



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de herramientas gráficas (Ilustración vectorial)				Ciclo de formación: Básico Eje general de formación: Teórico-Técnico Área de conocimiento: Producción creativa Semestre: 1			
Elaborada por: Comisión Curricular				Fecha de elaboración: Septiembre, 2016			
Actualizada por: Lic. Omar Torres Cabrera				Fecha de revisión y actualización: Noviembre, 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT115-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: 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

Presentación: Introducirá las herramientas necesarias para la creación de piezas gráficas compuestas de vectores y texto.
Propósito: 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.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso.
<p>Competencias básicas</p> <p>CB1. Lectura, análisis y síntesis. CB2. Comunicación oral y escrita. CB3. Aprendizaje estratégico. CB4. Razonamiento lógico-matemático. CB5. Razonamiento científico.</p> <p>Competencias genéricas</p> <p>CG1. Resolución de problemas. CG2. Pensamiento crítico.</p>

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

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
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			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
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%
Total	100 %

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

Básicas: 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.
Complementarias: Shonlau, Julia. <i>Ilustración: Retrato experimental</i> . Barcelona: Monsa, 2013.