visual.

Duración: 4 horas

Contenido

- 2.1. Círculo cromático.
- 2.2. Componentes básicos del círculo cromático.
- 2.3. Tonos, tintes y sombras.
- 2.4. Los esquemas del color y su aplicación.
- 2.5. La psicología del color.
- 2.6. Simplificación del proceso de la selección de colores.

UNIDAD III: DISEÑO PUBLICITARIO

Competencia:

El alumno expresará la habilidad de transmitir ideas, mediante el uso de elementos básicos del diseño publicitario desarrollando su creatividad, bajo un espíritu humanista.

Duración: 7 horas

Contenido

3.1 El diseño publicitario.

- 3.1.1 Tendencias del diseño publicitario.
- 3.1.2 Dípticos, trípticos, e-flyer, volantes, catálogos y folletos.
- 3.1.3 Carteles o poster publicitarios.
- 3.1.4 Vallas publicitarias.
- 3.1.5 Diseño de empaque y embalaje.
- 3.1.6 Diseño de sitios web.
- 3.1.7 Inserción en medios impresos.
- 3.1.8 El diseño de Identidad corporativa.
- 3.1.9 La semiología en la publicidad.
- 3.1.10. Pautas de un anuncio publicitario.
- 3.1.11. Campañas publicitarias.

3.2 El proceso de diseño.

3.2.1 Investigación y análisis.

- 3.2.1.1 Identificación y análisis de las necesidades del cliente.
- 3.2.1.2 Análisis de mercado.
- 3.2.1.3 Investigación de la competencia.
- 3.2.1.4 Análisis de antecedentes comunicacionales (elementos conceptuales y estéticos).
- 3.2.1.5 Análisis de tiempos y presupuestos.

3.2.2 Concepción.

- 3.2.2.1 Determinar el mensaje.
- 3.2.2.2 Estrategia de posicionamiento.
- 3.2.2.3 Generar ideas.
- 3.2.2.4 Desarrollo de propuestas gráficas (proceso de bocetaje y digitalización).
- 3.2.2.5 Selección de propuesta final y preparación de originales.

UNIDAD IV: DISEÑO CON ADOBE PHOTOSHOP

Competencia:

Aplicación de los conocimientos adquiridos del diseño gráfico, mediante el manejo de Adobe Photoshop, para el desarrollo de composiciones, con responsabilidad y respeto al sentido del diseño gráfico.

Duración: 20 horas

Contenido

- 4.1 Mapa de bits.
- 4.2 Modos de color.
- 4.3 Resolución.
- 4.4 Área de trabajo.
- 4.5 Personalización del área de trabajo.
- 4.6 Paneles y menú.
- 4.7 Barra de herramientas.
- 4.8 Reglas, cuadrícula y guías.
- 4.9 Apertura y visualización de imágenes.
- 4.10 Formatos de compresión.
- 4.11 Manejo de capas.
- 4.12 Mascaras y canales.
- 4.13 Recorte de imágenes.
- 4.14 Filtros más usados.
- 4.15 Efectos tipográficos.
- 4.16 Ajustes.
- 4.17 Publicación de formatos para impresión.

UNIDAD V: DISEÑO CON ADOBE ILUSTRADOR

Competencia:

Aplicación del diseño de ilustraciones vectoriales, a través del software Adobe ilustrador, desarrollando la creatividad en el diseño gráfico, con responsabilidad ecológica.

Duración: 15 horas

Contenido

- 5.1 Vectores.
- 5.2 Área de trabajo.
- 5.3 Personalización del área de trabajo.
- 5.4 Paneles.
- 5.5 Reglas, cuadrícula y guías.
- 5.6 Capas.
- 5.7 Trazo de figuras geométricas.
- 5.8 Color de línea y de relleno, transparencia y gradientes.
- 5.9 Editar y transformar.
- 5.10 Manejo de herramienta pluma.
- 5.11 Herramientas de seleccionado.
- 5.12 Alineación y herramienta busca trazos.
- 5.13 Tipografía.
- 5.14 Publicación de formatos para impresión.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	Identificar el entorno básico de Photoshop.	Desarrollo de un poster básico.	Computadora y Adobe.	2 hrs
2	Conocer las herramientas de selección para la manipulación de imágenes y diseño.	Cambio de colores de imágenes irregulares utilizando las herramientas de selección.		1 hr
3	Conocer las herramientas así como las técnicas de limpieza y asilamiento de fotos para su manipulación en Photoshop.	Desarrollar un anuncio publicitario partiendo de imágenes, usando las herramientas de selección así como las de transformación.		2 hr
4	Identificar los paneles de manejo de color.	Desarrollo de un poster publicitario aplicando un esquema de la teoría del color usando la herramienta Photoshop.		2 hrs
5	Identificar las herramientas de mezcla de imágenes, para la composición de imágenes panorámicas de alta resolución.	Desarrollo de una imagen panorámica de alta resolución a partir de una secuencia de imágenes tomadas por el alumno con una cámara fotográfica.		2 hrs
6	Conocer las herramientas de clonación de imágenes así como las de reparación.	Desarrollo de un poster publicitario partiendo de imágenes dañadas teniendo que repararlas para su manipulación.		1 hr
7	Identificar el entorno básico de ilustrador.	Desarrollo de diseños publicitarios en conjunto con Photoshop e Illustrator.		3 hrs
8	Identificar las principales herramientas de Adobe ilustrador.			

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

La metodología recomendada atiende principalmente los siguientes puntos :

1. Exposición oral y / o mediante medios audiovisuales de los temas del curso, además de la participación activa del estudiante con el trabajo de ejercicios en el salón de clases.
2. En el laboratorio, se llevaran a cabo ejercicios y prácticas para reafirmar los contenidos.
3. Motivar a los alumnos la lectura previa de los temas y a la investigación de estos.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Prácticas y tareas:	45%
Examen:	30%
Trabajo final:	25%

Total: 100%

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Adobe Creative Team
 Publisher: Adobe Press.

Atañaños, Elaña. [et. Al.]
 Psicología y comunicacion publicitaria
 Servei de Publicaciones, 2008
 Barcelona, España.

Gavin, Ambrose
 Fundamentos del diseño gráfico
 Parramon ediciones: 2009
 España

Hembree, Ryan
 El diseñador gráfico: entender el diseño gráfico y la comunicación visual
 BLUME: 2008
 España

Navarro Lizandra, Jose Luis
 Fundamentos del diseño
 Universitat Jaumel, 2007
 ISBN-10: 032170178X

Wong, Wucius
 Diseño gráfico digital
 Ed. Gustavo Gili, 2008
 España.
 ISBN-9788425217739

Complementaria

Adobe Creative Team
 Adobe Photoshop CS4 Classroom
 Publisher: Adobe Press
 ISBN-10: 032157379X

Adobe Creative Team
 Adobe Photoshop CS5 Classroom
 Publisher: Adobe Press
 ISBN-10: 0321701763

Beaird, Jason
 Publisher: Sitepoint
 ISBN-10: 0975841963

FUENTES, R.
La práctica del diseño gráfico
 Barcelona: Paidós Ibérica
 2006.

LANDA, R.
El diseño en la publicidad.
 Madrid: Anaya Multimedia.
 2007.

MEDIA Active: 2010
 Aprender Illustrator CS5 con 100 Ejercicios Prácticos
 Ediciones Técnicas Marcombo.

MEDIA Active: 2011
 Aprender Photoshop CS5 con 100 Ejercicios Prácticos
 Ediciones Técnicas Marcombo

MEGGS, P. (2009). *Historia del diseño gráfico.*
 México: RM.
 2009.

X. PERFIL DEL DOCENTE

Licenciatura: Informática, Sistemas Computacionales, Diseño Gráfico, Diseño Industrial.

Maestría: No.

Años de experiencia docente: 3 años.

Años de experiencia: Al menos 1 año en docencia.

Área de experiencia: Diseño gráfico.