



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Unidad académica:</b> FACULTAD DE DISEÑO							
<b>Plan de estudios:</b> LICENCIATURA EN DISEÑO							
<b>Unidad de aprendizaje:</b> Taller de herramientas gráficas (Ilustración vectorial)				<b>Ciclo de formación:</b> Básico <b>Eje general de formación:</b> Teórico-Técnico <b>Área de conocimiento:</b> Producción creativa <b>Semestre:</b> 1			
<b>Elaborada por:</b> Comisión Curricular				<b>Fecha de elaboración:</b> Septiembre, 2016			
<b>Actualizada por:</b> Lic. Omar Torres Cabrera				<b>Fecha de revisión y actualización:</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>
TT115-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
<b>Plan (es) de estudio en los que se imparte:</b> Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Presentación:</b> Introducirá las herramientas necesarias para la creación de piezas gráficas compuestas de vectores y texto.
<b>Propósito:</b> Que conozca, domine y aplique las herramientas del software de ilustración vectorial al término de la unidad de aprendizaje como herramienta en la producción de piezas de diseño que combinen gráficos vectoriales y textos para resolver problemáticas de diseño con responsabilidad y compromiso.
<b>Competencias que contribuyen al perfil de egreso.</b>
<p><b>Competencias básicas</b></p> <p>CB1. Lectura, análisis y síntesis. CB2. Comunicación oral y escrita. CB3. Aprendizaje estratégico. CB4. Razonamiento lógico-matemático. CB5. Razonamiento científico.</p> <p><b>Competencias genéricas</b></p> <p>CG1. Resolución de problemas. CG2. Pensamiento crítico.</p>

CG3. Creatividad.  
CG8. Apertura a la experiencia.  
CG12. Creación de contenidos digitales.  
CG14. Resolución de problemas técnicos.

**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>
<p><b>Introducción a la ilustración</b></p> <p><b>Introducción al uso de texto</b></p> <p><b>Funciones avanzadas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>Sistemas de color</i></li> <li>● <i>Tipos de archivos</i></li> <li>● <i>Área de trabajo</i></li> <li>● <i>Ajuste de documento</i></li> <li>● <i>Herramientas de Illustrator</i></li> <li>● <i>Herramientas básicas para formas</i></li> <li>● <i>Curvas de bezier</i></li> <li>● <i>Relleno de color</i></li> <li>● <i>Aplicación de colores</i></li> <li>● <i>Pintura con motivos y degradados</i></li> <li>● <i>Trabajo con pinceles</i></li>   <li>● <i>Uso de texto y manipulación de tamaños</i></li> <li>● <i>Modificación de atributos de caracteres</i></li> <li>● <i>Atributos de apariencias, estilos y efectos</i></li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>Fusión de formas y colores</i></li> <li>● <i>Creación de efectos especiales</i></li> <li>● <i>Movimiento de objetos y capas</i></li> <li>● <i>Bloqueo de capas</i></li> <li>● <i>Atributos de apariencia de capas</i></li> </ul>
--	--

**ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE**

<b>Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)</b>			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( x )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( x )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
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	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( x )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( x )	Método de proyectos	( )



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( x )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales	80%
Proyecto semestral	20%
<b>Total</b>	<b>100 %</b>

### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura en áreas afines, con experiencia en el dibujo y la ilustración vectorial . Experiencia comprobable en la proyección y ejecución de proyectos.

### REFERENCIAS

<p><b>Básicas:</b> Harris, Jack y Steven, Withrow. <i>Ilustración vectorial</i>. Barcelona: Promopress, 2010. MEDIAactive. <i>Aprender Illustrator CC 2016 release</i>. México: Alfaomega Grupo Editor, 2016.</p>
<p><b>Complementarias:</b> Shonlau, Julia. <i>Ilustración: Retrato experimental</i>. Barcelona: Monsa, 2013.</p>