2015 B

ACADEMIA DE SOFTWARE DE APLICACIÓN						
I	NOMBRE DE LA MATERIA	COMPUTACION 1				
	TIPO DE ASIGNATURA	CURSO - TALLER			CLAVE	PR118
II	CARRERA	DISEÑO PARA LA COMUNICACIÓN GRÁFICA				
	ÁREA DE FORMACIÓN	BASICO PARTICULAR				
III	PRERREQUISITOS	NINGUNO				
IV	CARGA GLOBAL TOTAL	80 hrs	TEORÍA	20 hrs	PRÁCTICA	60 hrs
V	VALOR EN CRÉDITOS	7				
	FECHA DE CREACIÓN					
	FECHA DE MODIFICACIÓN	Julio 2015				
	FECHA DE EVALUACIÓN	Julio 2015				

VI. COMPETENCIA ESPERADA

Comprender las principales técnicas de diseño gráfico mediante software especializado. Analizar los sistemas. Interactivos gráficos incrustados en los sistemas operativos modernos. Estudiar las cualidades de algunos paquetes gráficos comerciales.

OBJETIVOS PARTICULARES:

Objetivo: Al finalizar el módulo el alumno identificará y utilizara de manera eficiente algunos paquetes gráficos Comerciales.

Objetivo: Al finalizar el módulo el alumno habrá desarrollado habilidades para dar solución gráfica eficiente a cualquier problemática de comunicación.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO DESARROLLADO

Adobe Ilustrador

Unidad I
· **Conceptos Básicos**
Introducción
· **Entorno de software**
Área de trabajo

Unidad II
· **Vectorización - Ilustración**
Dibujo
Color
Gestión de color
Pintura
Selección y organización de objetos

Aprobado 2015 B

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

Reforma de objetos
Texto
Creación de efectos especiales
Gráficos Web

Unidad III
· **Salidas de Impresión**
Impresión
Automatización de tareas
Gráficas: Métodos abreviados de teclado

Adobe PhotoShop

Unidad I
Introducción a Photoshop
· Breve Historia
La Caja de Herramientas.

Unidad II
· **Herramientas**
Herramientas de Selección.
Herramientas de Pintura.
Herramientas de Edición.
Herramientas de Visualización.
Modos de Fusión.

Unidad III
Ventanas.
Ventana de carácter
Ventana de párrafos
Ventanas de estilos
Ventana de color
Ventana de muestras
Ventana de buscatrazos
Ventana de alinear
Ventana de atributos
Ventana de degradados
Ventana de enlaces
Ventana Trasparencia
Ventana Trazo
Ventana capas
Ventanas complementarias

Unidad IV
· **Menús**
Menú Archivo.
Menú Edición.
Menú Imagen.

Aprobado 2015 B

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
Y TECNOLOGIAS DE LA
INFORMACION
Y LA COMUNICACION

Menú Capa.
Menú Selección.
Menú Filtro.
Menú Vista .
Menú Ventana y Menú Ayuda.

Unidad V
· **Utilidades**
Formatos.
Filtros o Plugins.
Glosario de Términos.
Atajos de Teclado.

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

a) Explicativo-Ilustrativo:
Permite descartar y explorar los factores variables que intervienen en el fenómeno que nos proponemos a investigar. El alumno se apropia de conocimientos elaborados y reproduce modos de actuación que ya el conoce. Desde el punto de vista educativo, una demostración es una explicación visualizada de un hecho, idea o proceso importante

b) Tutorial:
Tienen como máximo objetivo ofrecer oportunidades de un desenvolvimiento individual a un completo desarrollo de sus posibilidades personales. Los principales métodos de enseñanza individualizada son: Métodos de Proyectos, La Enseñanza por Unidades y La Enseñanza Programada.

c) Enseñanza Programada:
Constituye la más reciente tentativa de individualizar la enseñanza, a fin de permitir que cada alumno trabaje según su propio ritmo y posibilidades. Su sistematización se debe a B. F. Skinner. Su aplicación es apropiada para los estudios de índole intelectual y sus resultados vienen siendo alentadores: casi de un 50% más de los que se tienen con la enseñanza colectiva. La instrucción programa se puede efectuar con el auxilio de máquinas, anotaciones o libros.

d) Enseñanza Colaborativa:
En este nuevo paradigma, heredero de los principios básicos de la escuela activa, cambian los roles del profesor, que reduce al mínimo su papel como transmisor de información: presenta y contextualiza los temas, enfatiza en los aspectos más importantes o de difícil comprensión, destaca sus aplicaciones, motiva a los alumnos hacia su estudio... Los estudiantes pueden acceder fácilmente por su cuenta a cualquier clase de información, de manera que el docente pasa a ser un orientador de sus aprendizajes, proveedor y asesor de los recursos educativos más adecuados para cada situación, organizador de entornos de aprendizaje, tutor, consultor... El **profesor se convierte en un mediador de los aprendizajes de los estudiantes, y éstos trabajan colaborativamente entre ellos y también con el profesor**. El objetivo es construir conocimiento.

Aprobado 2015 B

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
Y TECNOLOGIAS DE LA
INFORMACION
Y LA COMUNICACION

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

PHOTOSHOP CS
McClelland, Deke (ANAYA MULTIMEDIA ISBN: 8441517460. 1ª edición

ILLUSTRATOR CS3; GUÍA RAPIDA, PASO A PASO
Editorial: Inforbook sISBN: 8496897311

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR

Aptitudes: Capacidad y disposición para el buen manejo de la comunicación y tecnología con habilidad para ejercer ciertas tareas minimizando tiempo y esfuerzo, logrando con esto las condiciones idóneas para realizar actividades dependiendo el área laboral.

Actitudes: Se pretende que el alumno, cuente con una conducta positiva hacia el manejo de herramientas necesarias para el conocimiento de la información, comunicación y las tecnologías en la actualidad.

Valores: Se pretende que el alumno al finalizar el curso, le permita manifestar su identidad en relación a sus nuevos conocimientos tanto en su trayecto escolar con su relación con el exterior.

Conocimientos: Este curso tiene como objetivo principal el llevar a cabo un proceso de creación de productos tipo multimedia, asi como de retroalimentación de información necesaria a través de dinámicas de evaluación para reafirmar y estimular la fases de producción multimedios.

Capacidades: El alumno tendrá la capacidad de poder resolver un problema en el área de la producción multimedia, así como también mejorar los procesos en tiempo y forma para realizarlo dependiendo de las circunstancias en que se presente.

Valores Éticos y Sociales: El estudiante debe trabajar individualmente (Responsabilidad y puntualidad); Valorar objetivamente el trabajo y opiniones de sus compañeros (Respeto); Resolver exámenes individualmente (Honestidad); Valorar el método de la ciencia como un camino que nos conduce a la verdad (Valorar la verdad); Auto motivarse para administrar su propio tiempo y cumplir con las tareas que se le asignen en el curso (Entusiasmo y responsabilidad); Apreciar la cultura; Criticar y ser criticado en forma constructiva (Respeto); y Valorar el trabajo en equipo para su fortalecimiento (Integración en equipo)

Aprobado 2015 B

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
Y TECNOLOGIAS DE LA
INFORMACION
Y LA COMUNICACION

Competencias transversales

Instrumentales: herramientas para el aprendizaje y la formación

1) Análisis y síntesis
2) Administración y Gestión,
3) Organización y Planificación
4) Resolución de problemas
5) h) Habilidades básicas y avanzadas de computación

Interpersonales: capacidades que permiten mantener una buena relación social:

1) Trabajo en equipo de carácter interdisciplinario
2) Razonamiento crítico

Sistémicas: relacionadas con la gestión de la totalidad de la actuación (visión de conjunto):

1) Creatividad
2) Iniciativa y espíritu emprendedor
3) Gestión de proyectos
4) Investigación

XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

Podrá desarrollar cualquier medio de comunicación grafico en un ambiente visual, en la sociedad actual, de modo que la naturaleza intuitiva de tales ambientes permiten una mayor penetración en problemas de la Industria, Comercio y Sociedad.

XII. EVALUACIÓN

1) ASPECTOS A EVALUAR Y % DE C/UDE LOS CRITERIOS

TAREAS Y PRACTICAS	Tareas de investigación teorica, practicas en clase en el software.	25%
PROYECTOS	Proyectos individuales en los cuales se desarrollan a partir de los ejercicos simples de las tareas y las practicas.	30%
PARTICIPACION	Exposición en clase de sus proyectos	5%
PROYECTO FINAL	Proyecto de diseño y comunicación integral.	40%

Aprobado 2015 B

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

a) **La comunicación didáctica:**
- Interacción profesor-alumno
- Diálogo didáctico: Observación y escucha
- Preguntas: Individual, a toda la clase en general, para contestar en grupos, y para iniciar un diálogo

b) **La observación**
- Sistemática: Cuando se utilizan técnicas de almacenamiento de información.
- Asistemática: Cuando se manifiesta atención continúa.

c) **Actividades y ejercicios**
- Actividad normal del aula
- Control de dificultades
- Revisión continúa de trabajos
- Seguimiento del trabajo en grupos
- Valorar el trabajo libre
- Comprobar el grado en el que se van consiguiendo los objetivos
- Autoevaluación y chequeo periódico de logros y dificultades

d) **Trabajos de los alumnos**
- Evaluado por el profesor, por otros alumnos, por su grupo de trabajo, autoevaluado, en común por profesor, otros alumnos y él mismo.

3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

4) **Pre-evaluación (antes)**: se diagnosticara cada a cada uno de los alumnos por medio de un ejercicio, de cúal es su nivel de conocimiento en manejo de software de diseño y en el uso de la computadora

a) **Evaluación en proceso (durante):** se evaluara por medio de ejercicios y proyectos descritos en la planeción academica los cuales garantizan un aprendizaje paulatino y sistematico.

b) **Post-evaluación (después):** se evaluaran los proyectos de los alumnos en conjunto con otro profesores pertenecientes a la academia de software de aplicación para hacer adecuaciones en semestres posteriores y garantizar la actualización constante y el mejoramiento de la asignatura.

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

LDCG. Montalban Valladares Alfredo, Código: 2830655
Datos de Contacto:
E-mail: amontalban_valladares@hotmail.com

Aprobado 2015 B

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
Y TECNOLOGIAS DE LA
INFORMACION
Y LA COMUNICACION

XV. PROFESORES PARTICIPANTES
L.D.C.G Alfredo Montalban Valladares

CREACIÓN DEL CURSO:
MODIFICACIÓN DEL CURSO: L.D.C.G. Alfredo Montalban Valladares
EVALUACIÓN DEL CURSO: Mtra. Verónica Peña Guzmán

MTRA. VERÓNICA PEÑA GUZMÁN
PRESIDENTE DE ACADEMIA

DR AURELIO ENRIQUE LÓPEZ BARRÓN
JEFE DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y COMUNICACIO.

DR. JORGE IGNACIO CHAVOYA GAMA
DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE INGENIERIAS

Aprobado 2013B

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION