



I. DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Diseño Gráfico Digitalizado
Clave de la asignatura:	ART-060
Pre-requisito:	ART-050
Co-requisito:	
Horas teóricas – Horas práctica – Créditos	2 – 3 – 3

II. PRESENTACIÓN:

Mediante la asignatura de Diseño grafico digitalizado tenemos como objetivo formar profesionales capaces de concebir, proyectar y publicar mensajes visuales, a través de herramientas tecnológicas que permitan al estudiante plasmar ideas, combinando elementos conceptuales, visuales, de relación y prácticos para crear composiciones de atractivo visual y de equilibrio estético.

El diseño gráfico es una profesión cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados, con un propósito claro y específico.

III. PROPÓSITOS GENERALES:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de:

- Diseñar y Producir Editoriales.
- Diseñar Imágenes.
- Imprimir Imágenes.
- Desarrollar Productos Audiovisuales.
- Manejar y Operar herramientas tecnológicas.
- Producir Mensajes Visuales.
- Desarrollar técnicas de dibujo aplicadas al diseño gráfico.
- Manejar distintas tipografías.
- Manejar técnicas de serigrafía y aerografía.



IV. GUIAS APRENDIZAJE:

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD I.- Introducción al diseño gráfico digital multimedia:

En esta unidad abordaremos el tema de diseño gráfico el alumno conocerá sobre la profesión cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados, con un propósito claro y específico. esta actividad es sumamente interesante que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación.

- Lección 1.1. Introducción a la multimedia.
- Lección 1.2. Concepto de diseño gráfico y diseño gráfico digital.
- Lección 1.3. Historia del diseño gráfico.
- Lección 1.4. Comunicación, diseño y multimedia.
- Lección 1.5. Marketing y publicidad.
- Lección 1.6. La imagen digital y la percepción visual.
- Lección 1.7. Contenido del sitio.
- Lección 1.8. Creación de un mapa web.
- Lección 1.9. Estilos de diseño.
- Lección 1.10. Tipos de producto y herramientas informáticas.
- Lección 1.11. El diseñador gráfico digital.
- Lección 1.12. Ideador de la línea gráfica: color, formas y menús.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba Guía # 1.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD II.- Equipo humano de un proyecto de diseño gráfico: En esta unidad

Se explicara a detalle sobre la estructura que debe estar conformada para que un proyecto de diseño grafico sea llevado a la acción, el alumno aprenderá sobre el trabajo en equipo lo cual es fundamental para que un trabajo sea realizado con calidad.

- Lección 2.1. Diseñador por cuenta propia y por cuenta ajena.
- Lección 2.2. Departamentos y colaboradores.
- Lección 2.3. Departamentos de contabilidad, ventas e informática.
- Lección 2.4. Director del proyecto.
- Lección 2.5. Tipos de cliente y encargos.
- Lección 2.6. Colaboración con el cliente.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba Guía # 2.



GUIA APRENDIZAJE UNIDAD III.- Proyectos de diseño gráfico digital: En esta unidad se explicara todo lo relacionado al diseño grafico digitalizado para que el alumno conozca los tipos de webs que existen, sea capaz de optimizar el trabajo, y sea eficaz a la hora de crear animaciones y páginas webs.

- Lección 3.1. Diseño de páginas web.
- Lección 3.2. Tipos de webs: portal, corporativa, acceso a datos etc.
- Lección 3.3. Optimización de páginas web. Buscadores.
- Lección 3.4. Creación y animación de páginas web.
- Lección 3.5. CD-ROM interactivos.
- Lección 3.6. DVD, Televisión interactiva, Videojuegos.
- Lección 3.7. Desarrollo WAP, Arquitectura WAP, Programación WAP- XHTML para PDA y telefonía móvil GPRS (TCP/IP) y UMTS.
- Lección 3.8. Proyectos del tipo publicitaria.
- Lección 3.9. Proyectos del tipo: informativa-divulgativa.
- Lección 3.10. Proyectos del tipo: promocional.
- Lección 3.11. Contenidos de ocio, páginas corporativas, recreación virtual de diseño de interiores, etc.
- Lección 3.12. Tipos de público al que se destina un proyecto.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba Guía # 3.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD IV.- Fases y desarrollo del proyecto gráfico digital: En esta unidad el alumno será capaz de diseñar o fotografiar componemos y combinamos formas y figuras, ya que esta idea de proyecto tiene una relación directa con la industria gráfica, por lo cual diseñador y fotógrafo, deberán añadir a su preparación artística el conocimiento de materiales y distintos medios de impresión fundamental para el diseño grafico digital.

- Lección 4.1. Fase 1: Presentación Preliminar.
- Lección 4.2. Fase 2: Anteproyecto.
- Lección 4.3. Guión de Contenidos.
- Lección 4.4. Guión del Sistema de Ayuda.
- Lección 4.5. Storyboard.
- Lección 4.6. Plan de Trabajo.
- Lección 4.7. Fase 3: Memoria y Maqueta.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba Guía # 4.



GUIA APRENDIZAJE UNIDAD V.- Tipos de elementos gráficos que aparecen en las pantallas: En esta unidad el alumno conocerá sobre los elementos gráficos tales como SmartArt que es una representación visual de la información e ideas. Puede crear elementos gráficos SmartArt eligiendo entre los diferentes diseños, con el objeto de comunicar mensajes de forma rápida, fácil y eficaz.

- Lección 5.1. Fuentes y tipografías.
- Lección 5.2. Archivos de imágenes. Características.
- Lección 5.3. Gráficos y vectores.
- Lección 5.4. Color. Fondo.
- Lección 5.5. Vínculos.
- Lección 5.6. Contenido y logotipos.
- Lección 5.7. Cuerpos y configuraciones de pantallas.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba Guía # 5.
- Prueba Final.