

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: Proyectos vectoriales de diseño gráfico	5. Clave: 18692
6. HC: 1 HL: 3 HT: 0 HPC: 0 HE: 1 CR: 5	
7. Ciclo escolar: 2014-2	8. Etapa de formación a la que pertenece: Disciplinaria
9. Carácter de la unidad de aprendizaje: Optativa	
10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje:	Ninguna

Elaboró: Paloma Rodríguez Valenzuela y Beatriz Adriana Torres Román	Vo.Bo.: Mario Armando Macalpin Coronado
Fecha: Mayo 2014	Puesto: Subdirector

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.

Esta asignatura optativa de la etapa disciplinaria y del área tecnológica amplía los conocimientos y habilidades adquiridos en la asignatura de *Vectorización en diseño gráfico* proporcionando al estudiante las herramientas y técnicas necesarias para el uso del programa *Adobe Illustrator®* para que el alumno pueda diseñar soluciones gráficas empleando el programa como complemento para la realización de proyectos integrales de diseño gráfico.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Crear proyectos de diseño gráfico mediante el manejo del programa *Adobe Illustrator®* como herramienta facilitadora, por medio de la elaboración de alternativas de solución que tomen en cuenta su investigación previa, las cuales se representarán en propuestas vectoriales mediante efectos, perspectiva y tercera dimensión que ilustren y describan las propuestas de diseño. Todo lo anterior con la finalidad de cumplir con la fase final de presentación, entrega y aplicación de proyectos vectoriales y evaluar de manera precisa y medible sus resultados, desarrollando en el alumno una actitud creativa de disciplina, certeza, y responsabilidad.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO.

A través del desarrollo de proyectos de diseño, el alumno demostrará identificar los conocimientos fundamentales en el diseño de aplicaciones vectoriales; utilizará las funciones del programa *Adobe Illustrator®* y vinculará los conocimientos de diseño aplicado con las necesidades de comunicación en el contexto social, tomando en cuenta al usuario, las condiciones ambientales y el entorno.

V. DESARROLLO POR UNIDADES**Encuadre del curso.****Duración: 2 horas**

Descripción temática del contenido del curso

Descripción del procedimiento de evaluación

Bibliografía.

Unidad I**Duración: 8 horas****REPASO BÁSICO ADOBE ILLUSTRATOR****Competencia:**

Identificar y emplear correctamente los aspectos básicos del programa Adobe Illustrator, por medio de la realización de ejercicios sencillos y de nivel medio, para actualizarse en las funciones de los menús, las aplicaciones de las herramientas y la administración del área de trabajo, con una actitud crítica y constante.

Contenido:

1.1 Área de trabajo

1.1.1 Menús

1.1.2 Herramientas del área de trabajo

1.1.3 Guías

1.1.4 Capas

1.2 Herramientas de trazado

1.3 Fusión y combinación de objetos

1.4 Color

1.4.1 Modelos de colores

1.4.2 Adición de colores

1.4.3 Degradados

1.4.4 Mesh

1.4.5 Estilos de colores

1.5 Edición tipográfica

1.5.1 Formatos y estilos tipográficos

1.5.2 Personalización de textos

1.5.3 Adaptación de tipografías en formas específicas

1.6 Trabajo con pinceles

1.6.1 Pinceles caligráficos

1.6.2 Formato de pinceles

1.6.3 Edición de pinceles

1.6.4 Crear un pincel de patrones

Unidad II**Duración: 16 horas****EFFECTOS APLICADOS CON ADOBE ILLUSTRATOR****Competencia:**

Conocer y aplicar efectos del programa Adobe Illustrator en propuestas de diseño gráfico, por medio del empleo adecuado de efectos 3D, sombras, luces y filtros en ejercicios prácticos; para integrarlos a soluciones gráficas que enriquezcan el mensaje visual, con sentido creativo, armonía y estética.

Contenido:

- 2.1 Cómo utilizar los efectos en Adobe Illustrator
- 2.2 Utilización de efectos 3D
- 2.3 Edición de sombras y luces mediante efectos
- 2.4 Empleo de filtros para la creación de efectos especiales
- 2.5 Efectos tipográficos
- 2.6 Preparación de archivos y exportación

Unidad III**Duración: 18 horas****PROYECTOS VECTORIALES CON PERSPECTIVA****Competencia:**

Conocer y aplicar la herramienta de perspectiva del programa Adobe Illustrator en propuestas de diseño gráfico, por medio de la adecuada generación y edición de gráficos, planos y objetos con la retícula de perspectiva en ejercicios prácticos; para integrarlos a soluciones gráficas que enriquezcan el mensaje visual, con sentido estético, precisión y exactitud.

Contenido:

- 3.1 Introducción a la retícula de perspectiva
- 3.2 Edición de la retícula de perspectiva

- 3.3 Generación de gráficos en la retícula de perspectiva
- 3.4 Edición de planos y objetos en la retícula
- 3.5 Generación y edición de textos en retícula
- 3.6 Trabajo con símbolos en retícula
- 3.7 Preparación de archivos y exportación

Unidad IV

Duración: 20 horas

PROYECTOS DE APLICACIÓN

Competencia:

Diseñar proyectos de diseño gráfico que cumplan con las necesidades y deseos del usuario, por medio de la aplicación del proceso de diseño y las posibilidades del programa Adobe Illustrator, para diseñar aplicaciones gráficas que brinden solución a los problemas de comunicación visual, con una actitud honesta, responsable y constante.

Contenido:

- 4.1 Compresión de imágenes
- 4.2 Vinculación de Adobe Illustrator con otros programas
- 4.3 Guardar para Web y dispositivos
- 4.4 Proyectos integrales con imágenes vectoriales

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRACTICAS				
No. de Práctica	Competencia	Descripción	Material de Apoyo	Horas
1	Identificar y emplear correctamente los aspectos básicos del programa Adobe Illustrator, por medio de la realización de ejercicios sencillos y de nivel medio, para actualizarse en las funciones de los menús, las aplicaciones de las herramientas y la administración del área de trabajo, con una actitud crítica y constante.	Creación de elementos de aplicación publicitaria siguiendo la línea de identidad gráfica de una empresa como Wallpapers, pins, tazas y artículos promocionales.	Proyector, programas de diseño y computadora.	6
2	Conocer y aplicar efectos del programa Adobe Illustrator en propuestas de diseño gráfico, por medio del empleo adecuado de efectos 3D, sombras, luces y filtros en ejercicios prácticos; para integrarlos a soluciones gráficas que enriquezcan el mensaje visual, con sentido creativo, armonía y estética.	Creación de logotipo corporativo utilizando tipografía con efectos en tercera dimensión.	Proyector, programas de diseño y computadora.	8
3	Conocer y aplicar efectos del programa Adobe Illustrator en propuestas de diseño gráfico, por medio del empleo adecuado de efectos 3D, sombras, luces y filtros en ejercicios prácticos; para integrarlos a soluciones gráficas que enriquezcan el mensaje visual, con sentido creativo, armonía y estética.	Elaboración de display publicitario con representación en 3D.	Proyector, programas de diseño y computadora.	8
4	Conocer y aplicar la herramienta de perspectiva del programa Adobe Illustrator en propuestas de diseño gráfico, por medio de la adecuada generación y edición de gráficos, planos y objetos con la retícula de perspectiva en ejercicios	Elaboración de Póster para película utilizando las técnicas de perspectiva y efectos.	Proyector, programas de diseño y computadora.	8

	prácticos; para integrarlos a soluciones gráficas que enriquezcan el mensaje visual, con sentido estético, precisión y exactitud.			
4	Diseñar proyectos de diseño gráfico que cumplan con las necesidades y deseos del usuario, por medio de la aplicación del proceso de diseño y las posibilidades del programa Adobe Illustrator, para diseñar aplicaciones gráficas que brinden solución a los problemas de comunicación visual, con una actitud honesta, responsable y constante.	Creación y conceptualización de Infografía.	Proyector, programas de diseño y computadora.	8
4	Diseñar proyectos de diseño gráfico que cumplan con las necesidades y deseos del usuario, por medio de la aplicación del proceso de diseño y las posibilidades del programa Adobe Illustrator, para diseñar aplicaciones gráficas que brinden solución a los problemas de comunicación visual, con una actitud honesta, responsable y constante.	Elaboración de campaña publicitaria y adaptación a diferentes medios no convencionales, desde físicos hasta digitales.	Proyector, programas de diseño y computadora.	10

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO.

- Exposición de los temas por parte del profesor; planteamiento del ejercicio a resolver. Demostración de la solución y posibles aplicaciones de cada práctica; análisis de ejemplos y casos similares a los proyectos.
- Realización de trabajos prácticos terminales y/o ejercicios de clase: maquetas, prototipos y/o originales mecánicos; elaboración de trabajos escritos de análisis e investigación del marco conceptual.
- Delimitación de las características de un proyecto a realizar por tema, mutuo acuerdo alumno-profesor; presentación y análisis de los trabajos, por parte de grupo.
- Asesoría individual para el desarrollo de los proyectos en el planteamiento conceptual.
- Implementación de dinámicas grupales (repentinas, mesas de discusión, investigaciones).
- Pláticas con expositores, especialistas, profesionales, técnicos y usuarios de la comunicación visual; visitas a empresas e instituciones afines a esta materia.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Criterios y medios de acreditación de acuerdo con el Estatuto Escolar de la UABC:

- la calificación mínima aprobatoria para esta asignatura es de 60.
- la calificación obtenida se expresará en escala centesimal de 0 a 100.
- si la calificación final obtenida es mayor o igual que las 5 centésimas de cada unidad decimal, ésta no subirá a la unidad decimal superior. Ejemplo: 65 NO SUBIRÁ A 70.
- el alumno deberá cubrir el 80% de asistencias para tener derecho a la calificación final ordinaria.

Medios	Criterios de evaluación	Valor
Participación	Responsabilidad en participar en las clases manteniendo el respeto al tiempo y las opiniones de los compañeros y el maestro.	10%
Prácticas y exposiciones	Compromiso en llevar todos los datos y elementos necesarios para la correcta realización de las prácticas. Deberán entregarse la fecha y hora acordada.	30%
Tareas	Capacidad de síntesis y análisis de los temas, claridad y dominio en el tratamiento del tema.	
Exámenes y/o entregas de proyectos al finalizar la unidad	Entrega de los trabajos asignados para realizar extra clase. Deberán entregarse la fecha y hora acordada.	30%
	Manejo adecuado de los temas del curso evaluado por medio de un examen escrito y/o práctico. Entrega de proyecto al final de cada unidad en donde se ponen en práctica de manera general los conceptos y temas vistos en la unidad.	30%
SUBTOTAL PARCIALES		100%
1er Parcial		20%
2do Parcial		20%
3er Parcial		20%
Trabajo final		40%
TOTAL CALIFICACIÓN FINAL		100%

IX. BIBLIOGRAFÍA.	
Básica.	Complementaria.
<p>MEDIAactive. (2013). Aprender Illustrator CS6: con 100 ejercicios prácticos 1ª ed. Alfaomega.</p> <p>Harris, J., Withrow, Steven (2010). Ilustración vectorial: los secretos de la creación digital de imágenes. Editorial: Ediciones Promopress.</p>	<p>MEDIAactive. (2011). Manual de Illustrator CS5 1ª ed. Alfaomega.</p> <p>Karlins, D. (2010). Adobe Illustrator CS4: técnicas esenciales 1ª ed. McGraw-Hill.</p> <p>Gordon, B. (2007). Manual de diseño gráfico digital. Gustavo Gili.</p> <p>http://www.adobe.com/mx/products/illustrator.html</p> <p>http://tv.adobe.com/</p> <p>http://www.adobe.com/inspire.html</p>