

		Denominación del Programa: Programa Nacional de Formación Diseño Integral Comunitario	
		Pregrado: T. S. U. Diseño Integral Comunitario Lic. Diseño Integral Comunitario	
Sede: UNEY	Unidad Curricular: Computación II	Trayecto: Segundo trayecto	Código:
	UC: 4	HTA: 108	TS: 36 Semanas
Justificación.			
<p>El uso de los medios informáticos y las nuevas tecnologías están considerados como los recursos que soportan muchas de las actividades profesionales de esta era contemporánea, y el diseño integral comunitario no es la excepción, más aun cuando estos recursos inciden en el rendimiento productivo que permite mejorar y optimizar la calidad de los trabajos de diseño, la disminución de los tiempos de creación y producción y la eficiente publicación a través de diversos canales de los resultados creativos, lo que a su vez conduce a mejorar la calidad de vida de la población usuaria de dichos diseños.</p> <p>Por lo antes mencionado, se justifica la inclusión de esta unidad curricular en la malla del programa de diseño integral comunitario, por cuanto es la herramienta interactiva que se renueva a la par de las actualizaciones de los medios de producción, donde el ser humano es responsable de cada uno de los procesos iniciales del diseño y el ordenador responde a las órdenes del usuario.</p> <p>Esta unidad curricular tiene por objeto preparar al estudiante para la comprensión y manejo de conceptos y herramientas presentes en los programas de computación, que permiten por un lado la creación de sólidos y espacios en dos y tres dimensiones, y por el otro la maquetación de textos e imágenes con la cual se realiza el montaje del material gráfico que se necesite editar y publicar.</p> <p>El contenido de esta unidad curricular procura la unidad del conocimiento con todos los contenidos de la carrera, muy especialmente con las unidades curriculares del área de diseño tridimensional, de espacios y diseño bidimensional. Permite el conocimiento y utilización de los recursos informáticos enfocándose a la solución integral de los procesos productivos en el área de reproducción e impresión.</p> <p>Contiene dentro de su programa el aprendizaje de herramientas informáticas a través de prácticas y teoría que facilitan al alumno desarrollarse en las áreas de: Elaboración de planos descriptivos; (área de ambientes arquitectónicos y diseño Industrial). Diseño y maquetación de material editorial.</p> <p>El contenido de Computación II, servirá de soporte de trabajo para el desarrollo de proyectos de los PSI, y le permitirá al profesional desempeñarse con seguridad sobre la actualización de su perfil con las exigencias del ámbito laboral.</p>			
Actitudes, conocimiento, habilidades, Destrezas, Saberes.			
Certificación		Sello	
Secretaria General			

Maneja con una actitud sensible, los aspectos del conocimiento, aplicando métodos pertinentes al desarrollo del proceso creativo mediante la aplicación de las herramientas tecnológicas. Integra de forma práctica el uso de las nuevas tecnologías, con compromiso y responsabilidad, para asumir proyectos en conjunto, donde el software se usa en cada etapa del proceso, de manera adecuada para el desarrollo de propuestas de diseño bidimensional, tridimensional y digital que respondan a una necesidad de la sociedad. Conceptualiza objetivamente los procesos creativos, para abordar la realización de los trabajos y proyectos de diseño de tal forma que las propuestas contengan la objetividad y la semántica definida para ser procesados a través de la herramienta de que ofrecen el software. Desarrolla creativamente diferentes estrategias para la realización de asignaciones de otras unidades curriculares con el fin integrar los conocimientos en la resolución de problemas. Genera con amplitud de respuestas a través del manejo de diversos software, requeridos para el diseño editorial, digital, de ambientes y tridimensional, con la calidad que se requiere en los procesos de producción y de publicación. Concibe de forma autónoma un pensamiento reflexivo, que lo lleva a la autoevaluación permanente de su propio proceso de formación, lo que le permite fijarse metas y superar obstáculos que lo conllevará al mejoramiento y a la optimización de su trabajo.

Contenidos Emergentes Articulados.

PROGRAMA DE MAQUETACIÓN DE TEXTOS

1. Introducción y conceptos básicos.

- Funciones de trabajo
- Espacio de trabajo
- Documentos
- archivos

2. Herramientas Básicas.

- Herramientas de dibujo básico
- Selección
- Operaciones básicas
- Herramientas de visualización
- Herramientas de transformación

3. Formas y colores.

- Paleta de trazos
- Paleta busca trazos
- Modelos de color.

4. Herramientas de dibujo

- Herramientas
- Las reglas
- Guías inteligentes
- Herramienta de pluma.

5. Trabajo con imágenes

- Imágenes vectoriales y mapa de bits
- Alinear y distribuir
- Paleta de vínculo
- Trazados de recorte
- herramientas de texto.

Certificación

Sello

Secretaria General

6. Exportación de documentos

- Exportación PDF
- Exportación JPG

7. Uso del texto

- Trabajo con texto
- Herramienta de texto
- Formato de caracteres
- Formato de párrafo
- Revisión ortográfica
- Texto en trazado
- Tabulaciones

8. Preparación de documentos

- Comprobación preliminar interactiva
- Palen de capas

9. Maquetación

- Trabajo con páginas
- Paginas maestras
- Numeración y secciones
- Creación de encabezado
- Pie de página

10. Impresión

- Configuración
- Separación de color
-

PROGRAMA de modela bi y tridimensional (Ambientes Arquitectónicos y Objetos Industriales)

1. Introducción al Modelado Bi y Tri dimensional de Ambientes Arquitectónicos y objetos Industriales

- Conociendo el ambiente AutoCAD.
- Sistema de coordenadas 2D y 3D.
- Interfaz del usuario.
- Barras de herramientas Estándar y Estado. Espacios de trabajo. Forzo, rejilla, orto, polar, refent, rastreo, modelo, escalas y visibilidad, modelo y papel. Barra de estado del dibujo: ventana, Opciones, ejecución, repetición y cancelación de comandos.
- Introducción, descripción y acceso a los contenidos de Desing Center.
- Paleta de Propiedades. Acceso, interpretación y modificación de propiedades de los objetos. Igualar propiedades.

2. AutoCAD 2D para Espacios Arquitectónicos

- Inicio, organización y guardado de trabajos.
- Creación de un nuevo archivo. Manejo de escalas y la escala en autoCAD.
- Reparación, restitución o recuperación de archivos de dibujo.
- Control de vistas.
- Encuadres o zoom de una vista, comandos o menús de: zoom, encuadre, ventanas, puntos de vista 2D.

Certificación

Sello

Secretaria General

- Guardado y restablecimiento de vistas.
- Creación y administración de capas.
- Activar o desactivar una capa. Bloquear o desbloquear capas.
- Administrador de propiedades de capas. Cargar tipos de líneas a capas. Color de la capa.
- Barra de herramienta consultar. Distancia, área, propiedades y coordenadas.
- Creación y dibujo de planos arquitectónicos.
- Comandos de Dibujo: línea, polilínea, polígono, rectángulo, arco, círculo, elipse, bloque.
- Comandos de Modificar: copiar, simetría, desfase, matriz, desplazar, rotar, escalar, recortar, alagar, partir, chaflán y empalme.
- Dibujo y estilos de textos de una línea y de líneas múltiples.
- Designación y cambio de objetos, formas y textos a capas.
- Acotado de Planos Arquitectónicos.
- Creación y modificación de estilos de cota.
- Designación de sistemas de cotas a capas.
- Comando sombreado, degradado, región y descomponer.
- Tipo y patrón. Angulo y escala. Anadir, designar punto u objetos a sombrear. Pre visualización.
- Convertir formas cerradas, polilíneas, o bucles a regiones.

3. AutoCAD 3D para Espacios y Volúmenes Arquitectónicos.

- Estilos visuales e icono SCP y Sistemas de Visualización 3D.
- Comandos: orbita, encuadre, puntos de vista 3D, estilos visuales y visualización. Ventanas y guardado de vistas.
- Estructura alámbrica 3D. Oculto, realista y conceptual.
- Comando isolines y regenerar.
- Modo de visualización orto y de perspectiva.
- Sistemas de coordenadas SCP. Universal, previo. Designar SCP a cara, sólido, objeto, vistas, entre otros. Rotar el Sistema de Coordenadas
- Modelado y edición de espacios arquitectónicos y objetos industriales.
- Comandos de Edición de sólidos: Extrusión, desfase, rotación e inclinación de caras. Funda.
- Comandos de Modificar: copiar, simetría, desfase, matriz, desplazar, rotar, escalar, recortar, alagar, partir, chaflán y empalme.
- Creación y administración de bloques bi y tridimensionales.
- El renderizado del espacio arquitectónico. Materiales, paleta, creación y asignación a sólidos y caras. Luces, configuración y distribución en el espacio.
- Configuración del trazado o impresión. Espacio papel. Creación y manejo de las Ventanas gráficas. La escala de impresión.

Experiencias de Formación.

El docente planteara el contenido programático, aplicando estrategias de enseñanzas en taller de laboratorio para las herramientas digitales, desarrollando proyectos relacionados con otras unidades curriculares, mediante la exposición, demostración de las posibilidades de cada grupo de

<p>Certificación</p> <p>Secretaria General</p>	<p>Sello</p>
---	--------------

herramientas aplicables a cada trabajo, permitiendo aclarar dudas con respecto a los ejercicios planteados, así mismo los procedimientos y pautas para mantener una supervisión constante del desarrollo del trabajo.

Con la finalidad de fortalecer los contenidos demostrados y practicados en las sesiones de clases, es conveniente que el tutor diseñe tutoriales, ejercicios y proyectos que los estudiantes desarrollen el estudio independiente bien sea en grupo cooperativo o individual, lo que conduce al desarrollo integral de los estudiantes.

De esta forma se propicia la participación e interacción del alumno como individuo e integrador social, mediante las intervenciones en clases, el aporte y experiencia de cada uno, en pro de la expansión de los conocimientos.

La promoción de la investigación bibliográfica y exploración de la data informática.

Utilización de herramientas audiovisuales.

Evidencias de saberes productivos.

Las evaluaciones se desarrollaran a través de talleres, en laboratorio, asignaciones de ejercicios, pruebas escritas, participación en clase, trabajos grupales e individuales, y del estudio independiente a través de la práctica fuera de clases con la ejecución de tutoriales diseñados por el docente, ejercicios e investigaciones que se prevean en el plan de evaluación.

Las mismas se aplicarán en distintos momentos del trayecto a través de heteroevaluaciones aplicadas por el docente, coevaluaciones y autoevaluaciones desarrolladas por los estudiantes y coordinadas por el docente.

Referencias.

ADOBE, CreativeTeam. (2007). Indesing. Anaya Multimedia.

Chanes, M. (2006). Manual Avanzado de Auto CAD 2007. Ediciones Anaya Multimedia. Madrid.

CODESIS. (2000). Diseño Gráfico y Programación. Perú

_____ (2000). Diseño Gráfico y Programación. Perú

_____ (2001). Curso de Diseño Gráfico. Perú

CULTURA. (2001). Curso de Diseño Gráfico. Puerto Rico.

Certificación	Sello
Secretaria General	