



2015 B

ACADEMIA DE SOFTWARE DE APLICACIÓN						
I	NOMBRE DE LA MATERIA	COMPUTACION 2				
	TIPO DE ASIGNATURA	CURSO - TALLER			CLAVE	PR119
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. COMPETENCIAS

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

Unidad I

4- Conceptos Básicos

1.2 Introducción al entorno de Indesign CS4

1.3 Diseño Editorial

1.4 Modos de color

1.4.1 CMYK

1.4.2 Resolución de Objetos Incrustados

1.- Administración de links

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN
Y LA COMUNICACIÓN



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

- 1.1 Definición de link
- 1.2 buscar links / identificación de links
- 1.3. Re-link
- 1.4 Editar los links
- Ejercicios

1.5 Entorno de software

- 1.5.1 herramientas
- 1.5.2 paletas
- 1.5.3 añadir todas las paletas
- 1.5.4 menús
- 1.5.5 páginas maestras
- 1.5.6 numeración
- 1.5.7 Espacio de trabajo
- 1.5.8 Comandos directos
- 1.5.9 Líneas guía, reglas y cuadrículas
- Ejercicios

Unidad II

5- Maquetación

- 2.1 Compaginado
- 2.2 Empaquetado
- 2.3 Exportación
- 2. Estilos predeterminados
 - 2.1. Estilo de párrafo
 - 2.2 Estilo de carácter
 - 2.3 Estilo de frame
- 2.4 Incrustación de caracteres especiales
- 3. Manejo de tipografía
 - 3.1 Cajas de texto
 - 3.2 Uso de párrafos
 - 3.3 Uso de Capitulares
 - 3.4 Text Wrap
 - 3.5 Color en la tipografía y en la caja
 - 3.6 Alineación del texto verticalmente
- Ejercicios

Unidad III

6- Salidas de Impresión

- 3.1 Impresión de alta calidad
- 3.2 Salida de Prensa
- 3.3 salida baja resolución
- 3.4 salida impresión modificada

Unidad IV

- 4. Revisión del documento
 - 4.1 Revisión ortográfica
 - 4.2 Búsqueda dentro del documento.





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 programada 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.





IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

INDESIGN CS 4

ADOBE PRESS / ANAYA, S.A. ISBN: 978-84-415-2563-4

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, así 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)

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 gráfico 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 teórica, prácticas en clase en el software de animación vectorial.	25%
PROYECTOS	Proyectos individuales en los cuales se desarrollan a partir de los ejercicios simples de las tareas y las prácticas.	30%
PARTICIPACIÓN	Exposición en clase de sus proyectos	5%
PROYECTO FINAL	Sitio web profesional	40%





UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

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

Los proyectos y tareas se evaluarán en clase en la fecha programada de entrega. El proyecto final se evaluará al término del curso, haciendo la evaluación porcentual de los otros aspectos, cada uno de ellos.

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

a) Evaluación en proceso (durante): se evaluará por medio de ejercicios y proyectos descritos en la planeación académica los cuales garantizan un aprendizaje paulatino y sistemático.

Post-evaluación (después): se evaluarán los proyectos de los alumnos en conjunto con otros 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.





UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

LDCG. Montalban Valladares Alfredo, Código: 2830655

Datos de Contacto:

E-mail: amontalban_valladares@hotmail.com

XV. PROFESORES PARTICIPANTES

CREACIÓN DEL CURSO:

MODIFICACIÓN DEL CURSO: LDCG. Alfredo Montalban Valladares

EVALUACIÓN DEL CURSO: Mtra. Verónica Peña Guzmán

MTRA. VERÓNICA PEÑA GUZMÁN
PRESIDENTE DE ACADEMIA

Vo. Bo.

DR. AURELIO ENRIQUE LÓPEZ BARRÓN
JEFE DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN

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

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN
Y LA COMUNICACIÓN