

[Regresar...](#)

## Software Especializado

### Datos Generales

1. Nombre de la Asignatura	2. Nivel de formación	3. Clave de la Asignatura	
Software Especializado	Licenciatura	I5645	
4. Prerrequisitos	5. Área de Formación	6. Departamento	
Ninguno	Especializante Obligatoria	Departamento de Sistemas de Información	
7. Academia	8. Modalidad	9. Tipo de Asignatura	
Multimedia	Presencial enriquecida	Curso-Taller	
10. Carga Horaria			
Teoría	Práctica	Total	Créditos
40	40	80	8
12. Trayectoria de la asignatura			
Tecnologías de la Información como antecedente e impacta para el desempeño en la asignatura de Desarrollo Multimedia			

### Contenido del Programa

13. Presentación
La materia de Software Especializado, forma parte del área Especializante Obligatoria en la Licenciatura en Tecnologías de la Información. Su meta es introducir al alumno en el software necesario para modelar ideas y transmitir una comunicación eficiente a través de medios digitales. Al finalizar el curso, el estudiante podrá contar las siguientes habilidades: Aptitud. Capacidad para crear, proyectar y diseñar materiales diversos con la implementación de programas de uso general para diseño y animación. Actitud. Disposición para aprender el uso de programas generales de diseño. Conocimiento. El estudiante aplicará de manera consciente los fundamentos y los programas necesarios para la elaboración de materiales diversos, optimizados por medio de recursos que ellos mismo elaboren con las herramientas aprendidas. Capacidades. Se desarrollará la capacidad de razonamiento y análisis en el uso y aplicación de fundamentos y programas de diseño. Habilidades. Desarrollo de habilidades para conceptualizar un trabajo digital antes de crearlo en la computadora, así como el uso de algunos de los programas computacionales que apoyen su realización.
14.- Objetivos del programa
Objetivo General

Capacitar al estudiante en la aplicación de herramientas tecnológicas actuales para facilitar la comunicación a través de medios gráficos digitales, instruyéndolo en el uso del software apropiado para satisfacer las necesidades de un mundo globalizado.

## 15.-Contenido

### Contenido temático

#### **UNIDAD I**

#### **COMUNICACIÓN A TRAVÉS DE MEDIOS GRÁFICOS DIGITALES**

#### **UNIDAD II**

**PRODUCCIÓN DE GRÁFICOS VECTORIALES** (Herramienta básica Ilustrador y software libre Inkscape)

#### **UNIDAD III**

**OPTIMIZACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES** (Herramienta básica Photoshop y software libre Gimp).

#### **UNIDAD IV**

**CREACIÓN Y EDICIÓN DE ANIMACIONES EN DISTINTOS FORMATOS** (Software libre, vídeo, iMovie).

#### **UNIDAD V**

**CANALES PARA LA PUBLICACIÓN EN MEDIOS DIGITALES**

### Contenido desarrollado

#### **UNIDAD I**

#### **COMUNICACION A TRAVÉS DE MEDIOS GRAFICOS DIGITALES**

**Objetivo particular:** Habiendo revisado el soporte teórico y tras haber realizado las diversas actividades de la unidad, el alumno tendrá la capacidad para identificar los diversos elementos que componen el proceso de la comunicación grafica, así como los diversos medios digitales para llevarla a cabo el mismo, con mínimo del 90% de exactitud.

##### 1.1.- Introducción a los gráficos digitales

- ¿Qué es un gráfico digital?
- Estilos y tendencias

##### 1.2.- El proceso de la comunicación

- Elementos que componen el proceso de comunicación
- Diferentes tipos de comunicación

Comunicación verbal

Comunicación no verbal

Comunicación grafica digital

##### 1.3.- Tipografía

- Fuente tipográfica
- Familia tipográfica
- Tipografía y diseño gráfico

##### 1.4.- El color como medio estratégico visual

- Teoría del color
- Psicología del color
- Modo CMYK y RGB.

## 1.5.- Medios para la comunicación gráfica digital

- Fotografía como comunicación visual digital

### Principios básicos

  - Tecnología

  - Composición

  - Fotografía creativa y publicitaria

- Ilustración como comunicación visual digital

  - Gráficos Vectores

  - Composición

  - La propaganda ideológica

- La animación y el video como comunicación visual digital

  - Inicios

  - Clasificación

  - Usos

## UNIDAD II

### PRODUCCION DE GRAFICOS VECTORIALES (Herramienta básica Ilustrador y software libre Inkscape)

**Objetivo particular:** En un programa de edición de imágenes, el alumno creará imágenes vectoriales que apoyen y fortalezcan la comunicación visual para informar y expresar ideas, dando una respuesta estética a través de la aplicación de distintas

herramientas digitales en los problemas que le surjan. Por lo menos el 90% de la aplicación de conceptos aprendidos y la utilización de los programas deberán ser aplicados correctamente.

#### 2.1.- La importancia de los vectores dentro de la comunicación grafica digital.

- Definición de vector y mapa de bit.
- Importancia de los vectores dentro del diseño.

#### 2.2.- Aplicación de los vectores en distintos medios digitales e impresos

  - El libro impreso y el e-book.
  - El cartel y el banner
  - La revista y la revista digital

#### 2.3.- Manipulación de textos y tipografías

  - Seleccionar una fuente tipográfica en un programa de producción de vectores.
  - Creación de textos legibles.
  - Aplicación de efectos y modificación de forma.

#### 2.4.- Creación digital de imágenes vectoriales

  - Logotipo
  - Publicidad digital (banner)
  - Diseño visual de una plantilla para una página de Internet

## UNIDAD III

### OPTIMIZACIÓN Y EDICION DE IMÁGENES (Herramienta básica Photoshop y software libre Gimp).

**Objetivo particular:** En un programa de edición de imágenes, el alumno aplicará los principios básicos para generar y modificar imágenes así como sus propiedades, facilitando el desarrollo del estudiante en el manejo de imágenes en el medio donde se desarrolle. Por lo menos el 90% de la aplicación de

conceptos aprendidos y la utilización de los programas deberán ser aplicados correctamente.

#### 2.1.- Conceptos básicos de imágenes digitales.

- Definición de pixel.
- Definición de imagen digital.
- Resolución de imágenes.

#### 2.3.- Formas de obtener una imagen.

- Digitalizar una foto impresa (escáner).
- Toma de fotografías.
- Conocer bancos de imágenes (cómo tener una cuenta, subir y descargar imágenes en Internet).

#### 2.4.- Edición digital de imágenes.

- Composición de fotografías para obtener un fotomontaje.
- Restauración estética de imágenes.
- Manipulación de textos.

### UNIDAD IV

#### CREACION Y EDICION DE ANIMACIONES EN DISTINTOS FORMATOS (Software libre, video, iMovie).

**Objetivo particular:** Habiendo revisado el soporte teórico y tras haber realizado las diversas actividades de la unidad, el alumno desarrollará presentaciones dinámicas y de calidad que le ayuden a desarrollar su creatividad y estilo propio en las situaciones que se le presenten, con una precisión del 90% de exactitud.

#### 4.1.- La animación y su importancia dentro de la comunicación gráfica digital

- Definición de animación
- Lenguaje audiovisual
- La importancia de la animación

#### 4.2.- Distintos tipos de animación

- Dibujos animados
- Presentación animada
- Stop motion
- Animación de recortes
- Animación 3D

#### 4.3.- Presentaciones apoyadas por la animación y su impacto

- Pre producción de un proyecto animado
- Producción de un proyecto animado (iMovie)
- Reproductores audiovisuales en línea

### UNIDAD V

#### CANALES PARA LA PUBLICACION EN MEDIOS DIGITALES

**Objetivo particular:** Dado un canal de publicación, el alumno aplicará sus conocimientos para la creación de una publicación utilizando los conceptos y las distintas herramientas vistas en el curso, con un 90% de precisión.

#### 5.1.- Medios accesibles de publicación digital

- Explorar distintos medios de publicación digital

**5.2.- Almacenamiento de un proyecto en medios digitales**

- Publicación de videos en línea
  - Presentación de aplicaciones animadas
- Manipulación de contenedores de datos

**16. Actividades Prácticas****Prácticas en laboratorioInvestigación****17.- Metodología**

Deductiva

Analitica

Descriptiva

Técnicas de aprendizaje

grupales

Individuales

Laboratorio

Estudio de Casos

Actividades de aprendizaje

Resolución de ejercicios en clases y de tarea

Método de Proyectos

**18.- Evaluación**

Exámenes parciales 50%

Tareas y trabajos 20%

Asistencia 10%

Ensayo final 20%

Total 100%

**19.- Bibliografía****Libros / Revistas****Otros materiales****20.- Perfil del profesor****Licenciado o carreras relacionadas con las Tecnologías de Información****21.- Nombre de los profesores que imparten la materia****Código:**

Daza Ramírez Leonardo

Código: 2232413

Daza Ramírez Marco Tulio

Código: 2026392

García Serrano Luizel

Código: 2601168

Gómez Pérez Ann Ivone

Código: 2305151

Guzmán Martínez Karina  
Código: 2413841

Hernández Rodríguez Rafael  
Código: 8904251

Maciel Arellano Rocio  
Código: 9529233

Martínez Varela Alejandro  
Código: 9308776

Peña Vázquez Juan José  
Código: 2210401

22.- Lugar y fecha de su aprobación

01 de Noviembre de 2013, Zapopan, Jalisco

23.- Instancias que aprobaron el programa

Academia de Multimedia  
Colegio Departamental

24.- Archivo (Documento Firmado)

Imprimir 

[Regresar...](#)