|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN  TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN AREA ENTORNOS VIRTUALES Y NEGOCIOS DIGITALES  EN COMPETENCIAS PROFESIONALES | **descarga** |

**ASIGNATURA DE DISEÑO DIGITAL**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Competencias** | Implementar Aplicaciones multiplataforma, digitales e interactivas, mediante software especializado en diseño y entornos virtuales, desarrollando contenidos multidimensionales, realidad virtual, realidad aumentada para contribuir a la comercialización de productos, servicios y a la optimización de los recursos de las organizaciones. |
| 1. **Cuatrimestre** | Tercero |
| 1. **Horas Teóricas** | 37 |
| 1. **Horas Prácticas** | 68 |
| 1. **Horas Totales** | 105 |
| 1. **Horas Totales por Semana Cuatrimestre** | 7 |
| 1. **Objetivo de aprendizaje** | El alumno diseñará componentes animados bidimensionales mediante herramientas y técnicas de animación para generar contenidos digitales. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Unidades de Aprendizaje** | **Horas** | | |
| **Teóricas** | **Prácticas** | **Totales** |
| **I. Imágenes digitales** | 7 | 14 | 21 |
| **II. Animación bidimensional** | 30 | 54 | 84 |
| **Totales** | **37** | **68** | **105** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |

**DISEÑO DIGITAL**

*UNIDADES DE APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Unidad de aprendizaje** | **I. Imágenes digitales** |
| 1. **Horas Teóricas** | 7 |
| 1. **Horas Prácticas** | 14 |
| 1. **Horas Totales** | 21 |
| 1. **Objetivo de la Unidad de Aprendizaje** | El alumno diseñará imágenes digitales para su integración en proyectos de diseño. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Temas** | **Saber** | **Saber hacer** | **Ser** |
| Imágenes vectoriales y mapa de Bits | Identificar las características y ventajas de los tipos de imágenes. | Diferenciar el tipo de imagen adecuado de un proyecto de diseño. | Analítico,  creativo,  Destreza  Trabajo colaborativo  Asertividad  Saber escuchar  Responsabilidad  Honestidad  Ética profesional y personal  Respeto  Toma de decisiones |
| Tratamiento de Imágenes | Identificar el entorno de trabajo y herramientas del software en la manipulación y creación de imágenes:  -Formas básicas y combinados,  -relleno,  -contornos,  -trazos abiertos y cerrados,  -trabajos con texto,  -transformación,  -máscaras y filtros,  -escaneo,  -montajes y efectos,  -capas,  -importación,  -Exportación,  -Impresión | Manipular y crear imágenes.  Determinar el formato de salida digital e impreso | Analítico,  creativo,  Destreza  Trabajo colaborativo  Asertividad  Saber escuchar  Responsabilidad  Honestidad  Ética profesional y personal  Respeto  Toma de decisiones |

**DISEÑO DIGITAL**

*PROCESO DE EVALUACIÓN*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Resultado de aprendizaje** | **Secuencia de aprendizaje** | **Instrumentos y tipos de reactivos** |
| Con base a un caso práctico generar una propuesta de imagen que incluya:  Tabla comparativa de formatos de imágenes, medios en los que se aplica, ventajas y desventajas.  Archivos electrónicos optimizados para la integración en el medio digital. | 1. Identifica los tipos de formato de imagen.  2. Identificar el formato apropiado de acuerdo a los requerimientos del proyecto.  3. Comprender el uso de las herramientas del software especializado. | Estudio de caso.  Lista de cotejo. |

**DISEÑO DIGITAL**

*PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| **Métodos y técnicas de enseñanza** | **Medios y materiales didácticos** |
| Práctica demostrativa  Análisis de casos  Práctica de laboratorio | Software especializado.  Sistema de cómputo.  Plataformas digitales  Proyector  Pintarrón  Plumones |

*ESPACIO FORMATIVO*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aula** | **Laboratorio / Taller** | **Empresa** |
|  | **X** |  |

**DISEÑO DIGITAL**

*UNIDADES DE APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Unidad de aprendizaje** | **II. Animación bidimensional** |
| 1. **Horas Teóricas** | 30 |
| 1. **Horas Prácticas** | 54 |
| 1. **Horas Totales** | 84 |
| 1. **Objetivo de la Unidad de Aprendizaje** | El alumno creará secuencias animadas para su integración en proyectos de diseño. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Temas** | **Saber** | **Saber hacer** | **Ser** |
| Fundamentos de la animación | Identificar las fases de proceso creativo:  - Preparación  - Incubación  - Iluminación  - Verificación  Describir el proceso de diseño  - Moodboard  Describir el guion como elemento visual de preproducción:  - Story Board  Identificar los 12 Principios de animación:  - Estirar y encoger  - Anticipación  - Puesta en escena  - Acción directa y pose a pose  - Acción continuada y superposición  - Entradas lentas y salidas lentas  - Arcos  - Acción secundaria  - Ritmo  - Exageración  - Dibujos sólidos  - Personalidad o apariencia | Diseñar concepto gráfico a través del Story Board | Analítico,  creativo,  Destreza  Trabajo colaborativo  Asertividad  Saber escuchar  Responsabilidad  Honestidad  Ética profesional y personal  Respeto  Toma de decisiones |
| Tratamiento de la animación bidimensional. | Identificar el entorno de trabajo y herramientas del software en la elaboración de animación bidimensional  - Frames  - Línea de tiempo  - Capas  - Transición  - Efectos  - Eventos  - Escenas.  - Texto  - Movimiento  - Trazo  - Forma | Crear animaciones bidimensionales lineales | Analítico,  creativo,  Destreza  Trabajo colaborativo  Asertividad  Saber escuchar  Responsabilidad  Honestidad  Ética profesional y personal  Respeto  Toma de decisiones |
| Programación interactiva para animaciones bidimensionales | Describir los elementos básicos que conforman el lenguaje de programación orientado a objetos en la animación bidimensional. | Crear animaciones bidimensionales interactivas | Analítico,  creativo,  Destreza  Trabajo colaborativo  Asertividad  Saber escuchar  Responsabilidad  Honestidad  Ética profesional y personal  Respeto  Toma de decisiones |

**DISEÑO DIGITAL**

*PROCESO DE EVALUACIÓN*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Resultado de aprendizaje** | **Secuencia de aprendizaje** | **Instrumentos y tipos de reactivos** |
| Con base a un caso de estudio se entregará portafolio de evidencias que integre:  a) Documento electrónico con la fundamentación de la idea y guion de una animación bidimensional.  b) Archivo digital animado bidimensional interactivo que integre los elementos básicos de movimientos y de programación. | 1. Comprende las fases del proceso creativo.  2. Comprende las fases del proceso de diseño.  3. Comprende la importancia de los principios de la animación.  4. Relacionar el proceso de diseño con los principios de la animación. | Estudio de caso.  Lista de cotejo. |

**DISEÑO DIGITAL**

*PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| **Métodos y técnicas de enseñanza** | **Medios y materiales didácticos** |
| Análisis de casos  Práctica demostrativa  Prácticas en laboratorio | Software especializado.  Sistema de cómputo.  Plataformas digitales  Proyector  Pintarrón  Plumones |

*ESPACIO FORMATIVO*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aula** | **Laboratorio / Taller** | **Empresa** |
|  | **X** |  |

**DISEÑO DIGITAL**

*FUENTES BIBLIOGRÁFICAS*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Autor** | **Año** | **Título del Documento** | **Ciudad** | **País** | **Editorial** |
| *Ed Catmull Amy Wallace* | *2014 ISBN:978-0-8129-9301-1 Ebook ISBN: 978-0-679-64450-7* | *Creativity, Inc.: Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration* | *Indianapolis, Indian* | *Usa* | *Random House* |
| *Michael Bierut* | *2015 ISBN:978-0-500-51826-7* | *How to Use Graphic Design to Sell Things, Explain Things, Make Things Look Better, Make People Laugh, Make People Cry, and (Every Once in a While) Change the World* | *High Holborn,London* | *United Kingdom* | *Thames & Hudson* |
| *Matthew A. Cronin*  *Jeffrey Loewenstein* | *2018. ISBN-13: 978-0804787376 ISBN-10: 0804787379* | *The Craft of Creativity* | *Stanford, California* | *Usa* | *Stanford University Press* |
| *Ellen Lupton*  *Jennifer Cole Phillips* | *2015 ISBN-10: 161689332X ISBN-13: 978-1616893323* | *Graphic Design: The New Basics: Second Edition, Revised and Expanded* | *New York, New York* | *Usa* | *Princeton Architertural Press* |
| *David Dabner*  *Sandra Stewart*  *Abbie Vickress* | *2017* | *Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design* | *New Jersey* | *Usa* | *Wiley; 6 edition* |
| *Aaris Sherin* | *2012 ISBN-10: 1592537197 ISBN-13: 978-1592537198* | *Design Elements, Color Fundamentals: A Graphic Style Manual for Understanding How Color Affects Design* | *Beverly,MA* | *Usa* | *Rockport Publishers* |
| *Brian Wood* | *2018 ISBN-13: 978-0134852492 ISBN-10: 0134852494* | *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2018 release)* | *San José, California* | *Usa* | *Adobe Press* |
| *Rob Schwartz*  *Chad Chelius*  *Adobe Systems Inc.* | *2018 ISBN-13: 978-0134878386 ISBN-10: 0134878388* | *Learn Adobe Illustrator CC for Graphic Design and Illustration: Adobe Certified Associate Exam Preparation (Adobe Certified Associate (ACA))* | *San José, California* | *Usa* | *Adobe Press* |
| *Andrew Faulkner*  *Conrad Chavez* | *2018 ISBN-13: 978-0134852485 ISBN-10: 0134852486* | *Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2018 release)* | *San José, California* | *Usa* | *Adobe Press* |

CIZG