

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Instituto Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2022-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Edición de Mapas de Bits
- 5. Clave:** 40099
- 6. HC:** 01 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Néstor Alonso Díaz Fernández
Oscar Gutiérrez Ruiz
José Ramón Rodríguez Esquer

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 12 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje Edición de Mapas de Bits tiene como propósito proveer al estudiante con herramientas tecnológicas para la creación y edición digital de imágenes, habilidad fundamental en el desarrollo de proyectos en todas las áreas del diseño gráfico; tanto en la etapa de formación como en el ejercicio profesional del diseño. Esta asignatura fortalece los contenidos de las unidades de aprendizaje de Producción fotográfica, Diseño Editorial, Ilustración Digital, Fotografía y Taller de Fotografía Publicitaria.

Esta asignatura forma parte de la etapa disciplinaria y es de carácter obligatoria, además corresponde al área de conocimiento: Tecnología.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar composiciones fotográficas digitales, por medio del uso de software especializado, así como equipo de captura y digitalización de imágenes; para su utilización en proyectos de diseño gráfico de diversa índole, con un enfoque creativo, profesional y ético.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio de evidencias que contenga un registro detallado del desarrollo de las prácticas realizadas en cada unidad, presentado con exactitud, calidad y limpieza de acuerdo con los contenidos temáticos de cada ejercicio.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Manejo y edición de Bitmaps.

Competencia:

Utilizar las herramientas digitales básicas de edición fotográfica, mediante el estudio de los tipos, características y distintos formatos de mapas de bits, para producir imágenes digitales con los requerimientos adecuados a cada proyecto de comunicación visual, con un actitud profesional y ética.

Contenido:

Duración: 10 horas

Tipología: Adobe Photoshop.

Aplicación de herramientas.

1.2.1 Menú de software.

1.2.2 Barra de herramientas.

 1.2.2.1 Filtros, Pincelado y Blending.

 1.2.2.2 Retoque fotográfico.

 1.2.2.3 Máscaras y recorte.

 1.2.2.4 Combinaciones de teclado.

1.2.3 Capas.

 1.2.3.1 Modificación de capas

 1.2.3.2 Filtros de capas

 1.2.3.3 Uso de los canales

UNIDAD II. Proceso de trabajo

Competencia:

Desarrollar proyectos de creación y edición fotográfica digital, a través de la implementación de un flujo de trabajo ordenado, para hacer uso eficiente de los recursos creativos y tecnológicos de diseño, con una actitud de compromiso con el logro de resultados y trabajo colaborativo.

Contenido:

Duración: 10 horas

2.1 Proceso general de trabajo.

2.1.1 Integración de las herramientas

2.1.2. Compatibilidad de software dentro de otras interfaces.

2.1.2.1 Adobe Illustrator y formatos de vectorización

2.1.2.2 Adobe In Design y formatos de diseño editorial

UNIDAD III. Pre-prensa

Competencia:

Crear composiciones fotográficas digitales, mediante el uso de las herramientas de software, para su utilización en diferentes procesos de producción gráfica, con una actitud profesional y responsable.

Contenido:

Duración: 12 horas

3.1 Pre-prensa

3.1.1 Preparación de archivos para impresión

3.1.2 Exportación de archivos.

3.2 Texto

3.2.1 Herramientas

3.2.2 Estilos

3.2.3 Elección e instalación de fuentes

3.2.4 Panel párrafo

3.2.5 Panel carácter

3.2.6 Texto Vertical y horizontal

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Resolución	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar la práctica. 2. Digitaliza y edita una imagen utilizando software de edición fotográfica. 3. Revisión de avances y retroalimentación. 4. Exporta la imagen con resolución óptima para visualizar en pantalla y otra para impresión. 5. Envía ambas imágenes al docente por el medio que solicite. 6. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. 7. Atiende observaciones. 8. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo con acceso a internet. • Software de edición fotográfica • Cámara fotográfica digital o Escáner. 	4 horas
2	Herramientas de selección y uso de capas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar la práctica. 2. Reúne fotografías digitales de alimentos de diversas fuentes. 3. Genera un rostro a manera de collage combinando fotografías de alimentos utilizando software de edición fotográfica. 4. Revisión de avances y 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo con acceso a internet. • Software de edición fotográfica.. • Cámara fotográfica digital o Escáner. • Cañón proyector de imágenes. 	8 horas

		<p>retroalimentación.</p> <ol style="list-style-type: none"> Presenta su composición frente al grupo. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. Atiende observaciones. Integra al portafolio de evidencias. 		
3	Brochas	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las indicaciones del docente para realizar la práctica. Digitaliza y edita una imagen utilizando software de edición fotográfica. Crea una figura para utilizar la herramienta de “brocha” Edita imagen utilizando la brocha que creaste en el software de edición fotográfica. Revisión de avances y retroalimentación. Presenta su composición frente al grupo. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. Atiende observaciones. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> Equipo de cómputo con acceso a internet. Software de edición fotográfica.. Cámara fotográfica digital o Escáner. Cañón proyector de imágenes. 	8 horas
UNIDAD II				
4	Herramientas de clonar y parche.	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las indicaciones del docente para realizar la práctica. Digitaliza una fotografía antigua que requiera ser 	<ul style="list-style-type: none"> Equipo de cómputo con acceso a internet. Software de edición fotográfica Cámara fotográfica digital 	4 horas

		<p>restaurada.</p> <ol style="list-style-type: none"> Restaura la imagen utilizando las herramientas de clonar y parche en el software de edición fotográfica. Revisión de avances y retroalimentación. Presenta su composición frente al grupo. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. Atiende observaciones. Integra al portafolio de evidencias. 	<p>o Escáner.</p> <ul style="list-style-type: none"> Cañón proyector de imágenes. 	
5	Retoque fotográfico	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las indicaciones del docente para realizar la práctica. Captura una fotografía de estudio. Edita la fotografía de estudio utilizando los ajustes de brillo, contraste, curvas, balance de color, tono y saturación. Revisión de avances y retroalimentación. Presenta tu composición frente al grupo. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. Atiende observaciones. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> Equipo de cómputo con acceso a internet. Software de edición fotográfica Cámara fotográfica digital. Limbo fotográfico. Cañón proyector de imágenes. 	8 horas
6	Ilustración digital	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las indicaciones del docente para realizar la 	<ul style="list-style-type: none"> Equipo de cómputo con acceso a internet. 	8 horas

		<p>práctica.</p> <ol style="list-style-type: none"> Realiza un ejercicio de matte painting mezclando distintas imágenes utilizando herramientas de brochas y modos de fusión. Revisión de avances y retroalimentación. Presenta su composición frente al grupo. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. Atiende observaciones. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> Software de edición fotográfica.. Cámara fotográfica digital. Cañón proyector de imágenes. 	
UNIDAD III				
7	Tipografía y máscaras	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las indicaciones del docente para realizar la práctica. Genera una imagen de paisajes combinados con tipografía utilizando las herramientas tipográficas y el uso de máscaras. Revisión de avances y retroalimentación. Presenta tu composición frente al grupo. Recibe evaluación y retroalimentación del docente. Atiende observaciones. Integra al portafolio de evidencias. 	<ul style="list-style-type: none"> Equipo de cómputo con acceso a internet. Software de edición fotográfica Cañón proyector de imágenes. 	12 horas
8	Objetos Inteligentes	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las indicaciones del docente para realizar el 	<ul style="list-style-type: none"> Equipo de cómputo con acceso a internet. 	12 horas

		<p>proyecto.</p> <ol style="list-style-type: none">2. Diseña mockups a partir de editar objetos inteligentes ajustados a la perspectiva e iluminación de un empaque.3. Exporta imágenes para diseño de página web y para la producción del empaque.4. Revisión de avances y retroalimentación.5. Presenta su proyecto frente al grupo.6. Recibe evaluación y retroalimentación del docente.7. Atiende observaciones.8. Integra al portafolio de evidencias.	<ul style="list-style-type: none">● Software de edición fotográfica● Cámara fotográfica digital.● Limbo fotográfico.● Cañón proyector de imágenes.	
--	--	---	---	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Aprendizaje basado en problemas
- Técnica expositiva, ejercicios prácticos, entre otras.
- Presenta y resuelve ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa prácticas y actividades

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Analiza casos de estudio
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Utiliza software de edición fotográfica
- Utiliza dispositivos digitales de captura y digitalización de imágenes.
- Elabora y entrega actividades en tiempo y forma

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exposiciones.....	10%
- Exámenes.....	10%
- Actividades.....	40%
- Portafolio de evidencias	40%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Arránz, Daniel (2018). *Domina el retoque con Photoshop*. JdeJ Editores
- Delgado, José María (2018). *Photoshop CC 2018*. ANAYA Multimedia.
- Faulkner, A. (2016). *Adobe Photoshop CC (2015) : classroom in a book*. Bookman.
<http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=edsmib&AN=edsmib.000008248&lang=es&site=eds-live>.
- Kevin Wilson. (2018). *Essential Photoshop Basics: The Illustrated Guide to Learning Photoshop*. Elluminet Press.
<http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=edsebk&AN=2610603&lang=es&site=eds-live>
- Martínez, Ernesto (2018). *El Libro de Photoshop: Guía de aprendizaje al diseño y retoque de imagen*. Kindle Edition.
- MEDIA Active (2015). *Aprender Photoshop CC 2014: con 100 ejercicios prácticos*. Alfaomega. [clásica]
- Nichols, R. (2019). *Mastering Adobe Photoshop Elements*.
<http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=edsvox&AN=edsvox.international.scholarvox.88874197&lang=es&site=eds-live>

Complementarias

- BOOKWALTER, J. R. (2020). Adobe Photoshop Elements 2020: Ai-Powered Image Editor Does Wonders. *Macworld - Digital Edition*, 37(3), 25–28.
<http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=f5h&AN=141690307&lang=es&site=eds-live>
- DOVE, J. (2019). Adobe Photoshop Cc 2019: Popular Features Reach New Levels for a Streamlined Workflow. *Macworld - Digital Edition*, 36(2), 25–29.
<http://libcon.rec.uabc.mx:2051/login.aspx?direct=true&db=f5h&AN=134159533&lang=es&site=eds-live>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Edición de Mapas de Bits debe contar con un título en Diseño Gráfico, Comunicación, o área afín, con conocimientos en edición de imagen, manejo de software de diseño digital, composición visual, fotografía, dominio del idioma inglés y medios impresos de reproducción, preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo con respeto.