



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

|  |                        |                         |                       |   |                                       |  |                   |
|--|------------------------|-------------------------|-----------------------|---|---------------------------------------|--|-------------------|
| <b>Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO</b>  |                        |                         |                       |   |                                       |  |                   |
| <b>Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO</b>  |                        |                         |                       |   |                                       |  |                   |
| <b>Unidad de aprendizaje:</b><br>Taller de edición de mapa de bits   |                        |                         |                       | <b>Ciclo de formación:</b> Básico<br><b>Eje general de formación:</b> Teórico-técnico<br><b>Área de conocimiento:</b> Producción Creativa<br><b>Semestre:</b> 2 |                                       |  |                   |
| <b>Elaborada por:</b> Dra. Lorena Noyola Piña  |                        |                         |                       | <b>Fecha de elaboración:</b> Noviembre, 2022  |                                       |  |                   |
| <b>Clave:</b>  | <b>Horas teóricas:</b> | <b>Horas prácticas:</b> | <b>Horas totales:</b> | <b>Créditos:</b>  | <b>Tipo de unidad de aprendizaje:</b> | <b>Carácter de la unidad de aprendizaje:</b> | <b>Modalidad:</b> |
| TT113-5  | 1                      | 3                       | 4                     | 5   | Obligatoria                           | Teórico                                      | Escolarizada      |
| <b>Plan(es) de estudio en los que se imparte:</b> Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño. |                        |                         |                       |   |                                       |  |                   |

### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

|   |
|---|
| <b>Presentación:</b> En esta unidad académica se abordan los conceptos básicos teóricos y técnicos para la edición de imágenes que en mapa de bits  |
| <b>Propósito:</b> Al finalizar la unidad de aprendizaje, el estudiantado manejará las aplicaciones necesarias para poder editar las imágenes en mapa de bits en un nivel de principiantes |
| <b>Competencias que contribuyen al perfil de egreso.</b>  |
| <b>Competencias básicas</b>   |
| CB1. Lectura, análisis y síntesis.  |
| CB2. Comunicación oral y escrita.   |
| CB3. Aprendizaje estratégico.   |
| CB4. Razonamiento lógico-matemático.  |
| CB5. Razonamiento científico.   |

**Competencias genéricas**

**CG1. Resolución de problemas.**

CG2. Pensamiento crítico.

CG8. Apertura a la experiencia.

**CG14. Resolución de problemas técnicos.**

**CG18. Responsabilidad social y ciudadana.**

**Transferibles para el trabajo**

CL1. Digitales para el trabajo

CL2. Socioemocionales para el trabajo

CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

**Competencias específicas disciplinares**

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

**CONTENIDOS**

| <b>Bloques:</b>   | <b>Temas:</b>  |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conceptos básico de los mapas de bits</li> <li>2. Conceptos básicos de la imagen digital</li> </ol> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Qué es un mapa de bits</i></li> <li>• <i>Unidades básicas digitales</i></li> </ul> |



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

|  |   |
|--|---|
| <p>3. Manejo básico de aplicaciones de edición de mapa de bits</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>Teoría del color para entornos digitales</i></li> <li>● <i>Qué es una imagen de tono continuo</i></li> <li>● <i>Herramientas básicas de las aplicaciones de edición de mapas de bits</i></li> <li>● <i>Profundidad de color y de campo</i></li> <li>● <i>Tamaño de la imagen y del canvas</i></li> <li>● <i>Resolución y formatos de resolución</i></li> <li>● <i>Usos de imágenes digitales y exportación para diferentes soportes</i></li> <li>● <i>Niveles</i></li> <li>● <i>Curvas y contraste</i></li> <li>● <i>Capas y canales</i></li> <li>● <i>Filtros</i></li> </ul> |
|--|---|

### ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

| <b>Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)</b>             |       |                                      |       |
|--|-------|--------------------------------------|-------|
| Aprendizaje basado en problemas                                    | ( x ) | Nemotecnia                           | ( )   |
| Estudios de caso   | ( )   | Análisis de textos                   | ( x ) |
| Trabajo colaborativo   | ( )   | Seminarios                           | ( )   |
| Plenaria   | ( )   | Debate                               | ( )   |
| Ensayo   | ( X ) | Taller                               | ( )   |
| Mapas conceptuales   | ( x ) | Ponencia científica                  | ( )   |
| Diseño de proyectos  | ( )   | Elaboración de síntesis              | ( )   |
| Mapa mental  | ( x ) | Monografía                           | ( )   |
| Práctica reflexiva   | ( )   | Reporte de lectura                   | ( x ) |
| Trípticos  | ( )   | Exposición oral                      | ( x ) |
| Otros  |       |                                      |       |
| <b>Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)</b>               |       |                                      |       |
| Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente | ( x ) | Experimentación (prácticas)          | ( )   |
| Debate o Panel   | ( )   | Trabajos de investigación documental | ( )   |



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

|   |       |   |       |
|---|-------|---|-------|
| Lectura comentada   | ( x ) | Anteproyectos de investigación                | ( )   |
| Seminario de investigación  | ( )   | Discusión guiada                              | ( )   |
| Estudio de Casos  | ( )   | Organizadores gráficos<br>(Diagramas, etc.)   | ( x ) |
| Foro  | ( )   | Actividad focal                               | ( )   |
| Demostraciones  | ( X ) | Analogías                                     | ( )   |
| Ejercicios prácticos (series de problemas)  | ( x ) | Método de proyectos                           | ( )   |
| Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado). | ( )   | Actividades generadoras de información previa | ( )   |
| Organizadores previos   | ( )   | Exploración de la web                         | ( x ) |
| Archivo   | ( )   | Portafolio de evidencias                      | ( )   |
| Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)                                  | ( X ) | Enunciado de objetivo o intenciones           | ( )   |
| Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, ejercicios numéricos,               |       |   |       |

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

| Criterios            | Porcentaje   |
|----------------------|--------------|
| Asistencia           | 10%          |
| Ejercicios prácticos | 60%          |
| Proyecto final       | 30%          |
| <b>Total</b>         | <b>100 %</b> |

### PERFIL DEL PROFESORADO

|   |
|---|
| Maestría o Doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño, Diseño (cualquier subdisciplina) |
|---|

### REFERENCIAS

|  |
|--|
| <p><b>Básicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Freund, Gisèl. La fotografía como documento social. Barcelona: Gustavo Gili, 2015.</li> <li>• Kelby, Scott. El libro de la fotografía digital. Nueva York: Peachpit, 2006. Präkel, David. Composition. UK: Ava, 2006. Urquiza, Ignacio.</li> <li>• El ABC de la fotografía digital. México: Larousse, 2013.</li> <li>• Itten, Johannes, <i>El arte del color</i>, Gustavo Gili, 2020</li> <li>• López Anna María, <i>Diseño gráfico digital</i>, Anaya Multimedia, 2019</li> </ul> |
|--|



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

|  |
|--|
| <b>Complementarias:</b>                    |
| • Manual de Photoshop                      |
| <b>Web:</b>                                |
| <b>Otras:</b> Videos tutoriales en YouTube |



Nota: Es importante mencionar que, si los organismos evaluadores o acreditadores externos a la UAEM solicitan algún elemento no contemplado en este formato, deberá ser atendido por la comisión curricular correspondiente.