



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN
 LICENCIATURA: DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA DE: DISEÑO DIGITAL II					
IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA					
MODALIDAD:	Curso				
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórica – Práctica				
SEMESTRE EN QUE SE IMPARTE:	Octavo				
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Obligatoria				
NÚMERO DE CRÉDITOS:	8				
HORAS DE CLASE A LA SEMANA:	6	Teóricas: 2	Prácticas: 4	Semanas de clase: 16	TOTAL DE HORAS: 96
SERIACIÓN OBLIGATORIA ANTECEDENTE:	Diseño Digital I				
SERIACIÓN OBLIGATORIA SUBSECUENTE:	Ninguna				

OBJETIVO GENERAL

Introducir al alumno en los conceptos, técnicas y aplicaciones particulares de los sistemas de cómputo en el método particular del diseño y la simbología.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar el curso, el alumno:

- Conocerá la terminología utilizada en los programas vectoriales.
- Diferenciará entre elementos básicos y periféricos para los programas vectoriales.
- Conocerá los medios para introducir y/o obtener información (a la / de la) computadora para los programas vectoriales.
- Reconocerá los principales formatos de utilización en los programas vectoriales.
- Vinculará la computadora como herramienta en el método particular del diseño aplicado.
- Aplicará en la producción dentro del laboratorio de cómputo, los conocimientos del método particular del diseño aplicado.

ÍNDICE TEMÁTICO

UNIDAD	TEMAS	Horas Teóricas	Horas Prácticas
1	La Técnica en el Diseño Digital	8	16
2	Programas de Mapa de Bits	8	16
3	Administración del Cómputo Aplicado	8	16
4	Programas de Presentación	8	16
	Total de Horas Teóricas	32	
	Total de Horas Prácticas		64
	Total de Horas		96

1. LA TÉCNICA EN EL DISEÑO DIGITAL

- 1.1. Actualización en el conocimiento del medio.
- 1.2. Posibilidades del equipo y sus aplicaciones.
 - 1.2.1. Captura.
 - 1.2.2. Edición.
 - 1.2.2.1. Inmediata.
 - 1.2.2.2. Programada.
- 1.3. Técnica de representación.
 - 1.3.1. Individual de elementos gráficos.
 - 1.3.2. Colectiva de elementos gráficos.
- 1.4. Simplificación.
 - 1.4.1. De los sistemas de composición.
 - 1.4.2. De los sistemas de proporción.
- 1.5. La reproducción de los soportes.
 - 1.5.1. Para la visualización.
 - 1.5.2. Evaluación.
 - 1.5.3. Confirmación.
- 1.6. El lenguaje técnico.

2. PROGRAMAS DE MAPA DE BITS

- 2.1. Análisis de los diversos comandos en los programas de mapas de bits.
 - 2.1.1. Menú.
 - 2.1.2. Comandos.
 - 2.1.3. Cuadros de diálogo.
 - 2.1.4. Administradores de archivos.
 - 2.1.4.1. Directorios.
 - 2.1.4.2. Archivos.
- 2.2. Manipulación.
 - 2.2.1. Tamaños y pixelaje de la imagen.
 - 2.2.2. Edición de imágenes.
 - 2.2.3. Construcción objetos nuevos.
 - 2.2.4. Inserción de objetos y textos.
 - 2.2.5. Editar herramientas.
 - 2.2.6. Vínculos internos.
 - 2.2.7. Color.
 - 2.2.8. Captura de datos.
 - 2.2.9. Administrador de impresión.
- 2.3. Objetos informáticos.
 - 2.3.1. Análisis y aplicación de los diferentes formatos.
 - 2.3.1.1. Particulares.
 - 2.3.1.2. Estándares.
 - 2.3.1.3. Filtros.
 - 2.3.2. Uso y manejo de las diferentes extensiones.
 - 2.3.2.1. Particulares.

1. LA TÉCNICA EN EL DISEÑO DIGITAL

- 1.1. Actualización en el conocimiento del medio.
- 1.2. Posibilidades del equipo y sus aplicaciones.
 - 1.2.1. Captura.
 - 1.2.2. Edición.
 - 1.2.2.1. Inmediata.
 - 1.2.2.2. Programada.
- 1.3. Técnica de representación.
 - 1.3.1. Individual de elementos gráficos.
 - 1.3.2. Colectiva de elementos gráficos.
- 1.4. Simplificación.
 - 1.4.1. De los sistemas de composición.
 - 1.4.2. De los sistemas de proporción.
- 1.5. La reproducción de los soportes.
 - 1.5.1. Para la visualización.
 - 1.5.2. Evaluación.
 - 1.5.3. Confirmación.
- 1.6. El lenguaje técnico.

2. PROGRAMAS DE MAPA DE BITS

- 2.1. Análisis de los diversos comandos en los programas de mapas de bits.
 - 2.1.1. Menú.
 - 2.1.2. Comandos.
 - 2.1.3. Cuadros de diálogo.
 - 2.1.4. Administradores de archivos.
 - 2.1.4.1. Directorios.
 - 2.1.4.2. Archivos.
- 2.2. Manipulación.
 - 2.2.1. Tamaños y pixelaje de la imagen.
 - 2.2.2. Edición de imágenes.
 - 2.2.3. Construcción objetos nuevos.
 - 2.2.4. Inserción de objetos y textos.
 - 2.2.5. Editar herramientas.
 - 2.2.6. Vínculos internos.
 - 2.2.7. Color.
 - 2.2.8. Captura de datos.
 - 2.2.9. Administrador de impresión.
- 2.3. Objetos informáticos.
 - 2.3.1. Análisis y aplicación de los diferentes formatos.
 - 2.3.1.1. Particulares.
 - 2.3.1.2. Estándares.
 - 2.3.1.3. Filtros.
 - 2.3.2. Uso y manejo de las diferentes extensiones.
 - 2.3.2.1. Particulares.

2.3.2.2. Estándares.

2.3.2.3. Filtros.

3. ADMINISTRACIÓN DEL CÓMPUTO APLICADO

3.1. Procedimientos de administración de datos.

3.1.1. Cantidad.

3.1.2. Espacio real.

3.2. Procedimientos de accesibilidad.

3.2.1. De la información.

3.2.2. Clasificación de archivos.

3.3. Procedimientos de trabajo en grupo.

3.3.1. Parámetros Compartidos.

3.4. Procedimientos para la instalación y mantenimiento del departamento de cómputo.

3.4.1. Equipo.

3.4.2. Programas básico.

3.4.3. Consumibles.

3.4.4. Infraestructura.

3.4.4.1. Cableado de comunicaciones.

3.4.4.2. Mobiliario.

3.4.4.3. Accesorios.

4. PROGRAMAS DE PRESENTACIÓN

4.1. Análisis de los diversos comandos en los programas de presentación.

4.1.1. Menús.

4.1.2. Comandos.

4.1.3. Cuadros de diálogo.

4.1.4. Administradores de archivos.

4.1.4.1. Directorios.

4.1.4.2. Archivos.

4.2. Manipulación.

4.2.1. Formatos compatibles de imagen.

4.2.2. Formatos compatibles de texto.

4.2.3. Construcción presentaciones.

4.2.4. inserción de objetos y textos.

4.2.5. Edición en presentaciones.

4.2.5.1. De tiempo.

4.2.5.2. De imagen.

4.2.5.3. De texto.

4.2.6. Vínculos internos.

4.2.7. Color.

4.2.8. Captura de datos.

4.2.9. Administrador de dispositivos de salida.

4.3. Objetos informáticos.

4.3.1. Análisis y aplicación de los diferentes formatos.

4.3.1.1. Particulares.

4.3.1.2. Estándares.

2.3.2.2. Estándares.

2.3.2.3. Filtros.

3. ADMINISTRACIÓN DEL CÓMPUTO APLICADO

3.1. Procedimientos de administración de datos.

3.1.1. Cantidad.

3.1.2. Espacio real.

3.2. Procedimientos de accesibilidad.

3.2.1. De la información.

3.2.2. Clasificación de archivos.

3.3. Procedimientos de trabajo en grupo.

3.3.1. Parámetros Compartidos.

3.4. Procedimientos para la instalación y mantenimiento del departamento de cómputo.

3.4.1. Equipo.

3.4.2. Programas básico.

3.4.3. Consumibles.

3.4.4. Infraestructura.

3.4.4.1. Cableado de comunicaciones.

3.4.4.2. Mobiliario.

3.4.4.3. Accesorios.

4. PROGRAMAS DE PRESENTACIÓN

4.1. Análisis de los diversos comandos en los programas de presentación.

4.1.1. Menús.

4.1.2. Comandos.

4.1.3. Cuadros de diálogo.

4.1.4. Administradores de archivos.

4.1.4.1. Directorios.

4.1.4.2. Archivos.

4.2. Manipulación.

4.2.1. Formatos compatibles de imagen.

4.2.2. Formatos compatibles de texto.

4.2.3. Construcción presentaciones.

4.2.4. inserción de objetos y textos.

4.2.5. Edición en presentaciones.

4.2.5.1. De tiempo.

4.2.5.2. De imagen.

4.2.5.3. De texto.

4.2.6. Vínculos internos.

4.2.7. Color.

4.2.8. Captura de datos.

4.2.9. Administrador de dispositivos de salida.

4.3. Objetos informáticos.

4.3.1. Análisis y aplicación de los diferentes formatos.

4.3.1.1. Particulares.

4.3.1.2. Estándares.

- 4.3.1.3. Filtros.
- 4.3.2. Uso y manejo de las diferentes extensiones.
 - 4.3.2.1. Particulares.
 - 4.3.2.2. Estándares.
 - 4.3.2.3. Filtros.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Breton, Philippe, *Historia y crítica de la informática*, Madrid, Editorial Cátedra. Col. Teorema, 1989.
- Freedman, Alan, *Glosario de computación*, México, Editorial Mc Graw Hill, 1984.
- Gates, Bill, *Camino al futuro*, México, Editorial Mc Graw Hill, 1996.
- Goldstein, Larry Joel, *IBM PC y compatibles*, México, Editorial Prentice Hall Hispanoamericana, 1992.
- Hamilton, Edward, *Graphic design for the computer age: visual communication for all media*, Editorial Van Nostrand Reinhold Co., 1970.
- Hearn, Donald y Baker, Pauline, *Gráficas por computadora*, México, Editorial Prentice Hall, 1994.
- Lewell, John, *Computer Graphics. A survey of current techniques and applications*, London, Orbis Publishing Limited, 1985.
- Negroponete, Nicholas, *Ser digital*, México, Editorial Océano-Atlántida, 1996.
- Pfaffenberger, Bryan, et al, *Diccionario para usuarios de computadoras*, México, Editorial Prentice Hall Hispanoamericana, 1993.
- Rodwell, Peter, *Libro básico del ordenador personal, Tomo I*, Barcelona, Editorial Orbis, 1986.
- White, Jan, *Graphic Design for the electronic age*, New York, Editorial Watson Guptill Publications Inc., 1998.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Gallouedec, F. y Lemoine, Philippe, *La informatización: riesgos culturales*, Barcelona, Editorial Mitre., 1986.
- Lussato, Bruno, *El desafío informático*, Barcelona, Editorial Planeta, 1982.
- Roszak, Theodore, *El culto a la información: el folklore de los ordenadores y le verdadero arte de pensar*, México, Editorial Grijalbo, 1986.

CIBERGRAFÍA

<http://infografistas.blogspot.com/>

<http://www.uhu.es/cine.educacion/periodico/12infografiaperiodico.htm>

<http://www.todo-photoshop.com/>

<http://www.tutorial-enlace.net/>

<http://www.tutorialesillustrator.com/>

<http://isopixel.net/>

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS RECOMENDADAS PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS	UTILIZACIÓN EN EL CURSO
Exposición oral	✓
Exposición audiovisual	✓
Ejercicios dentro de clase	✓
Ejercicios fuera del aula	✓
Lecturas obligatorias	✓
Trabajo de investigación	✓
Prácticas de taller	
Prácticas de campo	
Otras	

MECANISMOS DE EVALUACIÓN

ELEMENTOS UTILIZADOS PARA EVALUAR EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	UTILIZACIÓN EN EL CURSO
Exámenes parciales	✓
Examen final	✓
Trabajos y tareas fuera del aula	✓
Participación en clase	✓
Asistencia	✓
Exposición de seminarios por los alumnos	

PERFIL PROFESIOGRÁFICO REQUERIDO PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA

LICENCIATURA	POSGRADO	ÁREA INDISPENSABLE	ÁREA DESEABLE
En Diseño Gráfico, o Comunicación Gráfica o en Diseño y Comunicación Visual	En Artes Visuales.	Diseño Digital.	Diseño Digital.