



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

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA DE:					
DISEÑO DIGITAL I					
IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA					
MODALIDAD:	Curso				
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórica – Práctica				
SEMESTRE EN QUE SE IMPARTE:	Séptimo				
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Obligatorio				
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:	Ninguna				
SERIACIÓN OBLIGATORIA SUBSECUENTE:	Diseño Digital II				

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:
a) Conocerá la terminología utilizada en los programas de formación editorial.
b) Diferenciará entre elementos básicos y periféricos para los programas de formación editorial.
c) Conocerá los medios para introducir y/o obtener información (a la / de la) computadora para los programas de formación editorial.
d) Reconocerá los principales formatos de utilización en los programas de formación editorial.
e) Vinculará la computadora como herramienta en sus conceptos generales.
f) Aplicará en la producción dentro del laboratorio de cómputo, los conocimientos obtenidos en su formación académica de acuerdo a los conceptos generales del diseño digital.

ÍNDICE TEMÁTICO			
UNIDAD	TEMAS	Horas Teóricas	Horas Prácticas
1	Conceptos Generales del Diseño Digital	8	16
2	Programas de Formación Editorial	8	16
3	Inserción de los Medios Digitales en el Método Particular del Diseño Aplicado	8	16
4	Programas Vectoriales	8	16
	Total de Horas Teóricas	32	
	Total de Horas Prácticas		64
	Total de Horas		96

1. CONCEPTOS GENERALES DEL DISEÑO DIGITAL

1.1. Marco conceptual.

1.1.1. El diseño análogo.

1.1.1.1. Definición.

1.1.1.2. Funciones.

1.1.2. El diseño digital.

1.1.2.1. Definición.

1.1.2.2. Funciones.

1.1.3. El diseño integral.

1.1.3.1. Vinculación analógica-digital.

1.1.3.2. Definición.

1.1.3.3. Funciones.

1.2. Aplicaciones de los sistemas de cómputo en el diseño aplicado.

1.2.1. Proyección.

1.2.2. Representación.

1.2.3. Presentación.

1.2.4. Prerensa.

1.2.5. Producción.

2. PROGRAMAS DE FORMACIÓN EDITORIAL

2.1. Análisis de los diversos comandos de trabajo en la formación editorial digital.

2.1.1. Menús.

2.1.2. Comandos.

2.1.3. Cuadros de diálogo.

2.1.4. Administradores de archivos.

2.1.4.1.1. Directorios.

2.1.4.1.2. Archivos.

2.2. Manipulación.

2.2.1. Formatos de página.

2.2.2. Tipografía.

2.2.3. Compaginación.

2.2.4. Inserción de objetos.

2.2.5. Editar estilos.

2.2.6. Vínculos internos.

2.2.7. Captura de datos.

2.2.8. 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. INSERCIÓN DE LOS MEDIOS DIGITALES EN EL MÉTODO PARTICULAR DEL DISEÑO APLICADO

- 3.1. Proceso de identificación.
 - 3.1.1. Almacenamiento de datos.
- 3.2. Proceso de investigación.
 - 3.2.1. Manejo y almacenamiento de datos gráficos.
 - 3.2.2. Manipulación de tablas de pertinencias.
- 3.3. Proceso de proyectación.
 - 3.3.1. Primeras ideas.
 - 3.3.2. Bocetación.
 - 3.3.3. Dummies.

4. PROGRAMAS VECTORIALES

- 4.1. Análisis de los diversos comandos en los programas vectoriales.
 - 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 de página.
 - 4.2.2. Edición de tipografía.
 - 4.2.3. Construcción.
 - 4.2.4. Inserción de objetos.
 - 4.2.5. Editar estilos.
 - 4.2.6. Vínculos internos.
 - 4.2.7. Color.
 - 4.2.8. Captura de datos.
 - 4.2.9. Administrador de impresión.
- 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.
- Lussato, Bruno, *El desafío informático*, Barcelona, Editorial Planeta, 1982.
- Negropte, Nicholas, Ser digital, México, Editorial Oceáno-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.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Gallouedec, F. y Lemoine, Philippe, *La informatización: riesgos culturales*, Barcelona, Editorial Mitre., 1986.
- Roszak, Theodore, *El culto a la información: el folklore de los ordenadores y le verdadero arte de pensar*, México, Editorial Grijalbo, 1986.
- White, Jan, *Graphic Design for the electronic age*, New York, Editorial Watson Guptill Publications Inc., 1998.

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/>

<http://blogvecindad.com/>

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.