

## PROGRAMA DE CURSO

<b>Nombre de la asignatura: Diseño II</b>	<b>Ciclo: primavera 2024</b>
<b>Profesor(a):</b> Lic. Juan Claudio Poot Meras - <a href="mailto:juan.poot@uimqroo.edu.mx">juan.poot@uimqroo.edu.mx</a> Oscar Lucan Parrao Rivero – <a href="mailto:oscar.parrao@uimqroo.edu.mx">oscar.parrao@uimqroo.edu.mx</a>	<b>Clave: OPTI-201</b>
<b>Objetivo general:</b> El objetivo principal de la asignatura de Diseño II es proporcionar al alumno los conocimientos avanzados tanto los fundamentos, como toda la práctica necesaria con el uso de herramientas profesionales, para que salga del curso con un primer portfolio profesional que impulse su carrera.  <b>Objetivos específicos:</b> Aportar al alumno los conocimientos, para que desarrolle la habilidad de conceptualizar e idealizar proyectos creativos, así como el manejo de las herramientas digitales más importantes del diseño vectorial, diseño de mapa de bits, diseño editorial.	<b>Horas: 48</b> <b>Créditos: 5</b>
<b>Antecedentes académicos: No Aplica</b>	
<b>Articulación con otras experiencias formativas del mapa curricular</b> (relación vertical y horizontal con otras asignaturas): Tecnologías multimedia, Taller de medios digitales, Diseño de páginas web.	
<b>Competencias generales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de análisis y síntesis.</li> <li>• Capacidad de organización y planificación. Comunicación oral y escrita.</li> <li>• Conocimiento y utilización de las TIC.</li> <li>• Resolución de problemas y toma de decisiones. Capacidad crítica y compromiso ético.</li> <li>• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. Habilidades interpersonales y trabajo en grupo.</li> </ul> <b>Específicas a desarrollar:</b> Aplicar eficazmente las normas fundamentales del diseño. Editar, componer y retocar imágenes con programas de edición gráfica. Crear y manipular gráficos vectoriales avanzado. Establecer la identidad visual de cualquier empresa o cliente. Desarrollar campañas de comunicación eficientes para cualquier soporte. Maquetar gráfica y texto en un mismo conjunto creativo.	
<b>Contribución al perfil de egreso:</b> El egresado al concluir el curso desarrollará habilidades de diseño y edición de imagen que le permitan desenvolverse en el ámbito laboral, podrán generar campañas de comunicación atrayentes y creativas para cualquier tipo de empresa pública o privada.	

## Temario

Sem.	Tema/Objetivo/Subtemas	Actividades de aprendizaje	Bibliografía
<b>Tema 1: Conceptos del diseño.</b> <b>Objetivo:</b> Que el alumno aprenda a conceptualizar y desarrollar su creatividad visual, así como sumar conocimientos sobre el desarrollo del contenido gráfico y también, en mejorar sus alcances en redes sociales a través del diseño gráfico y la comunicación digital			
I	Presentación del programa del curso. Vínculo con el modelo educativo y la materia.		
	<i>Evaluación diagnóstica en plataforma educativa</i>		
II - III	1.1 Introducción al diseño 1.2 Expresión gráfica y Creatividad 1.3 Diseño de imágenes y publicitario 1.3.1 Adobe Photoshop 1.3.2 Adobe Illustrator 1.3.3 Adobe Indesign 1.4 Modelado 3D	Conceptos básicos.	Fundamentos del diseño gráfico. (Pad parramon Art & Design)
<b>Tema 2: BitMaps</b> <b>Objetivo:</b> Que el alumno sea capaz de crear imágenes profesionales por medio de la composición con uno de los softwares más poderosos en el área de diseño de bits con el manejo de capas, montajes, ajustes en las imágenes y que trabaje de manera no-destructiva.			
IV	2.1 Capas y propiedades 2.2 Trabajo no-destructivo 2.4 Modos de fusión y efectos 2.5 Trabajando con luces y sombras 2.6 Uso de objetos y filtros inteligentes	Uso de software de edición de imagen avanzado.	Photoshop e Indesign (MEDIAactive) Procesamiento y Análisis Digital de Imágenes. (AlfaOmega)
V - VI	2.7 Montaje, Ajustes y Retoque Profesional 2.8 Diseño para redes sociales y sitios web 2.9 Ajuste de pinceles	Uso de software de edición de imagen avanzado.	Photoshop e Indesign (MEDIAactive) Procesamiento y Análisis Digital de Imágenes. (AlfaOmega)

### Tema 3: Manejo de nodos y vectores avanzado

**Objetivo:** Que el alumno sea capaz de realizar gráficos vectoriales con uno de los softwares más poderosos en el área de diseño vectorial con el manejo de las herramientas plumas, el manejo de nodos y cada una de las herramientas que la componen.

VII - VIII	<p>3.1 Referentes y composición</p> <p>3.1.1 Exploración de referentes</p> <p>3.1.2 Diagramación</p> <p>3.1.3 Teoría del Color</p> <p>3.2 Introducción al Boceto</p> <p>3.2.1 Moodboard</p> <p>3.2.2 Creación de archivo y calibrar pinceles</p> <p>3.2.3 Bocetación rápida</p>	Uso de software de edición de vectores avanzado.	Manuel Illustrator CC (Mediactive) Integración entre
IX	<p>3.3 Vectorización</p> <p>3.3.1 Estilos de ilustración vectorial</p> <p>3.3.2 Creación de archivos y shortcuts</p> <p>3.3.3 Paleta de color.</p>	Uso de software de edición de vectores avanzado.	Manuel Illustrator CC (Mediactive) Integración entre
X	<p><b>Primera evaluación Parcial</b></p> <p><i>Retroalimentación de la evaluación parcial.</i></p>		

### Tema 4: Diseño editorial avanzado

**Objetivo:** Que el alumno sea capaz de manejar el programa de Adobe InDesign que es un programa óptimo para la creación y edición de materiales impresos de carácter editorial. Mediante el uso de sus herramientas el alumno podrá desarrollar desde trabajos sencillos como papelería hasta el armado de revistas.

XI	<p>4.1 Operaciones de manipulación de documentos.</p> <p>4.1.2 Manejo de ajustes de documento y tipos de plantillas</p> <p>4.1.3 Ajuste de columnas y medianiles.</p> <p>4.1.4 Creación y edición de guías.</p> <p>4.1.5 Control de márgenes y zonas de sangrado</p> <p>4.1.6 Paginas maestras</p> <p>4.1.7 Encabezados y pie de página</p> <p>4.1.8 El uso del color</p>	Uso de software de edición editorial avanzado.	<p>Fundamento del diseño de productos (Pad parramon Art &amp; Design)</p> <p>Manuel Illustrator CC (Mediactive) Integración entre</p>
----	---	--	---

<b>XII</b>	4.1.9 Estilos de párrafo y carácter 4.1.10 El manejo de las imágenes 4.1.11 Tabla de contenido 4.1.12 El guardado	Uso de software de edición editorial avanzado.	Fundamento del diseño de productos (Pad parramon Art & Design) Manuel Illustrator CC (Mediactive) Integración entre
<b>XIII</b>	4.2 Metodos de Impresion 4.2.1 Tipos de libro 4.2.2 Pliegos 4.2.3 Cubierta 4.2.4 Perfiles de trabajo 4.2.5 Medios de impresión 4.2.6 Offset y digital	Uso de software de edición editorial avanzado.	Fundamento del diseño de productos (Pad parramon Art & Design) Manuel Illustrator CC (Mediactive) Integración entre
<p><b>Tema 4: Modelado 3D</b>  <b>Objetivo:</b> los estudiantes deberán ser capaces de diseñar y crear modelos tridimensionales complejos, aplicando técnicas avanzadas y utilizando herramientas especializadas, con el objetivo de desarrollar habilidades sólidas en el ámbito del diseño y la creación de contenido visual tridimensional.</p>			
<b>XIV</b>	5.3 ¿Qué es el modelado 3D y Software utilizados? 5.3.1 Instalación y Addons 5.3.2 Interfaz	Uso de software de edición editorial avanzado.	Blender 3.0 Manual de Referencia
<b>XV</b>	5.3.4. Atajos (Teclado y mouse) 5.3.4 Navegación 3D 5.3.4 Mover, rotar y escalar 5.3.3 Modelado y duplicar objetos 5.3.5 Modificadores	Uso de software de edición editorial avanzado.	Blender 3.0 Manual de Referencia
<b>XVI</b>	5.3.6 Iluminación 5.3.7 Cámara 5.5. 8 Modelado	Uso de software de edición editorial avanzado.	Blender 3.0 Manual de Referencia
<b>XVII</b>	<p><i>-Evaluación comprehensiva</i>  <i>-Retroalimentación de la evaluación</i></p>		

## Evaluación

A. Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación del estudiante	Porcentaje
1. Evaluaciones parciales. Primera evaluación parcial (tema I,II, valor 20%, semana VIII) Segunda evaluación parcial( tema III, VI Y V, valor 20%, semana XVI)	30%
2. Una evaluación comprehensiva en la semana XVII	30%
1. Valores: respeto, responsabilidad, equidad, comunicación, liderazgo, solidaridad, cordialidad, interculturalidad, orden y limpieza. Incluye la disponibilidad del alumno en las actividades, su respeto hacia el entorno ambiental y social, así como su desempeño y colaboración en el trabajo de equipo e individual.	15%
4. Interculturalidad: *Tareas, exposiciones de subtemas y participaciones en clase, proyectos *Reporte del viaje de estudios *Vinculación con el contexto * Asistencia: al menos el 80% de las sesiones del semestre	25%
Total	100 %

**Perfil deseable del docente:** Ingeniero o licenciado en sistemas computacionales, Licenciado en Informática o licenciaturas a fin, Titulado y con experiencia en Docencia.

## Bibliografía

### Principal

Ambrose, G & Harris, P. (2009) Fundamentos del diseño gráfico. Primera edición. Parramon Ediciones S.A. CC-BY-SA 4.0 Int. (2022) Blender 3.0 Manual, disponible en: <https://docs.blender.org/manual/es/latest/>.  
Manual de Illustrator CC. (Primera edición), Marcombo.  
MEDIActive. (2013). Aprender Photoshop CS& con 100 ejercicios prácticos. (Primera edición), Marcombo.  
MEDIActive. (2013). Aprender Integración entre Photoshop, Illustrator e Indesign. (Primera edición), Marcombo.  
Morris, R.. (2014) Fundamentos del diseño de Productos. Segunda edición. pad Parramon Art & Design..  
MEDIActive. (2014).  
Rodríguez, R & Sossa, A. (2012) Procesamiento y Análisis Digital de Imágenes. Primera edición. Alfaomega Grupo Editor, S.A de C.V., México.

