



UNIDAD	AZCAPOTZALCO	DIVISION	CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACION GRAFICA				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	6
1402040	TECNOLOGIA PARA EL DISEÑO GRAFICO I (SOFTWARE BASICO PARA DISEÑO)		TIPO	OBL.
H. TEOR.	1.5	SERIACION		TRIM. III
H. PRAC.	3.0	86 CREDITOS DEL T.G.		

OBJETIVO (S) :

OBJETIVO GENERAL:

Al finalizar la UEA el alumno será capaz de:

Planear y producir objetos de Diseño para su masificación sea impresa o digital, aplicando el software que se utiliza en el campo del Diseño de Autoedición (DTP).

OBJETIVOS PARCIALES:

Al finalizar la UEA el alumno será capaz de:

- Analizar y resaltar el impacto de la computación en el quehacer del diseño.
- Explicar la clasificación y uso del software para diseño.
- Explicar la clasificación y las características de la Imagen Digital.
- Aplicar el software básico para la creación y manipulación de imágenes digitales de tipo bitmap (ejem: fotografías, ilustraciones, etc.).
- Aplicar el software básico para la creación y manipulación de imágenes digitales de tipo vectorial (ejem: ilustraciones, logotipos, etc.).
- Aplicar el software básico para la creación y manipulación de publicaciones digitales (ejem: artículos para revista, folleto, etc.).
- Introducción al alumno en la preparación de archivos digitales para su masificación sea impresa o pantalla.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Impacto de la computación en el quehacer del diseño.
2. Software relacionado con la Autoedición (DTP): Clasificación y uso -bitmap, vectorial y edición-.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 402

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 1402040

TECNOLOGIA PARA EL DISEÑO GRAFICO I (SOFTWARE BASICO PARA DISEÑO)

3. Características de la imagen digital: resolución, modo de color, tamaño, peso y formato.
4. Manejo intermedio de software Bitmap.
5. Manejo intermedio de software vectorial.
6. Manejo básico-intermedio de software de Edición Electrónica de Publicaciones (DTP).
7. Introducción a la preparación de archivos digitales para su masificación sea impresa o pantalla.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Exposición por parte del profesor y del alumno.
- Análisis y discusión.
- Revisión de materiales complementarios y ejemplos.
- Presentación de materiales didácticos y audiovisuales.
- Ejercicios Prácticos.
- Demostraciones.
- Desarrollo de proyectos.
- Presencial, semipresencial, virtual, y o a distancia.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global:

- Reporte de investigación.
- Exposición individual o por equipo.
- Participación en clase en las discusiones grupales.
- Ejercicios de aplicación (prácticos).
- Será global o complementaria.
- Entrega de Trabajos de Investigación.
- Entrega de los Trabajos Prácticos en tiempo y forma.
- Entrega de Proyecto final.
- De ser necesario se aplicará un Examen teórico-práctico.

Evaluación de Recuperación:

- Será global o complementaria.
- Se aplicará un Examen teórico-práctico.
- No requiere inscripción previa a la UEA.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 402

[Handwritten Signature]
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 1402040

TECNOLOGIA PARA EL DISEÑO GRAFICO I (SOFTWARE BASICO PARA DISEÑO)

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Adobe Creative Team. (2008) Adobe Illustrator CS6 Classroom in Book. EU.: Adobe Press.
2. Adobe Creative Team. (2008) Adobe InDesign CS6 Classroom in Book. EU.: Adobe Press.
3. Adobe PhotoShop. (2009) Curso complete en un libro. México: Prentice Hall.
4. Adobe Press. Illustrator CS6. Madrid: Anaya Multimedia.
5. Adobe Press. PhotoShop CS6. Madrid: Anaya Multimedia.
6. Lacey, J. Guía completa de la imagen digital. Barcelona: Blume.

TUTORIALES:

1. Using Adobe PhotoShop. Adobe® a. http://help.adobe.com/en_US/photoshop/cs/using/index.html
2. Using Adobe Illustrator. Adobe® a. http://help.adobe.com/en_US/illustrator/cs/using/index.html
3. Tutorials. Corel Graphic Suite. a. <http://www.corel.com/servlet/satellite/us/en/content/1152796556278>
4. The Inkscape tutorials. Inkscape. a. <http://inkscapetutorials.wordpress.com/>
5. The GIMP documentation. GIMP a. <http://manual.gimp.org>



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 702

[Handwritten Signature]
EL SECRETARIO DEL COLEGIO