

# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

## COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA. COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

1	Unidad académica:	<b>Facultad de Arquitectura y Diseño</b>												
2	Programas de estudio:	<b>Lic. en Diseño Gráfico</b>	3	Vigencia del plan:	<b>2006-2</b>									
4	Unidad de Aprendizaje:	<b>Vectorización en Diseño Gráfico</b>	5	Clave:	<b>12353</b>									
6	HC	<b>1</b>	HL	<b>3</b>	HT		HPC		HCL		HE	<b>1</b>	CR	<b>5</b>
7	Ciclo escolar:	<b>Tercer Semestre</b>			8	Etapas de formación:	<b>Disciplinaria</b>							
9	Carácter de la Unidad de Aprendizaje:	Obligatoria	<b>Optativa</b>											
10	Requisitos para cursar la Unidad de Aprendizaje:	<b>Haber cursado y aprobado Informática II</b>												

Formuló: Lic. Beatriz Adriana Torres Román

Vo. Bo.:

Arq. Mario Macalpin

Fecha: Noviembre de 2009

Cargo:

Subdirector

## **II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.**

Lograr que el alumno adquiriera los conocimientos necesarios para utilizar la computadora como herramienta auxiliar en la realización de gráficos vectoriales tales como: ilustraciones, mapas, logotipos, infografías, etc. tomando en cuenta las necesidades ideóneas en las que serán utilizados los gráficos generados.

## **III. COMPETENCIA DEL CURSO.**

Generar y transmitir ideas nuevas a los problemas de diseño gráfico, mediante la aplicación de las herramientas que ofrecen los diferentes programas de vectores, para la elaboración práctica y rápida de alternativas de solución y piezas de comunicación innovadoras para su implementación en la vida diaria.

## **IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO.**

Al finalizar el curso, el alumno:

- a) Identificará los conocimientos fundamentales en el diseño de gráficos vectoriales aplicando el marco metodológico para el diseño.
- b) Vinculará los conocimientos de diseño aplicado a la generación de gráficos vectoriales con las necesidades de comunicación en el contexto social, tomando en cuenta al usuario y a el entorno.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

**Encuadre del curso.**

**Contenido**

**Duración**

Exposición general del curso  
Descripción temática del contenido del curso  
Descripción del procedimiento de evaluación  
Bibliografía

**2 horas**

**Unidad I**

**Introducción a los gráficos vectoriales**

**Competencia**

Analizar y comparar las características del trabajo con vectores en relación con otros formatos de imagen, conocer las funciones de los gráficos y saber emplearlos adecuadamente.

**Contenido**

**Duración**

1.1 Tipos de gráficos  
1.2 Funcionamiento  
1.3 Modalidades de uso  
1.4 Terminología

**4 horas**

**V. DESARROLLO POR UNIDADES**

**Unidad II**  
**Programas de vectores**

**Competencia**

Utilizar correctamente las herramientas que brindan los programas de vectores en la elaboración de gráficos vectoriales, para integrarlos en el proceso de diseño con calidad profesional y resultados óptimos.

**Contenido**

**Duración**

- 1.1 Conociendo los programas de vectores
  - 1.1.1 Proceso general de trabajo
  - 1.1.2 Diferencias y similitudes
- 1.2 Herramientas y modalidades del programa
- 1.3 Ejercicios prácticos

**16 horas**

**V. DESARROLLO POR UNIDADES**

**Unidad III**  
**Generación de gráficos vectoriales**

**Competencia**

Conocer y aplicar las técnicas de vectorización y línea digital en la realización de gráficos vectoriales, así como manejar adecuadamente el texto en los productos de diseño gráfico.

**Contenido**

- 1.1 Ilustración
- 1.2 Logotipos
- 1.3 Mapas
- 1.4 Infografía
- 1.5 Integradores para diseño editorial

**Duración**

**42 horas**

## VI. 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 (repentinadas, 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.

## VII. 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.**

De acuerdo con el Estatuto Escolar de la UABC, **la calificación obtenida se expresará en escala centesimal de 0 a 100.**

De acuerdo con el Estatuto Escolar de la UABC, **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.**

De acuerdo con el Estatuto Escolar de la UABC, **el alumno deberá cubrir el 80% de asistencias para tener derecho a la calificación final ordinaria.**

Medios	Criterios de evaluación	Valor
Asistencia y participación	Responsabilidad en asistir y 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. Capacidad de síntesis y análisis de los temas, claridad y dominio en el tratamiento del tema.	30%
Tareas	Entrega de los trabajos asignados para realizar extra clase. Deberán entregarse la fecha y hora acordada.	30%
Exámenes y/o entregas de proyectos al finalizar la unidad	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%
<b>SUBTOTAL PARCIALES</b>		<b>100%</b>
1er Parcial		20%
2do Parcial		20%
3er Parcial		20%
Trabajo final		40%
<b>TOTAL CALIFICACIÓN FINAL</b>		<b>100%</b>

## VIII. BIBLIOGRAFÍA.

### Básica.

Martínez, D. y Maris, S. (2003). Adobe illustrator 10: curso completo en un libro. Pearson Educación.

Córdoba, E. (2003). CorelDRAW 11: superfácil. Alfaomega.

Lopez, A. (2001). La biblia de CorelDRAW 10. Anaya Multimedia.

Seddon, T. (2008) Imágenes, flujo de trabajo digital para diseñadores gráficos. Barcelona: Gustavo Gili.

### Complementaria.

Weinman, L. (1999). Diseño de imágenes para la Web. Madrid: Anaya.

Zappaterra, Y. (1999). Ilustración: proyectos de ilustración reales desde el planteamiento hasta el resultado. México: McGraw-Hill.

Society for News Design (2008). Malofiej 15: premios internacionales de infografía. España: Society for News Design.

Evamy, M. (2008). Logo. Barcelona: Gustavo Gili.

Giménez, D. (2008). Diseño de logotipos 5. Barcelona: Gustavo Gili.

Manuales de los programas utilizados.

Sitios de ayuda:

<http://www.adobe.com/es/products/illustrator/>

[http://www.corel-latam.com/mod\\_site/index.php](http://www.corel-latam.com/mod_site/index.php)