



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

## Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño Departamento de Representación

Academia de Computación  
**PROGRAMA DE ASIGNATURA**  
**2019 B**

### 1.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1. Nombre de la materia:	<b>COMPUTACIÓN II</b>		1.2. Código de la materia:	PR119
1.3 Departamento:	Representación		1.4. Código de Departamento:	<b>A-2530</b>
1.5. Carga horaria	Teoría:	Práctica:	Total:	
	20 hrs	60 hrs	80hrs	
1.6 Créditos	1.8 Nivel de formación profesional:		Tipo de curso (modalidad):	
7	LICENCIATURA		CURSO TALLER	

### 2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:

ÁREA DE FORMACIÓN	Bloque Básico Partículas Obligatorio
CARRERA:	LICENCIATURA EN DISEÑO PARA LA COMUNICACION GRAFICA (DCG)

#### MISIÓN:

La Universidad de Guadalajara, en las carreras del CUAAD, tiene como misión formar profesionales con: actitudes, habilidades y conocimientos para satisfacer las necesidades sociales, productivas y de mercado, por medio de la formación de profesionales que impacten en una mejor calidad de vida de la sociedad donde se desenvuelvan.

#### VISIÓN:

Nuestro modelo de enseñanza-aprendizaje es innovador, flexible y multimodal, con una tendencia humanista que impacta en el desarrollo social. En el que los profesores y egresados del CUAAD, gocen de una gran reputación académico-profesional, siendo agentes de cambio para la sociedad y de desarrollo para el sector productivo, tanto público como privado. Formando líderes de opinión, que cuenten con el respaldo teórico, histórico y metodológico suficiente, para convertirse en profesionales con conciencia y liderazgo social, que impacten de manera positiva el medio profesional y social en el que se desenvuelvan.

#### FILOSOFÍA:

Incorporar los paradigmas del desarrollo sustentable, los derechos humanos, la democracia, la justicia y la equidad social, así como los que devienen del desarrollo de la sociedad del conocimiento, a través de los contenidos diseñados por los docentes e investigadores de este Departamento. Además de integrar en nuestros programas y cursos, el reforzamiento de la identidad y los valores tanto locales como universales, en el contexto global.

#### PERFIL DEL EGRESADO:

El Departamento de Representación tiene como propósito proveer al alumno de aptitudes y destrezas para aplicar conocimientos relativos a las técnicas de representación y medios de expresión aplicables a los nuevos escenarios de procesos de composición y diseño.

#### VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA:

En esta asignatura, el alumno adquiere los conocimientos básicos sobre el uso y manejo de un paquete o programa de software para el tratamiento y graficación de imágenes

#### MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:

Computación I, Expresión Gráfica, Diseño, apoya a la materia de Metodología del Diseño Gráfico. Así como se apoya y vincula con Técnicas de Reproducción I (preprensa) y Técnicas de Reproducción II (impresión).

#### PERFIL DOCENTE

El profesor deberá tener la formación disciplinar de la carrera en que está inscrita esta unidad de aprendizaje, como formación básica ideal; siendo preferente que tenga posgrado en alguna área especializante que fortalezca su desempeño como docente.

Pedagógicamente el profesor deberá contar con la actualización didáctica que le permita un desempeño académico acorde a la época, para que sea posible desarrollar las debidas competencias del estudiante ya sea en curso, taller o seminario.

#### 3.- OBJETIVOS GENERALES: Lo que el alumno debe saber hacer al finalizar el curso

##### 3.1. INFORMATIVOS ( conocer, comprender, manejar )

**Conocer: 1).** Conocerá las aplicaciones de un paquete o programa de software para graficación y tratamiento de imágenes.

**Comprender: 1).** Instrumentos de dibujo vectorial del software utilizado. **2).** Métodos para modificar objetos gráficos y vectores en el programa. **3).** Instrumento para la graficación y modificación de imágenes de mapa de bits. **4).** Las diferencias entre diferentes paquetes de software para la graficación y dibujo.

**Manejar: 1).** Adecuadamente las herramientas de graficación y tratamiento de imágenes aplicados en los trabajos de diseño gráfico.

##### 3.2. FORMATIVOS ( INTELECTUAL: habilidades, destrezas; HUMANO: actitudes, valores; SOCIAL: cooperación, tolerancia; PROFESIONAL: formación integral. )

**Intelectual: 1).** Analizar y aplicar los conocimientos de las herramientas adquiridas. **2).** Habilidad para dibujar vectorialmente y manipulación de imágenes. **3).** Destreza en el manejo del programa de software para dibujo e imágenes.

**Humano: 1).** La correcta utilización del equipo manteniéndolo limpio y ordenado, así como una buena disposición y comportamiento.

**Social: 1).** Aprender a trabajar en equipo e individualmente, lo que ayudara al desarrollo interpersonal.

**Profesional: 1).** Aprenderá que cada práctica es un reto que deberá superar con la culminación de la misma, formando un sentido ético de su profesión.

#### 4.- CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL. ( Agrupando de preferencia en tres o cuatro unidades )

**Unidad Temática 1:** Comprensión de las herramientas de dibujo y sus posibilidades.

**Unidad Temática 2:** Alcances del dibujo vectorial en el Diseño Gráfico.

**Unidad Temática 3:** Herramientas y comandos para la manipulación de imágenes de bits.

**Unidad Temática 4:** Manipulación de imágenes de mapa de bits en casos específicos para fotomontaje, corrección y retoque de fotografías y utilización de coloreados.

**5.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO:** Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el AVANCE PROGRAMÁTICO, anexo.

**Maestro: 1).** Expondrá la información necesaria, apoyándose con material didáctico y bibliográfico, aplicables para la completa comprensión en la graficación y tratamiento de imágenes del software utilizado.

**Alumno: 1).** Tendrá el equipo requerido (equipo de cómputo y software). **2).** Desarrollará el ejercicio correspondiente para que sea supervisado por el profesor. **3.-** Deberá llevar una secuencia progresiva de los ejercicios ya que se apoyan uno con otro.

#### 6.- RECURSOS DIDÁCTICOS

De acuerdo al contenido temático de cada unidad temática el profesor utilizará los recursos didácticos producidos por la academia específica, como: lecturas, manuales, guías, presentaciones digitales, videos y cualquier otro material de apoyo para el desarrollo de las competencias.

**7.- CALIFICACIÓN, ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN.** Especificar los criterios y mecanismos. (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

Criterios normados por la Academia, la Coordinación de la Asignatura y los profesores del curso.

**Calificación:**

1). Dominio adecuado de las herramientas del software:	50 %
2). Entrega de los ejercicios inter-semestrales:	20 %
3). Puntualidad y asistencia:	10 %
4). Entrega de ejercicio final	20 %
<b>Total:</b>	<b>100 %</b>

**Acreditación:** Asistencia del 80% de la carga global del curso para ordinario, menor a este porcentaje repite curso.

**Evaluación:** Continua durante el curso, conforme al calendario escolar determinado por la institución.

#### 8.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA. Mínimo la que debe ser leída

**Adobe Photoshop CS6 para MAC.** AVIADAS, Virginia. Ed. Viadas. México. 2012. (ISBN: 9786077508618).

**Adobe Photoshop CS6 para PC.** AVIADAS, Virginia. Ed. Viadas. México. 2012. (ISBN: 9786077508625).

**Adobe Photoshop CS6: Aprende a usar la herramienta más potente de retoque fotográfico.** TECNOBOOK, Ed. TecnoBook. España. 2012. (ISBN: 9788415338789).

**Aprender integración entre Photoshop, Illustrator e Indesign con 100 Ejercicios Prácticos.** MEDIAACTIVE. Ed. Alfaomega Grupo Editor. México. 2012. (ISBN: 9786077074922).

**Aprender Photoshop CS6: con 100 ejercicios prácticos.** MEDIAACTIVE. Ed. Alfaomega Grupo Editor. México. 2012. (ISBN: 9786077075127).

**Aprender retoque fotográfico con Photoshop CS6: con 100 ejercicios prácticos.** MEDIAACTIVE. Ed. Alfaomega /Marcombo. México. 2012. (ISBN: 9786077074908).

**Aprender selecciones, capas y canales con Photoshop CS6: Con 100 ejercicios prácticos.** MEDIAACTIVE. Ed. Alfaomega /Marcombo. México. 2012. (ISBN: 9786077075141).

**Illustrator CS6. Manual Imprescindible.** DELGADO, José María. Ed. Anaya Multimedia. España. 2013. (ISBN: 9788441532779).

**Manual de Illustrator CS6.** MEDIAACTIVE. Ed. Alfaomega Grupo Editor. México. 2013. (ISBN: 9786077076339).

**NOTA:** Todos los textos son de referencia y consulta.

<b>ELABORÓ</b>	<b>REVISÓ</b>	<b>MODIFICO</b>
BERNARDO SANDOVAL AYALA EDUARDO GALINDO FLORES CARLOS GONZÁLEZ BARTELL GONZALO RODRÍGUEZ GONZÁLEZ NICOLÁS TORRES RUÍZ MANUEL ENRIQUE MEDELES HERNÁNDEZ		
<b>FECHA DE ELABORACIÓN</b>	<b>FECHA DE REVISIÓN</b>	<b>FECHA DE MODIFICACIÓN</b>
<b>JULIO DE 2018</b>	<b>JULIO DE 2019</b>	

---