

<b>NOMBRE DE LA ENTIDAD:</b>	Colegio del Nivel Medio Superior		
<b>NOMBRE DEL PROGRAMA EDUCATIVO:</b>	Bachillerato General		
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:</b>	DIBUJO DIGITAL	<b>CLAVE:</b>	ARBA04007
<b>FECHA DE APROBACIÓN:</b>		<b>FECHA DE ACTUALIZACIÓN:</b>	
		<b>ELABORÓ:</b>	
<b>HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE CON EL PROFR.:</b>	54	<b>HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ESTUDIANTE:</b>	46
<b>HORAS SEMANA/SEMESTRE</b>	3	<b>HORAS TOTALES DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE:</b>	100
		<b>CRÉDITOS:</b>	4
<b>PRERREQUISITOS NORMATIVOS:</b>	Ninguno	<b>PRERREQUISITOS RECOMENDABLES:</b>	

CARACTERIZACIÓN DE LA MATERIA						
<b>POR EL TIPO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:</b>	DISCIPLINARIA	X	FORMATIVA		METODOLÓGICA	
<b>POR ÁREAS DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR:</b>	ÁREAGENERAL		ÁREA BÁSICA		ÁREA PROPEDEÚTICA	X
<b>POR LA MODALIDAD DE ABORDAR EL CONOCIMIENTO:</b>	CURSO	X	TALLER		LABORATORIO	
<b>POR EL CARÁCTER DE LA MATERIA:</b>	OBLIGATORIA	X	RECURSABLE	X	OPTATIVA	

PERFIL DEL DOCENTE:
<p><b>El perfil docente requerido para la impartición de esta UDA es:</b></p> <p><b>Formación Académica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Licenciatura en Artes Digitales</li> <li>Licenciatura en Diseño Grafico</li> <li>Licenciatura o posgrado afin del diseño digital</li> </ul> <p><b>Experiencia docente</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Experiencia docente previa igual o mayor a 2 años impartiendo UDA iguales o similares a nivel medio superior o superior.</li> </ul> <p><b>Conocimientos en</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ilustración digital</li> <li>Dibujo al natural</li> <li>Psicología del color</li> <li>Principios y orientaciones pedagógicas con enfoque socio constructivista y en enfoque por competencias</li> <li>Didáctica de las Ciencias Sociales</li> <li>Modelo Educativo UG</li> <li>Competencias RIEMS</li> </ul>

**Habilidades en**

- Manejo de Ilustrador CC
- Manejo de Photoshop CC
- Flexibilidad
- Creatividad
- Manejo y uso de TIC
- Comunicación efectiva

**Actitudes y valores que debe mostrar**

- Empatía
- Respeto
- Tolerancia
- Responsabilidad
- Compromiso
- Apertura

**CONTRIBUCIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE AL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO:**

La presente unidad de aprendizaje promueve la adquisición de las siguientes competencias:

**Competencias Genéricas RIEEMS**

- **Se autodetermina y cuida de sí:**
2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
    - **Se expresa y comunica**
  4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
    - **III. Piensa crítica y reflexivamente**
  6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
    - **IV. Aprende de forma autónoma**
  7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.

**Competencias Disciplinarias extendidas**

**Comunicación**

- 4. Propone soluciones a problemáticas de su comunidad, a través de diversos tipos de textos, aplicando la estructura discursiva, verbal o no verbal, y los modelos gráficos o audiovisuales que estén a su alcance
- 6. Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humanos, -con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.
- 11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.

**Competencias Transversales del Modelo Educativo de la Universidad de Guanajuato:**

- **CT3** Se comunica de manera oral, escrita y digital en su lengua natal y en otras lenguas, según lo requiera, para ampliar sus redes académicas, sociales y profesionales, lo cual le permite una inserción regional con perspectiva internacional.
- **CT6** Participa en los procesos de generación y aplicación del conocimiento de manera crítica y reflexiva, lo que le permite sustentar su postura sobre temas de interés y relevancia general con respeto a otras formas de pensamiento.

**Competencias de los nodos UG****TECNOLOGÍA**

- Aplica crítica y creativamente las Tecnologías de la información y la comunicación para representar, reconstruir y comprender el contexto planteando posibles soluciones a los retos que impone la sociedad y el conocimiento.

**ARTES**

- Valora las diferentes expresiones y manifestaciones humanas, como producto de una historia compartida y culturalmente diversa para detonar su sensibilidad y creatividad para el entendimiento de sí mismo, de los otros y de lo otro.

**CONTEXTUALIZACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:**

La presente Unidad de Aprendizaje forma parte del plan curricular de bachillerato general para el área de las artes, se cursa en la quinta inscripción del plan de estudios.

Los contenidos están orientados al conocimiento de elementos básicos para la creación de dibujo digital. El abordaje de la UDA es en formato de taller con la realización de ejercicios que permiten desarrollar la creatividad.

**COMPETENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:**

El estudiante genera material digital desde su ámbito creativo mediante la identificación y aplicación de las herramientas y formatos tecnológicos para la creación de productos innovadores, desde una perspectiva de sensibilidad artística, sustentabilidad, que le permita valorar las diferentes expresiones y manifestaciones humanas, culturales para el entendimiento de sí mismo, de los otros y de lo otro.

**CONTENIDOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE****I Introducción al Dibujo Digital**

- 1.1 Concepto
- 1.2 Tipos de imagen
  - 1.2.1 Imagen vectorial
  - 1.2.2 Imagen de mapa de bits
- 1.3 Resolución y dimensión de la Imagen
- 1.4 Color
  - 1.4.1 Gammas de color
  - 1.4.2 Modelos de color
- 1.5 Formatos de imagen digital

**II. Ilustración digital**

- 2.1 Ilustrador Adobe
  - 2.1.1 Área de trabajo
  - 2.1.2 Herramientas básicas

- 2.2 Uso del modelo RGB y CMYK
- 2.3 Capas
- 2.4 Elementos de trazo
- 2.5 Exportación de la Imagen Digital

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

Los aprendizajes esperados en la Unidad de Aprendizaje, consideran la progresión del mismo y la interrelación entre ellos para el logro de la competencia, por lo que se enuncian a continuación:

- Aplica el lenguaje oral y escrito en la construcción de mensajes objetivos, estructurados que favorezcan la comunicación en los ámbitos de desempeño.
- Identifica la importancia de los formatos digitales para una correcta aplicación.
- Desarrolla habilidades para el uso de herramientas digitales que le permitan la creación de productos innovadores.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:	RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:
<p>Para el desarrollo de esta unidad de aprendizaje, el estudiante llevará a cabo las siguientes actividades:</p> <p><b>CON EL PROFESOR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demostración de las diferentes técnicas de ilustración manual y digital.</li> <li>• Aplicación de diferentes técnicas de ilustración manual y digital de manera individual.</li> <li>• Exposiciones individuales y grupales</li> <li>• Trabajos (ejercicios diversos relacionados con los temas vistos en clases)</li> <li>• Presentación y desarrollo del proyecto en equipo</li> </ul> <p><b>DE MANERA AUTÓNOMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigación documental en equipo e individual</li> <li>• Desarrollo del Book de ilustraciones (cuadernillo de trabajos en formato de portafolio de evidencias).</li> <li>• Solución de ejercicios diversos de tarea relacionados con los temas vistos en clase</li> </ul>	<p>Se sugiere trabajar principalmente con lecturas de contenido académico o científico y lecturas literarias</p> <p>Además de lo anterior, el docente podrá considerar los siguientes recursos:</p> <p><b>DIDÁCTICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de la TIC</li> <li>• Materiales audiovisuales</li> <li>• Folletos, revistas y periódicos</li> <li>• Recursos web</li> <li>• Aplicaciones digitales</li> <li>• Libreta de apuntes</li> </ul> <p><b>MATERIALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Software de Diseño Digital (Licencia Adobe Ilustrador)</li> <li>• Pizarrón</li> <li>• Tableta (opcional)</li> <li>• Internet</li> </ul>

PRODUCTOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	SISTEMA DE EVALUACIÓN:														
<p>Los productos y evidencias del aprendizaje son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrega de la solución de ejercicios: trazado de imágenes</li> <li>• Entrega de ejercicios de ilustración digital en formatos diversos (modelos de color), haciendo aplicación de bloques o con técnica de malla.</li> <li>• Book de ilustraciones (cuadernillo de trabajos).</li> <li>• Exposiciones</li> <li>• Proyecto final</li> </ul>	<p>La evaluación se puede llevar a cabo como autoevaluación, coevaluación o heteroevaluación.</p> <p><b>Diagnóstica</b> Ejercicio experiencial diagnóstico Cuestionario de respuesta inmediata por escrito</p> <p><b>Formativa</b> Participación en las actividades de clase. Retroalimentación de los productos realizados en clase. Acompañamiento en el desarrollo de proyectos</p> <table border="1" data-bbox="789 741 1524 1010"> <thead> <tr> <th>CRITERIO</th> <th>PONDERACIÓN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>• Ejercicios en clase y de tarea</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>• Exposiciones</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>• Proyecto Final</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>• Book de ilustraciones (cuadernillo de trabajos)</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>• Examen escrito</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Para poder acceder a la calificación final, el estudiante deberá cumplir con el 80% de su asistencia y actividades solicitadas.</p>	CRITERIO	PONDERACIÓN	• Ejercicios en clase y de tarea	10%	• Exposiciones	10%	• Proyecto Final	40%	• Book de ilustraciones (cuadernillo de trabajos)	30%	• Examen escrito	10%	Total	100%
CRITERIO	PONDERACIÓN														
• Ejercicios en clase y de tarea	10%														
• Exposiciones	10%														
• Proyecto Final	40%														
• Book de ilustraciones (cuadernillo de trabajos)	30%														
• Examen escrito	10%														
Total	100%														

FUENTES DE INFORMACIÓN	
BIBLIOGRÁFICAS:	OTRAS:
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ambrose, H. (2015). Color. Barcelona: Parramon.</li> <li>2. Marin de L'hotellerie, José Luis. (1995). Expresión gráfica. Ciudad de México: Trillas.</li> <li>3. Wong, Wucius. (1991). Fundamentos del diseño bi- y tri- dimensional. Barcelona: Gustavo Gili</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/dibujo_computadora.pdf">http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/dibujo_computadora.pdf</a></li> <li>• Diseño grafico Digital, Ilustración Digital (<a href="http://descargas.pntic.mec.es/mentor/visitas/ilustracion_digital.pdf">http://descargas.pntic.mec.es/mentor/visitas/ilustracion_digital.pdf</a>)</li> </ul>