

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
 COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
 COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN	
1. Unidad Académica: Facultad de Arquitectura y Diseño	
2. Programa de estudio: Licenciatura en Diseño Gráfico	3. Vigencia del plan: 2006-2
4. Unidad de aprendizaje: Informática III	5. Clave: 8273
6. HC: 1 HL: 3 HT:	HPC: HE: 1 CR: 5
7. Ciclo escolar: 2008-1	8. Etapa de formación a la que pertenece: Disciplinaria
9. Carácter de la unidad de aprendizaje: Obligatoria	
10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje: Ninguno	

Elaboró: LDG José Alberto Martínez Aguirre	Vo.Bo.: Arq. Mario Macalpin Coronado
Fecha: Octubre 2012	Puesto: Subdirector

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.

En este curso el alumno adquiere los conocimientos para utilizar la computadora como herramienta auxiliar en la ejecución de la edición y generación de imágenes e ilustraciones a través del paquete bitmaps. Ubica la computación en el mundo del diseño y la función del diseñador en su uso y expansión. La asignatura pertenece a la etapa disciplinar y corresponde al área tecnológica. Está relacionada con informática II del segundo semestre y será de gran utilidad para el resto de las materias informáticas.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Aplicar software de bitmaps en el desarrollo de proyectos gráficos, a través del manejo y manipulación de imágenes digitalizadas o generadas directamente como mapa de bits para su aplicación en el proceso de diseño y en la resolución del problema de comunicación visual planteado con un enfoque creativo y funcional.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO.

Elaboración de imágenes originales, modificadas, mejoradas o adecuadas a procesos específicos, realizadas en diferentes piezas de software de bitmaps

V. DESARROLLO POR UNIDADES.**Introducción:****Duración: 1 hora****ENCUADRE AL CONTENIDO DEL CURSO**

Presentación del programa de curso, planteamiento de las características, temas y contenidos de la asignatura, las condiciones de los trabajos para su entrega y los criterios de evaluación.

Unidad I:**Duración: 31 horas****PAQUETES PARA BITMAPS: DIFERENCIAS Y VENTAJAS****Competencia:**

Visualizar y utilizar las ventajas que cada software de bitmaps ofrece a través del análisis de sus diferencias, a través de la comparación práctica de sus distintos usos para aprovechar cada uno de ellos en la etapa correcta del proceso de diseño con una visión amplia y práctica.

Contenido:

- 1.1. Tipología: Alias Sketchbook, Corel Painter, Photoshop y Studio Artist
- 1.2. Herramientas comunes
- 1.3. Aprovechamiento de diferencias
- 1.4. Pipeline
- 1.5. Proceso general de trabajo: importación y menús de edición.

Unidad II:

Duración: 32 horas

LABORATORIO FOTOGRÁFICO

Competencia:

Resolver los problemas de destino que las imágenes bitmap necesiten, a través del reconocimiento claro de las diferencias entre tamaños, resoluciones, colores, etc. para obtener los mejores resultados de calidad en cualquier aplicación requerida durante y al término del proceso de diseño con una visión amplia y de manera propositiva y funcional.

Contenido:

- 2.1. Laboratorio de fotografía
- 2.2. Lienzo electrónico
- 2.3. Sintetizador gráfico
- 2.4. Preprensa
- 2.5. Monotono, duotono, tritono
- 2.6. Consideraciones generales antes de mandar a imprenta
- 2.7. Preparación de gráficos para web
- 2.8. Resolución y tamaño de la imagen
- 2.9. Formatos, aplicaciones, ventajas y desventajas de los formatos más comunes
- 2.10. Preparación de gráficos para impresión
- 2.11. Resolución y tamaño de la imagen
- 2.12. Formatos, aplicaciones, ventajas y desventajas de los más comunes

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRACTICAS				
No. de Práctica	Competencia	Descripción	Material de Apoyo	Horas
1	Visualizar y comparar diferentes paquetes de bitmaps para PC a través de su análisis para aprovecharlos en la etapa indicada del proceso de diseño.	Elaboración de ejercicios elementales en diferentes paquetes para PC y su interfaz detectando ventajas y desventajas.	-Cañon -Photoshop -Computadora	4
2	Visualizar y comparar diferentes paquetes de bitmaps para plataforma Mac a través de su análisis para aprovecharlos en la etapa indicada del proceso de diseño.	Elaboración de ejercicios elementales en diferentes paquetes para Mac y su interfaz detectando ventajas y desventajas.	-Cañon -Photoshop -Computadora	4
3	Manejar la herramienta de <i>Capas</i> en la interfaz de <i>Photoshop</i> ®, con creatividad y carácter propositivo e innovador.	Elaboración de ejercicios aplicando la herramienta <i>Capas</i> .	-Cañon -Photoshop -Computadora	6
4	Manejar las herramientas de <i>Filtros</i> , <i>Pincelado</i> y <i>Blending</i> en la interfaz de <i>Photoshop</i> ®, con creatividad y carácter propositivo e innovador.	Elaboración de ejercicios aplicando las herramientas <i>filtro</i> , <i>pincelado</i> y <i>blending</i> .	-Cañon -Photoshop -Computadora	6
5	Manejar la herramienta de <i>Retoque fotográfico</i> en la interfaz de <i>Photoshop</i> ®, con creatividad y carácter propositivo e innovador.	Elaboración de ejercicios aplicando las herramientas de retoque fotográfico.	-Cañon -Photoshop -Computadora	6
6	Manejar las herramientas de <i>Máscaras</i> y <i>Recorte</i> en la interfaz de <i>Photoshop</i> ®, con creatividad y carácter propositivo e innovador.	Elaboración de ejercicios aplicando las herramientas <i>de Máscaras</i> y <i>Recorte</i> .	-Cañon -Photoshop -Computadora	6
7	Manejar el interfaz <i>Photoshop</i> ®, como herramienta de ilustración, con creatividad y carácter propositivo e innovador.	Elaboración de ejercicios aplicando las herramientas de ilustración.	-Cañon -Photoshop -Computadora	6
8	Preparar archivos elaborados en la interfaz <i>Photoshop</i> ®, para su formato final tanto digital como impreso.	Elaboración de un ejercicio final utilizando las herramientas necesarias y preparando su formato final digital e impreso.	-Cañon -Photoshop -Computadora	10

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO.

La estructura de la clase es una explicación por parte del maestro utilizando ejemplos y medios audiovisuales, para que posteriormente el alumno realice individualmente un ejercicio, en forma de lámina de dibujo, donde practique el ejemplo y demuestre que entendió el caso de estudio, como proceso para adquirir la competencia del tema. El estudiante en ciertos ejercicios específicos, (según la complejidad del tema o el desempeño del alumno en clase) debe realizar extractase, ejercicios análogos a los realizados al interior del salón.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Requisitos a cumplir por el estudiante, congruente con las evidencias de desempeño:

- Criterios de acreditación:
 - Calificación mínima aprobatoria: 60.
 - Cumplir por lo menos con el 80 % de asistencias.
 - Entrega de los trabajos en tiempo y forma acordados.
- Criterios cualitativos para la evaluación:
 - Presentación de trabajos parciales.
 - Presentación de trabajo final de estudio de caso.

IX. BIBLIOGRAFÍA.	
Básica.	Complementaria.
<p>Caplin, Steve y Adam Banks, The complete guide to digital illustration, 2003, Watson Guptill, Nueva York,</p> <p>Cope, Pete, The photoshop user A-Z, 2001, Thames & Hudson, London.</p> <p>Dangel, Cerril, Large graphics, 2000, Rockport, Estados Unidos.</p> <p>Fuenmayor, Elena, ratón ratón, 1996, Gustavo Gili, México. Wallace,</p> <p>George H. y Chuck Gloman, 202 digital photography solution, 2003, Mc Graw Hill, Nva York.</p> <p>Winkler, Albert, Paintbox No 1, 1994, Vienna Paint, Austria.</p>	<p>Manuales de los programas utilizados.</p>