


<p><b>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</b></p>  <p>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</p> <p><b>UNIDAD ACADÉMICA:</b> <i>FACULTAD DE ARTES.</i></p> <p><b>PROGRAMA DEL CURSO:</b> Diseño Digital.</p>	<b>DES:</b>	Educación y Cultura.
	<b>Programa(s) académico(s)</b>	Lic. En Artes Plásticas.
	<b>Tipo de Materia:</b> (Obligatoria /Optativa)	Obligatoria.
	<b>Clave de la materia:</b>	P312
	<b>Semestre:</b>	3
	<b>Área en plan de estudios.</b> <b>(B, P, E):</b>	Específico/teórico-práctico
	<b>Total de horas por semana:</b>	3
	<b>Laboratorio o Taller:</b>	3
	<i>h./semana trabajo presencial/virtual</i>	0
	<i>h./laboratorio/taller</i>	0
	<i>h. trabajo extra-clase:</i>	0
	<i>Total, de horas semestre:</i>  <i>Total, de horas semana por 16 semanas</i>	48
	<b>Créditos Totales:</b>	3
	Fecha de actualización:	Enero 2029
<i>Prerrequisito (s):</i>		

**DESCRIPCIÓN DEL CURSO/MATERIA**

Al finalizar el curso el alumno conoce y maneja el programa de edición de imagen Photoshop mediante el uso de las herramientas que el programa ofrece. Aplica conocimientos de composición y digitalización.

**COMPETENCIA PRINCIPAL QUE SE DESARROLLA:**

Solución de problemas.

Emplea las diferentes formas de pensamiento (observación, análisis, síntesis, reflexión, inducción, inferir, deducción, intuición, creativo, innovador, lateral e inteligencias múltiples) para la solución de problemas, aplicando un enfoque sistémico.

**OTRAS COMPETENCIAS A LAS QUE SE CONTRIBUYE CON EL CURSO:**

Pensamiento Visual.

Emplea la observación, las percepciones, la memoria visual, el análisis y los lenguajes visuales para la creación, comunicación y crítica artística.

Creatividad Plástica.

Demuestra capacidad creativa que se manifiesta en la producción plástica con soluciones y propuestas originales e innovadoras en base a abordajes personales.

Investigación Creación.

Realiza actividad constante de experimentación; búsqueda de información para la producción de obra, generación de conocimiento, solución de problemas y elaboración de proyectos profesionales.

<b>DOMINIOS</b> (Se toman de las competencias)	<b>OBJETOS DE ESTUDIO</b> (Contenidos, temas y subtemas)	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	<b>METODOLOGÍA</b> (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	<b>EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO</b>
<p>Solución de problemas.</p> <p>Emplea las diferentes formas de pensamiento (observación, análisis, síntesis, reflexión, inducción, inferir, deducción, intuición, creativo, innovador, lateral e inteligencias múltiples) para la solución de problemas, aplicando un enfoque sistémico.</p> <p>Pensamiento Visual.</p> <p>Emplea la observación, las percepciones, la memoria visual, el análisis y los lenguajes</p>	<p><b>1. OBJETO DE ESTUDIO:</b></p> <p>1 Introducción</p> <p>1.1 Interface del programa</p> <p>1.2 Manejo de capas</p> <p>1.3 Herramientas</p> <p>1.4 Ajustes y efectos</p> <p><b>2. OBJETO DE ESTUDIO:</b></p> <p>2 Forma</p> <p>2.1 Diseño y digitalización de forma</p> <p>2.2 Mosaico con cambio de tamaño</p> <p>2.3 Mosaico con fusión de forma</p> <p>2.4 Mosaico con cambio de color</p> <p><b>3. OBJETO DE ESTUDIO:</b></p> <p>Collage digital.</p>	<p>1 Conoce los conceptos básicos y manejo de las principales herramientas y funciones del programa de edición digital photoshop.</p> <p>2 Conoce y maneja los aspectos de edición de una forma, basándose en herramientas digitales.</p> <p>2 Conoce y maneja los aspectos de edición de una forma, basándose en herramientas digitales.</p>	<p>Exposición Preguntas y respuestas Practica en el laboratorio</p> <p>Aprendizaje basado en el trabajo practico en el taller</p> <p>Aprendizaje basado en el trabajo practico en el taller</p>	<p>Participación y prácticas de laboratorio y material en jpg</p> <p>Participación y prácticas de laboratorio y material en jpg</p> <p>Participación y prácticas de laboratorio y material en jpg</p>

<p>visuales para la creación, comunicación y crítica artística. Creatividad Plástica. Demuestra capacidad creativa que se manifiesta en la producción plástica con soluciones y propuestas originales e innovadoras en base a abordajes personales.</p> <p>Investigación Creación.</p> <p>Realiza actividad constante de experimentación; búsqueda de información para la producción de obra, generación de conocimiento, solución de problemas y elaboración de proyectos profesionales.</p>	<p><b>4. OBJETO DE ESTUDIO:</b> Fotomontaje</p> <p><b>5. OBJETO DE ESTUDIO:</b> Restauración de una fotografía dañada.</p> <p><b>6. OBJETO DE ESTUDIO:</b> Diseño de Cartel</p>	<p>4 Comprende y maneja los elementos principales en la elaboración de un fotomontaje digital.</p> <p>5 Comprende y maneja los elementos principales en la digitalización y restauración de una fotografía dañada.</p> <p>6 Comprende y maneja los elementos principales que conforman la realización de un cartel publicitario.</p>	<p>Aprendizaje basado en el trabajo practico en el taller</p> <p>Aprendizaje basado en el trabajo practico en el taller</p> <p>Aprendizaje basado en el trabajo practico en el taller</p>	<p>Participación y prácticas de laboratorio y material en jpg</p> <p>Participación y prácticas de laboratorio y material en jpg</p> <p>Participación y prácticas de laboratorio y material en jpg</p>
---	---	--	---	---

<b>FUENTES DE INFORMACIÓN</b> (Bibliografía, direcciones electrónicas)	<b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b> (Criterios, ponderación e instrumentos)
<p>Bucci, M. Proko. (2020). Painting Skin Tones and How Light Affects Color - Marco Bucci.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kYtGh2xTAlg">https://www.youtube.com/watch?v=kYtGh2xTAlg</a></p> <p>Cirolt, L. (2008) El imaginario en el arte digital: Antecedentes. Arte y arquitectura digital netart y universos virtuales, 7 – 17.</p> <p>Coll, N. (2020) Cuaderno del taller de color. PID_00267654.</p> <p>Greco D. Dave Greco. (2020) GREYSCALE to COLOR - Digital Painting Tutorial.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LeZc-uYXv3Y">https://www.youtube.com/watch?v=LeZc-uYXv3Y</a></p> <p>Vega Uribe, J. A., Reyes Figueroa, M. A., &amp; Restrepo Palacios, A. (2004). Aplicación de Teorías de Color en Imágenes Digitales.</p> <p>Vives, C. F. (2018). Arte digital latinoamericano, una historia por contar. Revista de la Casa de las Américas, (290), 142-147.</p>	<p>Evaluación Primera Parcial</p> <p>A) Revisión de portafolio de evidencia 20%</p> <p>_____</p> <p>Total 20%</p> <p>Evaluación Segundo Parcial</p> <p>A) Revisión de portafolio de evidencias 30%</p> <p>_____</p> <p>Total 30%</p> <p>Evaluación Ordinaria</p> <p>A) Revisión de portafolio de evidencias 50%</p> <p>_____</p> <p>Total 50%</p> <p>Evaluación Final Ordinaria</p> <p>EFO= EPP+ ESP+EO</p> <p>100= 20 + 30+ 50</p>

