

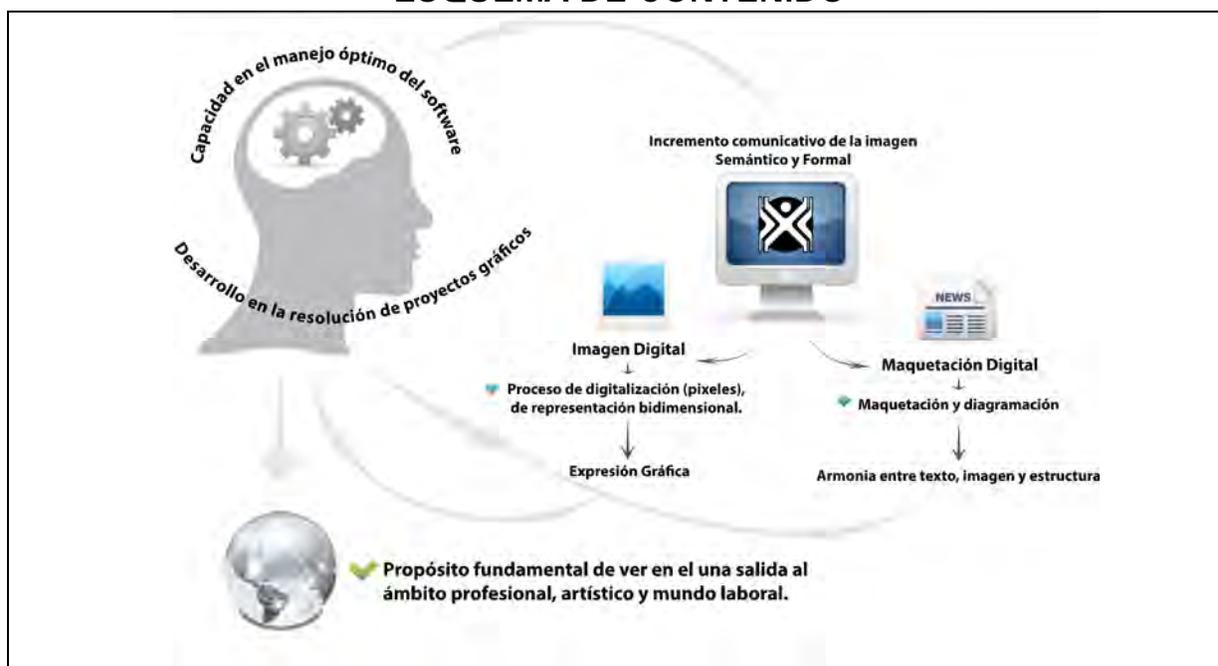
PROGRAMA ANALÍTICO

IMAGEN Y MAQUETACIÓN DIGITAL		
Fecha de elaboración:		30/ mayo/ 2014
Elaboró Programa sintético	Juan Agustín Martínez Anguiano Ismael Posadas Miranda García	
Elaboró Programa analítico	Juan Agustín Martínez Anguiano, Aníbal Omar Guzmán Castillo, Ismael Posadas Miranda García, Jorge Galindo Torres, Jorge Yañez Montoya	
Revisó	Angélica Vilet Espinosa Ismael Posadas Miranda García	

DATOS BASICOS

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

ESQUEMA DE CONTENIDO



OBJETIVOS DEL CURSO

Objetivos generales	Al finalizar el curso el estudiante será capaz de: Conocer, aplicar y relacionar las técnicas y las herramientas para la edición de imágenes digitales y diseño editorial.	
Competencia (s) profesionales de la carrera a las que contribuye a desarrollar	<p>Crear estrategias que den solución a problemas de comunicación visual, relacionadas con el diseño gráfico</p> <p>Diseñar Mensajes visuales pertinentes y significativos en contextos determinados.</p> <p>Gestionar proyectos de diseño gráfico que den respuesta a diversas necesidades y demandas contextuales pertinentes.</p>	
Competencia (s) transversales a las que contribuye a desarrollar	<p>Científico tecnológica.</p> <p>Razonar a través del establecimiento de relaciones coherentes y sistematizables entre la información derivada de la experiencia y los marcos conceptuales y modelos explicativos derivados de los campos científicos y tecnológicos propios de la profesión.</p> <p>Cognitiva y emprendedora.</p> <p>Aprender a aprender, capacidad emprendedora y de adaptarse a los requerimientos cambiantes del contexto a través de habilidades de pensamiento, complejo (análisis, problematización, contextualización, investigación, discernimiento, decisión, innovación y liderazgo).</p> <p>Comunicativa y de información.</p> <p>Comunicar sus ideas en forma oral y escrita, tanto en español como en inglés, así como a través de las más modernas tecnologías de información.</p>	
Objetivos específicos	Unidades	Objetivo específico
	1. Conceptos básicos de edición de la imagen digital.	Proponer ideas clave para manejar con soltura los recursos de que disponemos en nuestro ordenador, para desarrollar habilidades y conocimiento en el manejo de las herramientas de los programas de la Imagen Digital. Confiriéndole un significado especial a los trabajos de dibujo y diseño
	2. Proceso técnico conceptual de la imagen digital.	Explorar diferentes opciones, y dar los toques finales a distintas alternativas, solucionando con ello problemas de visualización de la imagen digital, para generar un cambio significativo en la presentación y aplicación al lenguaje visual. Cambiando por completo el proceso de la expresión gráfica.

PLAN DE ESTUDIOS 2013

	3. Conceptos básicos, técnico-conceptual de maquetación.	Disponer de los elementos de diseño impreso dentro de un espacio de trabajo determinado (página), de tal manera que se consiga un equilibrio estético entre ellos (dar formato al documento). Y aplicar los componentes básicos de jerarquización de artículos, legibilidad y proceso de elaboración (semántico y formal), que constituye la maquetación digital.
--	---	---

CONTENIDOS Y METODOS POR UNIDADES Y TEMAS

Preguntas de la Unidad 1	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles son las características de la imagen digital? - Vector y pixel, ¿el uso del formato depende de las necesidades del diseñador o de la persona que hará uso de la imagen? - ¿A que se refiere con el termino “conversión análoga-digital”? 	
UNIDAD 1	Conceptos básicos de edición de la imagen digital.	21 hs
Tema 1.1. Espacio de trabajo virtual		21 hs
Subtemas	<p>Edición de imagen digital</p> <p>Espacio de trabajo y flujo de trabajo Aspectos básicos de imagen y color Aspectos básicos de color Técnicas de selección de áreas de una imagen Transformación de imágenes Concepto básico de capas Edición de textos</p>	
Lecturas y otros recursos	<p>Caplin, S. (2004). <i>Photoshop CS, “Retoque y montaje”</i>. 1a Edición. España: Anaya.</p> <p>Delgado, J. M. (2012). <i>Photoshop CS6</i>. España: Anaya Multimedia.</p> <p>Duchemin, D. (2011). <i>Visión y voz. Comunicar con la imagen fotográfica</i>. España. Anaya Multimedia.</p> <p>Mc.Clelland, D. (2004). <i>Photoshop CS, “La biblia”</i>. 1a Edición. España: Anaya.</p> <p>Rodríguez, H. (2009). <i>Imagen Digital, Conceptos básicos</i>. España: Colección Bit & Pixel. http://pixel2life.com http://solophotoshop.com http://www.abduzeedo.com/ http://www.tutorialvault.net/ http://www.gomediazine.com/ http://www.photoshopstar.com/</p>	
Métodos de enseñanza	- Aprendizaje basado en problemas y proyectos con modelos	

PLAN DE ESTUDIOS 2013

	integradores de teoría y práctica. - Relacionar las ideas de forma lógica y expresarlas con claridad
<i>Actividades de aprendizaje</i>	- Análisis de caso - Prácticas de laboratorio - Actividad de ensayo y simulación

CONTENIDOS Y METODOS POR UNIDADES Y TEMAS

Preguntas de la Unidad 2	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo diferenciar y utilizar los diferentes formatos de la imagen digital? - ¿Cuándo utilizar una u otra resolución, en la calidad de la imagen? - ¿A qué se refiere con termino de “transformaciones geométricas”? - ¿Cuántos bits se emplean en una imagen en color y b/n? - ¿Es necesario hacer énfasis en las cualidades comunicativas de la imagen digital? 	
UNIDAD 2	Proceso técnico conceptual de la imagen digital.	21 hs
Tema 2.1. Calidad y concepto de la imagen		21 hs
<i>Subtemas</i>	Dibujo y pintura Filtros y efectos Reparación y restauración Reforma y transformación Ajustes de color	
<i>Lecturas y otros recursos</i>	Caplin, S. (2004). <i>Photoshop CS, “Retoque y montaje”</i> . 1a Edición. España: Anaya. Delgado, J. M. (2012). <i>Photoshop CS6</i> . España: Anaya Multimedia. Duchemin, D. (2011). <i>Visión y voz. Comunicar con la imagen fotográfica</i> . España. Anaya Multimedia. Mc.Clelland, D. (2004). <i>Photoshop CS, “La biblia”</i> . 1a Edición. España: Anaya. Rodríguez, H. (2009). <i>Imagen Digital, Conceptos básicos</i> . España: Colección Bit & Pixel. http://pixel2life.com http://solophotoshop.com http://www.abduzeedo.com/ http://www.tutorialvault.net/ http://www.gomediazine.com/ http://www.photoshopstar.com/	
<i>Métodos de enseñanza</i>	- Aprendizaje basado en problemas y proyectos con modelos integradores de teoría y práctica.	

PLAN DE ESTUDIOS 2013

	- Relacionar las ideas de forma lógica y expresarlas con claridad
<i>Actividades de aprendizaje</i>	- Estudios de caso - Actividad de ensayo y simulación

CONTENIDOS Y METODOS POR UNIDADES Y TEMAS

Preguntas de la Unidad 3	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles son los elementos entre la planificación y creación de un proyecto editorial? - ¿Qué aspectos de percepción visual se requieren dentro de un documento editorial? - ¿ De qué manera contribuye el diseño editorial en el desarrollo de una cultura? 	
UNIDAD 3	Conceptos básicos, técnico- conceptual de maquetación.	22 hs
Tema 3.1. Maquetación y diseño		22 hs
<i>Subtemas</i>	Espacio de trabajo y flujo de trabajo Maquetación y diseño Trabajo con textos Trabajo con estilos Tipografía y espacios Exportación de documentos Impresión de documentos	
<i>Lecturas y otros recursos</i>	Haslam, A. (2007). <i>Creación, diseño y producción de libros.</i> 1ª. Edición. España: Blume. Timothy, S. (2011). <i>Diseñar con y sin retículas.</i> 1ª. Edición. México. Gustavo Gili. Ambrose, G., Harris, P.. (2008). <i>Bases del diseño "Retículas".</i> 1ª. Edición. Parramón. Cohen, S., Burns, D., (2013). <i>Edición de libros digitales con InDesign CS6.</i> España: Anaya Multimedia. http://www.gusgsm.com/ http://www.quintatinta.com/ http://desfaziendoentuestos.prepress.es/ http://tipografiadigital.net/ http://www.unostiposduros.com/ http://maquetadores.blogspot.com.es/	
<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

Especificar prioridades en la ejecución de trabajos, estableciendo planes de acción para alcanzar las metas fijadas y resolución de problemas, optimizando los tiempos, medios y recursos. En la comprensión de la imagen digital 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
Primer examen parcial. -Prácticas de Laboratorio. - Ejercicios complementarios. -Examen práctico - Actividad de ensayo y simulación	Primera Unidad	1ª. Unidad	30%
Segundo examen parcial. Prácticas de Laboratorio. - Ejercicios complementarios. -Examen práctico - Actividad de ensayo y simulación	Segunda Unidad	2ª. Unidad	30%
Tercer examen parcial. - Prácticas de Laboratorio. - Ejercicios complementarios. -Examen práctico - Actividad de ensayo y simulación	Tercera Unidad	3ª. Unidad	40%
TOTAL			100%
Examen ordinario	Práctica de un ejercicio que involucre en el alumno un reto y un razonamiento donde aplique los conocimientos adquiridos durante el curso.		100%
Examen extraordinario	Práctica de un ejercicio que involucre en el alumno un reto y un razonamiento donde aplique los conocimientos adquiridos durante el curso.		100%
Examen a título	Desarrollo de un problema de comunicación donde se vea		100%

PLAN DE ESTUDIOS 2013

	aplicado los conocimientos del semestre.	
Examen de regularización	Práctica de un ejercicio que involucre en el alumno un reto y un razonamiento donde aplique los conocimientos adquiridos durante el curso.	100%

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS INFORMÁTICOS

Textos básicos	<p>Anaya, R; (2009). <i>Imagen Digital, Conceptos básicos</i>. España: Colección Bit & Pixel.</p> <p>Ambrose, G; Harris, P. (2008). <i>Bases del diseño "Retículas"</i>. 1ª. Edición.</p> <p>Cohen, S., Burns, D., (2013). <i>Edición de libros digitales con InDesign CS6</i>. España. Anaya Multimedia.</p> <p>Delgado, J. M. (2012). <i>Photoshop CS6</i>. España: Anaya Multimedia.</p> <p>Duchemin, D. (2011). <i>Visión y voz. Comunicar con la imagen fotográfica</i>. España. Anaya Multimedia.</p> <p>Haslam, A. (2007). <i>Creación, diseño y producción de libros</i>.1ª. Edición. España. Blume.</p> <p>Mc.Clelland, D. (2004). <i>Photoshop CS, "La biblia"</i>. 1a Edición. España: Anaya.</p> <p>Parramón.S. (2004). <i>Photoshop CS, "Retoque y montaje"</i>. 1a Edición. España:</p> <p>Samara, T. (2011). <i>Diseñar con y sin retículas</i>.1ª. Edición. México. Gustavo Gili.</p>
Textos complementarios	http://helpx.adobe.com/es/illustrator/topics/illustrator-tutorials.html
Sitios de Internet	<p>http://pixel2life.com</p> <p>http://solophotoshop.com</p> <p>http://www.abduzeedo.com/</p> <p>http://www.tutorialvault.net/</p> <p>http://www.gomediazine.com/</p> <p>http://www.photoshopstar.com/</p> <p>http://www.gusgsm.com/</p> <p>http://www.quintatinta.com/</p> <p>http://desfaziendoentortos.prepress.es/</p> <p>http://tipografiadigital.net/</p> <p>http://www.unostiposduros.com/</p> <p>http://maquetadores.blogspot.com.es/</p>
Bases de datos	http://creativa.uaslp.mx