

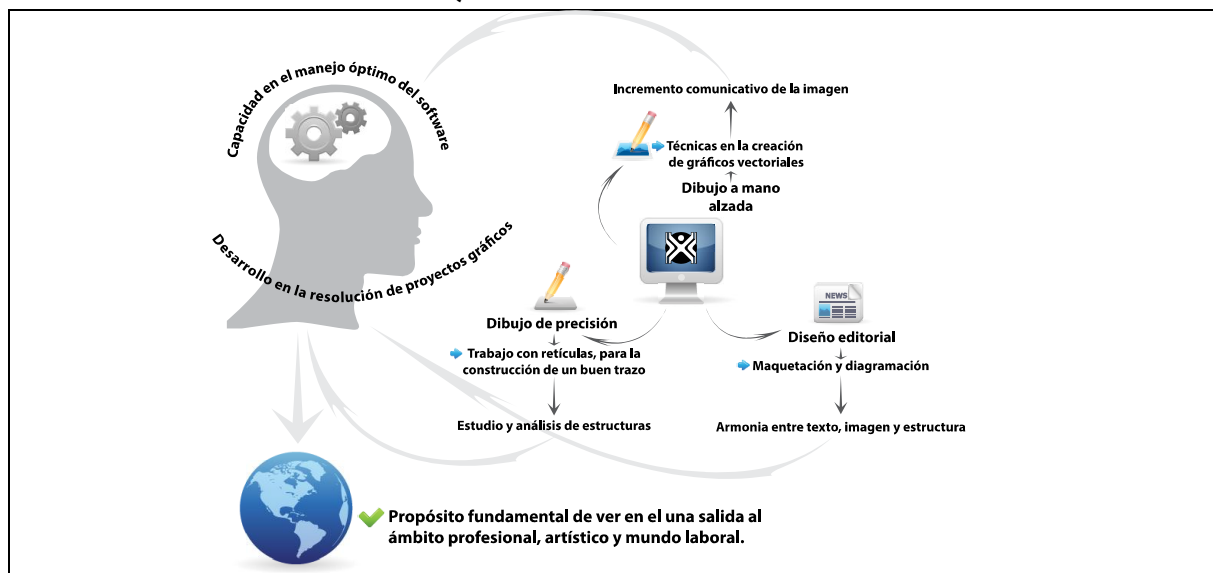
PROGRAMA ANALÍTICO

DIBUJO VECTORIAL.	
Fecha de elaboración: 28/ febrero/ 2014	
Elaboró Programa sintético	MDG. Juan Agustín Martínez Anguiano
Elaboró Programa analítico	DG. Juan Agustín Martínez Anguiano, DG. Anibal Omar Guzmán Castillo, DG. Ismael Posadas Miranda García, DG. Jorge Galindo Torres, DG. Jorge Yáñez Montoya
Revisó	DG. María Angélica Vilet Espinosa DG. Ismael Posadas Miranda García. MCH. Rosa Ma. Reyes Moreno.

DATOS BÁSICOS

Semestre	Horas de teoría	Horas de práctica	Horas trabajo adicional estudiante	Créditos
3	1	3	0	4

ESQUEMA DE CONTENIDO



OBJETIVOS DEL CURSO

Objetivos generales	Al finalizar el curso el estudiante será capaz de: hacer uso de softwares especializados como herramientas útiles en la profesión y que le permitan entender y materializar el mensaje visual, para dar soluciones pertinentes a tal fin.			
Competencia (s) profesionales de la carrera a las que contribuye a desarrollar	Crear estrategias que den solución a problemas de comunicación visual, relacionadas con el diseño gráfico	Diseñar Mensajes visuales pertinentes y significativos en contextos determinados.	Gestionar proyectos de diseño gráfico que den respuesta a diversas necesidades y demandas contextuales pertinentes.	
Competencia (s) transversales a las que contribuye a desarrollar	Científico tecnológica	Cognitiva y emprendedora	Comunicativa y de información	Sensibilidad Y apreciación estética
Objetivos específicos	Unidades	Objetivo específico		
	1. Dibujo de precisión	Demostrar de forma práctica los principios fundamentales del diseño, mediante el uso de retículas; creando o replicando diferentes logotipos o tipografías, aplicadas al dibujo vectorial y producir con ello la construcción de un trazo preciso.		
	2. Dibujo a mano alzada	Desarrollar y aprender técnicas en la creación de gráficos vectoriales orientados a la ilustración, tipografía y bosquejo, con el correcto uso de las herramientas digitales, permitiendo con ello incrementar el valor en sus dimensiones estéticas, expresivas, plásticas y de comunicación.		
	3. Trabajo editorial.	Utilizar las herramientas de forma adecuada para un trabajo eficiente, con mayor facilidad y el mínimo de errores. Logrando una relación acorde entre el texto, la imagen y diagramación, que permita materializar un producto editorial básico.		

CONTENIDOS Y METODOS POR UNIDADES Y TEMAS

Preguntas de la Unidad 1	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se relacionan los conocimientos análogos, el uso de estructuras y la geometría con relación a un ambiente digital? - ¿Cómo se materializa un proyecto desde el nivel conceptual hacia una interpretación vectorial? 	
UNIDAD 1	Dibujo de precisión	20 hs

PLAN DE ESTUDIOS 2013

Tema 1.1 Espacio de trabajo virtual		20 hs
<i>Subtemas</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento del software - Operación con retícula y estructura - Operación con trazo vectorial con precisión - Manipulación de los elementos - Operaciones con lo elementos 	
<i>Lecturas y otros recursos</i>	<p>Garden B. (2010). <i>Letherhead-Logo Design</i> . Rockpot , Sayles Graphic Design. David A., Charles B. (2004) <i>Logo Font</i>. Cincinatti, HOW Design Book. Garden B. (2006). <i>Logo Lounge</i>, Rockport.</p>	
<i>Métodos de enseñanza</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje basado en problemas y proyectos con modelos integradores de teoría y práctica. - Relacionar las ideas de forma lógica y expresarlas con claridad 	
<i>Actividades de aprendizaje</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de caso - Prácticas de laboratorio - Actividad de ensayo y simulación 	

CONTENIDOS Y METODOS POR UNIDADES Y TEMAS

<i>Preguntas de la Unidad 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles son las formas de materializar un proyecto gráfico a través de un proceso vectorial a mano alzada? - ¿De qué manera se puede interpretar al software para solucionar mensajes visuales? 	
UNIDAD 2	Dibujo a mano alzada	16 hs
Tema 2.1 Selección y organización de atributos formas y objetos		16 hs
<i>Subtemas</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de creación gráfica vectorial - Atributos de trazo - Asignación de formas a objetos - Relleno y color - Aplicación de efectos a objetos - Operaciones con imágenes de mapa de bits 	
<i>Lecturas y otros recursos</i>	<p>Garden B. (2010). <i>Letherhead-Logo Design</i> . Rockpot , Sayles Graphic Design. David A., Charles B. (2004) <i>Logo Font</i>. Cincinatti, HOW Design Book Garden B. (2006). <i>Logo Lounge</i>, Rockport</p>	
<i>Métodos de enseñanza</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje basado en problemas y proyectos con modelos integradores de teoría y práctica. - Relacionar las ideas de forma lógica y expresarlas con claridad 	
<i>Actividades de aprendizaje</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de caso - Actividad de ensayo y simulación 	

PLAN DE ESTUDIOS 2013

CONTENIDOS Y METODOS POR UNIDADES Y TEMAS

Preguntas de la Unidad 3	- ¿Cómo se relacionan los conocimientos adquiridos en las unidades anteriores en un producto editorial?	
UNIDAD 3	Trabajo Editorial	16 hs
Tema 3.1 Herramientas para el manejo y edición de textos		16 hs
<i>Subtemas</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Maquetación y diagramación - Herramientas para el manejo y edición de textos - Aplicación de formato a párrafos - Asignación de forma a texto 	
<i>Lecturas y otros recursos</i>	<p>Garden B. (2010). <i>Letherhead-Logo Design</i> . Rockpot , Sayles Graphic Design. David A., Charles B. (2004) <i>Logo Font</i>. Cincinatti, HOW Design Book Garden B. (2006). <i>Logo Lounge</i>, Rockport</p>	
<i>Métodos de enseñanza</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje basado en problemas y proyectos con modelos integradores de teoría y práctica. - Relacionar las ideas de forma lógica y expresarlas con claridad 	
<i>Actividades de aprendizaje</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de caso - Prácticas de laboratorio - Actividad de ensayo y simulación 	

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Involucrar y retroalimentar al alumno con su participación activa, analítica, de discusión e interpretación reflexiva sobre el uso de retículas en la aplicación digital. En la comprensión del dibujo vectorial se tomarán como métodos y actividades de aprendizaje las exposiciones dialogadas, prácticas de laboratorio, análisis de caso, actividad de ensayo y simulación, entre otros recursos. El conocimiento teórico-práctico deberá transmitirse al alumno con un diálogo abierto en cada una de las sesiones.




EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Elaboración y/o presentación de:	Periodicidad	Abarca	Ponderación
----------------------------------	--------------	--------	-------------

PLAN DE ESTUDIOS 2013

Primer examen parcial	5 semanas	-Prácticas de Laboratorio. - Ejercicios complementarios. -Examen práctico - Actividad de ensayo y simulación	30%
Segundo examen parcial	4 semanas	-Prácticas de Laboratorio. - Ejercicios complementarios. -Examen práctico - Actividad de ensayo y simulación	30%
Tercer examen parcial	4 semanas	Prácticas de Laboratorio. - Ejercicios complementarios. -Examen práctico - Actividad de ensayo y simulación	40%
TOTAL			100%
Examen extraordinario	Práctica de un ejercicio para desarrollar en el alumno un conocimiento profundo y flexible del aprendizaje obtenido en cada unidad.		100%
Examen a título	Desarrollo de un problema de comunicación donde se vea aplicado los conocimientos del semestre.		100%

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS INFORMÁTICOS

Textos básicos	<p>Dawber, M. (2010). <i>New Illustrator with type</i> . Batsford.</p> <p>Harris, J., Steven W. (2010). <i>Ilustración Vectorial "Los secretos de la creación digital de imágenes"</i> .Promopress.</p> <p>Media, a. (2013) <i>Manual de Illustrator CS6</i>. Barcelona: Marcombo.</p> <p>Milene, S. (2013). <i>Adobe Master Class Illustartor</i> . Adobe Press.</p> <p>Moore, R. (2012). <i>UI Design with Adobe Illustrator</i>. Adobe Press.</p> <p>Tallon, k. (2010). <i>Diseño de moda creativo con Illustrator</i>. Acanto editorial.</p> <p>Williams, R. (2013). <i>Aprender Illustrator CS6</i>. Anaya Multimedia.</p>
Textos complementarios	http://helpx.adobe.com/es/illustrator/topics/illustrator-tutorials.html
Sitios de Internet	<p>-http://mrkone.com.mx</p> <p>-http://grandchamaco.com</p> <p>-http://www.pauloensuestudio.com</p> <p>http://www.elephont.com</p> <p>http://www.skaffs.com</p> <p>http://twotoasters.com</p> <p>http://www.iwit.nl</p> <p>http://www.meomi.com</p>
Bases de datos	 EBSCOHost - Research Databases  Business Searching Interface  EBSCO Discovery Service

PLAN DE ESTUDIOS 2013

Se accede a ellas a través de www.uaslp.mx

<http://creativa.uaslp.mx>