

		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 I	Trayecto: Primer trayecto	Código:
	UC: 4	HTA: 108	TS: 36 Semanas
Justificación. Justificación. La computación ha evolucionado extraordinariamente partiendo de las necesidades y aumentando el nivel de eficiencia para ahorrar la cantidad de tiempo en el desempeño de actividades del ser humano. En este sentido, se han creado diversas aplicaciones, que permiten desarrollar diferentes tareas de una manera más eficiente, precisa, con menor esfuerzo. La comunicación encuentra en la tecnología informática la plataforma idónea para transmitir los mensajes contentivos de información diversa, utilizada por las comunidades en general. En el diseño es importante conocer, cómo se transforma la información física (imagen) a digital, cómo funciona el color digital o color luz, entre otras particularidades del diseño aplicando o utilizando la tecnología. Es de hacer notar que para la edición fotográfica o la construcción de imagen vectorial, se usa ciertas herramientas específicas dentro software de aplicación para la creación y edición del mensaje visual. Es por ello que estas herramientas son un apoyo en el desarrollo creativo y proyectual del diseñador. Los contenidos a desarrollar en computación benefician el desarrollo de las demás unidades curriculares así como también las líneas de investigación de la carrera Diseño Integral Comunitario, todas estas aplicaciones informáticas y tecnológicas serán muy útiles, ya que son elementales para el levantamiento de las ideas conceptualizadas, de acuerdo al proyecto, tanto en el desarrollo del estudio académico como en el ámbito laboral.			
Actitudes, conocimiento, habilidades, Destrezas, Saberes. <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce analíticamente las características de la imagen digital para llevar a cabo su edición utilizando de manera correspondiente el software de aplicación, transformándola en la solución de una necesidad visual o gráfica. • Aplica críticamente los conocimientos básicos de composición, color y tipografía correspondiente al área de conocimiento del diseño, para la creación de la información visual. • Innova creativamente produciendo nuevos elementos icónicos, lingüísticos y dinámicos para comunicar un mensaje. • Construye auténticamente modos de presentaciones para promover el diseño de la imagen y así difundir el mensaje. • Evoluciona e integra cognitivamente los saberes en cuanto al desarrollo de la tecnología y los avances en los diversos software de aplicación que le servirán como apoyo para conseguir nuevos elementos que puedan dar mejor solución grafica al proyecto dentro del proceso creativo. • Evalúa responsablemente los aspectos cognitivos dentro del proceso creativo para que la imagen visual impacte al espectador, aplicando adecuadamente las herramientas. 			
Certificación Secretaria General		Sello	

Contenidos Emergentes Articulados.

I Lapso

1. Introducción a la imagen digital.

- Breve historia de la computación.
- Conceptos básicos.
- La imagen digital. Resolución, resolución de la imagen y del monitor. Bit. Mapa de Bit. Pixel. Megapíxel.
- Imagen vectorial, características y ventajas de un vector, Vector vs Bitmap.
- Modo de Color RGB y CMYK.

2. Edición Gráfica (tratamiento de imágenes Mapa de bits) El Software a utilizar Photoshop CS6.

- Acercamiento a la Interfaz. Crear, ajustar y abrir nuevo documento. Reglas, guías y cuadrículas.
- Barra menú (archivo, edición, imagen, capa, selección, filtro, vista, ventana)
- Administración de ventanas y paneles: Mostrar los espacios de trabajo, activación de ventanas, acoplar y desacoplar paneles, mostrar y mover tamaños de paneles, agrupar y desagrupar, crear y guardar espacio de trabajo.
- Paneles: Color, muestra, historia, estilos, ajuste, información, navegador, canales, capas, trazados.
- Caja de herramientas (Selección, recorte, pincel, cuentagotas, parches , tampón de clonar, pincel de historia, borrador, degradado, desenfocar, cuentagotas, pluma, texto, trazado, rectángulo, rotación de objeto, herramienta de mano, zoom, configurar color frontal, editar modo mascara rápida)

II Lapso

3. Edición Gráfica (imagen vectorial). El Software a utilizar ILLUSTRATOR CS6.

- Acercamiento a la Interfaz. Crear, ajustar y abrir nuevo documento. Reglas, guías y cuadrículas.
- Barra menú (archivo, edición, objeto, texto, efectos, ver, ventana)
- Administración de ventanas y paneles: Mostrar los espacios de trabajo, activación de ventanas, acoplar y desacoplar paneles, mostrar y mover tamaños de paneles, agrupar y desagrupar, crear y guardar espacio de trabajo.
- Paneles: Color, muestra, trazos, capas, espacio de trabajo, texto, degradado, transformar, transparencia, busca trazo, alinear, apariencia.
- Caja de herramientas (Selección, barita mágica, lazo pluma, texto, lápiz, pincel, pincel de manchas, rotar, escala, anchura, transformación libre, malla de degradado, degradado, fusión, cuentagotas, herramienta de mano, zoom, configurar color frontal, editar modo mascara rápida)

III Lapso

3. Construcción Gráfica (Imagen Vectorial y Mapa de bits)

- Aplicación de la imagen digital en diversos Software
- Propuestas para proyectos de Diseño

Experiencias de Formación.

El docente planteara el contenido programático, aplicando estrategias de enseñanzas de las herramientas digitales, desarrollando proyectos relacionados con otras unidades curriculares, mediante la exposición, demostración de las posibilidades de cada grupo de 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. Se propicia la participación e interacción del estudiante como individuo e integrador social,

Certificación

Sello

Secretaria General

como las intervenciones en clases, el aporte y experiencia de cada uno, así como la investigación bibliográfica y exploración de la data informática y la utilización de herramientas audiovisuales, pizarra y dinámicas grupales para el desarrollo de las clases taller. Se realizarán prácticas permanentes por parte de los estudiantes, así como el asesoramiento constante del docente para alcanzar los objetivos de la unidad curricular.

Evidencias de saberes productivos.

En el proceso de evaluación se realizara a través de distintas estrategias: participación en clases, asignación de trabajos individuales y grupales, exposiciones, exámenes taller y teóricos, de igual forma el docente considerará la valoración de la responsabilidad, la puntualidad, la pulcritud en las entregas, la interrelación con el grupo y la disposición personal al proceso de aprendizaje. Estas estrategias de evaluación se aplicaran en heteroevaluaciones realizadas por el docente, coevaluaciones con la participación del grupo de estudiantes y la autoevaluación que aplicará cada uno de ellos y el docente.

Referencias.

- Adobe, CreativeTeam. (2007). Photoshop. Anaya Multimedia. Madrid España. **Adobe** Master Collecion - Cs6 – 2012 ADOBE
- CoDeSis. (2000). Diseño Gráfico y Programación.
- Curso Multimedia de Adobe Illustrator CS5- Video2brain 2013. www.video2brain.com – Formador - Mariana Cabral - copyright 2013
- Curso Multimedia de Adobe Photoshop CS5- Video2brain 2013. www.video2brain.com – Formador - Ignacio Lledo - copyright 2013
- Delgado, J. (2007). Illustrator CS3. Anaya Multimedia. Madrid España.
- Evergreen. (2004). Biblia del Diseñador Digital. Taschen Group. Alemania.
- Lynch, P. (2000). Principios de Diseño Básico. Gustavo Gili. España.

Certificación	Sello
Secretaria General	