


TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN  
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA  
DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA  
EN COMPETENCIAS PROFESIONALES

**ASIGNATURA DE INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL**

|   |   |
|---|---|
| 1. <b>Competencias</b>                          | Desarrollar soluciones tecnológicas para entornos Web mediante fundamentos de programación orientada a objetos, base de datos y redes de área local que atiendan las necesidades de las organizaciones. |
| 2. <b>Cuatrimestre</b>                          | Segundo   |
| 3. <b>Horas Teóricas</b>                        | 15  |
| 4. <b>Horas Prácticas</b>                       | 30  |
| 5. <b>Horas Totales</b>                         | 45  |
| 6. <b>Horas Totales por Semana Cuatrimestre</b> | 3   |
| 7. <b>Objetivo de aprendizaje</b>               | El alumno elaborará soluciones gráficas Mediante herramientas de hardware y software para su integración en proyectos digitales y de comunicación visual.   |

| Unidades de Aprendizaje             | Horas     |           |           |
|-------------------------------------|-----------|-----------|-----------|
|                                     | Teóricas  | Prácticas | Totales   |
| I. I. Fundamentos de diseño gráfico | 2         | 4         | 6         |
| II. II. Proceso de diseño creativo  | 5         | 10        | 15        |
| III. III. Creatividad digital       | 8         | 16        | 24        |
| <b>Totales</b>                      | <b>15</b> | <b>30</b> | <b>45</b> |


|                 |  |                                   |                     |   |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| <b>ELABORÓ:</b> | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | <b>REVISÓ:</b>                    | Dirección Académica |  |
| <b>APROBÓ:</b>  | C. G. U. T. y P.   | <b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b> | Septiembre de 2018  |   |


## IV. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

### UNIDADES DE APRENDIZAJE

|  |  |
|--|--|
| 1. <b>Unidad de aprendizaje</b>                | <b>I. Fundamentos de diseño gráfico</b>  |
| 2. <b>Horas Teóricas</b>                       | 2  |
| 3. <b>Horas Prácticas</b>                      | 4  |
| 4. <b>Horas Totales</b>                        | 6  |
| 5. <b>Objetivo de la Unidad de Aprendizaje</b> | El alumno determinará los elementos básicos del diseño gráfico para su aplicación. |

| Temas                        | Saber   | Saber hacer  | Ser  |
|------------------------------|---|--|--|
| Conceptos básicos            | Identificar los conceptos, funciones y aplicaciones del diseño gráfico y creatividad  |  | Analítico,<br>creativo,<br>Destreza<br>Trabajo colaborativo<br>Asertividad<br>Saber escuchar<br>Responsabilidad<br>Honestidad<br>Ética profesional y personal<br>Respeto<br>Toma de decisiones |
| Elementos del diseño gráfico | Identificar los elementos del diseño gráfico: Texto, Formas, Color e imagen.<br><br>Identificar las leyes de la percepción del diseño y la psicología del color: figura, fondo, simplicidad, pregnancia, proximidad, semejanza y contraste y continuidad. | Determinar los elementos, formatos adecuados y requerimientos técnicos visuales acordes al proyecto encomendado. | Analítico,<br>creativo,<br>Destreza<br>Trabajo colaborativo<br>Asertividad<br>Saber escuchar<br>Responsabilidad<br>Honestidad<br>Ética profesional y personal<br>Respeto<br>Toma de decisiones |


|                 |  |                                   |                     |   |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| <b>ELABORÓ:</b> | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | <b>REVISÓ:</b>                    | Dirección Académica |  |
| <b>APROBÓ:</b>  | C. G. U. T. y P.   | <b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b> | Septiembre de 2018  |   |

|                 |  |                                   |                     |   |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| <b>ELABORÓ:</b> | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | <b>REVISÓ:</b>                    | Dirección Académica |  |
| <b>APROBÓ:</b>  | C. G. U. T. y P.   | <b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b> | Septiembre de 2018  |   |

## V. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

### PROCESO DE EVALUACIÓN

| Resultado de aprendizaje  | Secuencia de aprendizaje  | Instrumentos y tipos de reactivos  |
|---|---|--|
| <p>Entrega un reporte técnico que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación de los elementos del diseño gráfico.</li> <li>• Descripción de los elementos utilizados.</li> <li>• Propuesta de mejora al diseño.</li> </ul> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Comprender los conceptos básicos.</li> <li>2.- Comprender los elementos del diseño gráfico.</li> <li>3.- Comprender las leyes de la percepción.</li> </ol> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de cotejo</li> <li>- Rúbrica</li> </ul> |

|                 |  |                                   |                     |   |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| <b>ELABORÓ:</b> | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | <b>REVISÓ:</b>                    | Dirección Académica |  |
| <b>APROBÓ:</b>  | C. G. U. T. y P.   | <b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b> | Septiembre de 2018  |   |

## VI. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL


### PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

| Métodos y técnicas de enseñanza   | Medios y materiales didácticos                |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Equipos colaborativos.</li> <li>- Prácticas de laboratorio.</li> </ul> | Proyector.<br>Internet.<br>equipo de cómputo. |

### ESPACIO FORMATIVO

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

## VII.


|                 |  |                                   |                     |   |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| <b>ELABORÓ:</b> | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | <b>REVISÓ:</b>                    | Dirección Académica |  |
| <b>APROBÓ:</b>  | C. G. U. T. y P.   | <b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b> | Septiembre de 2018  |   |


## VIII. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

### UNIDADES DE APRENDIZAJE

|  |  |
|--|--|
| 1. <b>Unidad de aprendizaje</b>                | <b>II. Proceso de diseño creativo</b>  |
| 2. <b>Horas Teóricas</b>                       | 5  |
| 3. <b>Horas Prácticas</b>                      | 10   |
| 4. <b>Horas Totales</b>                        | 15   |
| 5. <b>Objetivo de la Unidad de Aprendizaje</b> | El alumno diseñará boceto aplicando las fases del proceso de diseño creativo para la creación de la propuesta gráfica. |

| Temas                       | Saber  | Saber hacer  | Ser  |
|-----------------------------|--|--|--|
| Fases del proceso de diseño | identificar las fases de un proyecto de diseño gráfico-creativo: Analítica, creativa y de desarrollo.        |  | Analítico,<br>creativo,<br>Destreza<br>Trabajo colaborativo<br>Asertividad<br>Saber escuchar<br>Responsabilidad<br>Honestidad<br>Ética profesional y personal<br>Respeto<br>Toma de decisiones |
| Composición                 | Identificar la composición gráfica dentro de un espacio visual: distribución y disposición de los elementos. | Diseñar bocetos creativos utilizando el proceso de diseño y la integración de los elementos. | Analítico,<br>creativo,<br>Destreza<br>Trabajo colaborativo<br>Asertividad<br>Saber escuchar<br>Responsabilidad<br>Honestidad<br>Ética profesional y personal<br>Respeto<br>Toma de decisiones |


|                 |  |                                   |                     |   |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| <b>ELABORÓ:</b> | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | <b>REVISÓ:</b>                    | Dirección Académica |  |
| <b>APROBÓ:</b>  | C. G. U. T. y P.   | <b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b> | Septiembre de 2018  |   |

|                 |  |                                   |                     |   |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| <b>ELABORÓ:</b> | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | <b>REVISÓ:</b>                    | Dirección Académica |  |
| <b>APROBÓ:</b>  | C. G. U. T. y P.   | <b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b> | Septiembre de 2018  |   |

# INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

## PROCESO DE EVALUACIÓN

| Resultado de aprendizaje   | Secuencia de aprendizaje   | Instrumentos y tipos de reactivos   |
|--|--|---|
| <p>Entrega un portafolio de evidencias que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 propuestas de bocetos.</li> <li>• Descripción de los elementos empleados.</li> <li>• Justificación de cada composición.</li> </ul> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprender las fases del proceso de diseño.</li> <li>2. Identificar los elementos gráficos.</li> </ol> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Portafolio de evidencias.</li> <li>- Lista de cotejo.</li> </ul> |

|                 |  |                                   |                     |   |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| <b>ELABORÓ:</b> | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | <b>REVISÓ:</b>                    | Dirección Académica |  |
| <b>APROBÓ:</b>  | C. G. U. T. y P.   | <b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b> | Septiembre de 2018  |   |



## IX. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

### PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE


| Métodos y técnicas de enseñanza                       | Medios y materiales didácticos                                       |
|---|--|
| -Equipos colaborativos.<br>-Prácticas de laboratorio. | Proyector<br>Internet<br>Equipo de cómputo<br>Software especializado |

### ESPACIO FORMATIVO

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

X.

XI.


|                 |  |                                   |                     |   |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| <b>ELABORÓ:</b> | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | <b>REVISÓ:</b>                    | Dirección Académica |  |
| <b>APROBÓ:</b>  | C. G. U. T. y P.   | <b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b> | Septiembre de 2018  |   |


## XII. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

### UNIDADES DE APRENDIZAJE

|  |  |
|--|--|
| 1. <b>Unidad de aprendizaje</b>                | <b>XIII. III. Creatividad digital</b>  |
| 2. <b>Horas Teóricas</b>                       | 8  |
| 3. <b>Horas Prácticas</b>                      | 16   |
| 4. <b>Horas Totales</b>                        | 24   |
| 5. <b>Objetivo de la Unidad de Aprendizaje</b> | El alumno integrará los elementos gráficos para el proyecto de diseño digital. |

| Temas                           | Saber   | Saber hacer  | Ser  |
|---------------------------------|---|--|--|
| Software y hardware para diseño | Identificar el hardware y herramientas para diseño.<br>Identificar elementos y herramientas del entorno.<br>Identificar complementos para funciones específicas: Filtros, vectores, capas, formas, máscaras, trazos, efectos, paleta de colores y formato de salida del proyecto.<br>Identificar el concepto de calibración de colores en monitores y uso de paletas. | Seleccionar el hardware y software adecuado para el proyecto.<br><br>Manipular elementos visuales para la creación de proyectos creativos. | Analítico,<br>creativo,<br>Destreza<br>Trabajo colaborativo<br>Asertividad<br>Saber escuchar<br>Responsabilidad<br>Honestidad<br>Ética profesional y personal<br>Respeto<br>Toma de decisiones |
| Normatividad                    | Identificar las disposiciones legales del uso y disposición de imágenes   |  | Analítico,<br>creativo,<br>Destreza<br>Trabajo colaborativo<br>Asertividad<br>Saber escuchar<br>Responsabilidad<br>Honestidad<br>Ética profesional y personal<br>Respeto                       |


|                 |  |                                   |                     |   |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| <b>ELABORÓ:</b> | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | <b>REVISÓ:</b>                    | Dirección Académica |  |
| <b>APROBÓ:</b>  | C. G. U. T. y P.   | <b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b> | Septiembre de 2018  |   |

|                 |  |                                   |                     |   |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| <b>ELABORÓ:</b> | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | <b>REVISÓ:</b>                    | Dirección Académica |  |
| <b>APROBÓ:</b>  | C. G. U. T. y P.   | <b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b> | Septiembre de 2018  |   |

# INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

## PROCESO DE EVALUACIÓN

| Resultado de aprendizaje  | Secuencia de aprendizaje   | Instrumentos y tipos de reactivos   |
|---|--|---|
| <p>Entrega portafolio impreso y digital que integre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 3 bocetos de propuestas digitales en escala de grises y color.</li> <li>● Justificación de cada composición.</li> <li>● Archivos en formato vectorizado y de salida</li> <li>● Documento de fundamentación de las disposiciones legales aplicables al producto digital generado.</li> </ul> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprender las herramientas de hardware y software para diseño.</li> <li>2. Comprende el uso y la aplicación de las herramientas y sus complementos.</li> <li>3. Comprende los formatos de resolución de imagen para los dispositivos de salida.</li> <li>4. Comprende las leyes y normativas aplicables al producto de diseño digital.</li> </ol> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios Prácticos.</li> <li>- Lista de cotejo.</li> </ul> |

|                 |  |                                   |                     |   |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| <b>ELABORÓ:</b> | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | <b>REVISÓ:</b>                    | Dirección Académica |  |
| <b>APROBÓ:</b>  | C. G. U. T. y P.   | <b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b> | Septiembre de 2018  |   |

## XIV. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL


### PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

| Métodos y técnicas de enseñanza   | Medios y materiales didácticos  |
|---|---|
| -Práctica demostrativa.<br>-Práctica de laboratorio.<br>-Equipos colaborativos. | Proyector<br>Software especializado<br>Equipo de cómputo<br>Internet. |

### ESPACIO FORMATIVO

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


XV.

|                 |  |                                   |                     |   |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| <b>ELABORÓ:</b> | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | <b>REVISÓ:</b>                    | Dirección Académica |  |
| <b>APROBÓ:</b>  | C. G. U. T. y P.   | <b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b> | Septiembre de 2018  |   |

## XVI. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

### CAPACIDADES DERIVADAS DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA


| Capacidad  | Criterios de Desempeño   |
|--|--|
| Diseñar propuestas de interfaces web considerando las especificaciones del cliente y técnicas de diseño web para mejorar el entorno visual | Entrega diseño de las interfaces del sitio WEB integrando lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"><li>• Mockups con componentes de diseño (Imágenes, logo corporativo, galerías, calendarios, redes sociales, banners, paletas de colores).</li><li>• Componentes de control (menús, combos, carrito de compras).</li><li>• Mapa de sitio: navegación.</li><li>• Justificación técnica del diseño.</li></ul> |

|                 |  |                                   |                     |   |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| <b>ELABORÓ:</b> | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | <b>REVISÓ:</b>                    | Dirección Académica |  |
| <b>APROBÓ:</b>  | C. G. U. T. y P.   | <b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b> | Septiembre de 2018  |   |


## XVII. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL

### FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

| Autor  | Año   | Título del Documento   | Ciudad               | País           | Editorial                     |
|--|---|--|----------------------|----------------|-------------------------------|
| Michael Bierut                                   | 2015<br>ISBN:978-0-500-51826-7                                  | <i>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</i> | High Holborn, London | United Kingdom | Thames & Hudson               |
| Ed Catmull<br>Amy Wallace                        | 2014<br>ISBN:978-0-8129-9301-1<br>Ebook ISBN: 978-0-679-64450-7 | <i>Creativity, Inc.: Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration</i>  | Indianapolis, Indian | USA            | Random House                  |
| Ellen Lupton<br>Jennifer Cole<br>Phillips        | 2015<br>ISBN-10: 161689332X                                     | <i>Graphic Design: The New Basics: Second Edition, Revised and Expanded</i>  | New York, New York   | USA            | Princeton Architectural Press |
| David Dabner<br>Sandra Stewart<br>Abbie Vickress | 2017<br>ISBN-13: 978-1616893323                                 | <i>Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design</i>  | New Jersey           | USA            | Wiley; 6 edition              |
| Aaris Sherin                                     | 2012<br>ISBN-10: 1592537197<br>ISBN-13: 978-1592537198          | <i>Design Elements, Color Fundamentals: A Graphic Style Manual for Understanding How Color Affects Design</i>  | Beverly, MA          | USA            | Rockport Publishers           |
| Brian Wood                                       | 2018<br>ISBN-13: 978-0134852492<br>ISBN-10: 0134852494          | <i>Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2018 release)</i>   | San José, California | USA            | Adobe Press                   |

|                 |  |                                   |                     |   |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| <b>ELABORÓ:</b> | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | <b>REVISÓ:</b>                    | Dirección Académica |  |
| <b>APROBÓ:</b>  | C. G. U. T. y P.   | <b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b> | Septiembre de 2018  |   |

|   |  |   |                         |     |             |
|---|--|---|-------------------------|-----|-------------|
| Rob Schwartz<br>Chad Chelius<br>Adobe<br>Systems Inc. | 2018<br>ISBN-13:<br>978-0134878<br>386<br>ISBN-10:<br>0134878388 | <i>Learn Adobe Illustrator<br/>CC for Graphic Design<br/>and Illustration: Adobe<br/>Certified Associate<br/>Exam Preparation<br/>(Adobe Certified<br/>Associate (ACA))</i> | San José,<br>California | USA | Adobe Press |
| Andrew<br>Faulkner<br>Conrad<br>Chavez                | 2018<br>ISBN-13:<br>978-0134852<br>485<br>ISBN-10:<br>0134852486 | <i>Adobe Photoshop CC<br/>Classroom in a Book<br/>(2018 release)</i>  | San José,<br>California | USA | Adobe Press |

|                 |  |                                   |                     |   |
|-----------------|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| <b>ELABORÓ:</b> | Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información. | <b>REVISÓ:</b>                    | Dirección Académica |  |
| <b>APROBÓ:</b>  | C. G. U. T. y P.   | <b>FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:</b> | Septiembre de 2018  |   |