|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **D. Fecha de elaboración:** | 04/05/2020 | **E. Periodo al que aplica:** | Mayo-Agosto |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **I. Información General** | | | |
| **Programa Educativo:** | | TSU en Tecnologías de la Información: área Desarrollo de Software Multiplataforma | |
| **Nombre de la Asignatura:** Introducción al diseño digital | | | **Grupo:** TIBIS21 |
| **Cuatrimestre:** | Segundo | | |
| **Nombre del Docente:** Juan Arturo Marquez Illescas | | | |

**PLANEACIÓN Y EVALUACIÓN**

| **III. Planeación por tema / sesión** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Número y Nombre de la Unidad de Aprendizaje** | **Tema de aprendizaje** | **Actividades de los Estudiantes** | **Link o material sugerido para realizar las actividades** | **App utilizada / Id o invitación para ingresar.** | **Evidencia y fecha de entrega** | **Ponderación** |
|
| Unidad I. Fundamentos de diseño gráfico | Conceptos básicos | Foro:  Instrucciones:  Para poder responder estas preguntas deberás leer toda la Unidad I y buscar mas información en Internet relacionada a los temas vistos en esta unidad, te pido que coloques por lo menos una referencia por cada una de las preguntas, esta referencia deberá estar en formato APA.  Responde las siguientes preguntas relacionadas a la Unidad I:  1.- Crea tu propia definición del diseño gráfico  2.- Define con tus propias palabras que es la psicología de color  3.- Porque es importante el diseño gráfico dentro de la ingeniería de la información  4.- Describe un cartel publicitario empleando la Metáfora visual  5.- describe un cartel publicitario empleando la ley de la Semejanza | Links:  <https://prezi.com/e16gnaiooldd/ley-de-la-semejanza-gestalt/>  <https://sites.google.com/site/ingenieriadeldiseno/metaforas-visuales>  <https://psicologiaymente.com/miscelanea/psicologia-color-significado>  <https://www.paredro.com/15-definiciones-diseno-grafico-citas-autores/>  PDF consulta:  <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/m/OTU3NjgxNDAwOTRa/details> | <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/a/OTU3NDY0NTYxODNa/details> | Foro, responder 5 preguntas con referencias APA  Fecha de entrega: 17 / 05 / 2020 | 20% |
| Unidad I. Fundamentos de diseño gráfico | Elementos del diseño gráfico | Cartel:  Deberás realizar un cartel que represente a su Ingeniería, se deberán incluir todos los elementos que se vieron en el primer parcial tipografía ( por ejemplo: serif, san serif,etc), uso de formas ( por ejemplo: abstractas, geométricas, etc.), color ( por ejemplo: azul y verde) e imagen ( por ejemplo: metáfora visual, sinécdoque visual) y alguna de las leyes ( por ejemplo: ley de fondo figura), Se deberá incluir por lo menos uno de los elementos vistos. Este cartel deberá realizarse de forma manual (no digital), se puede hacer uso de textos e imágenes recortadas y dibujos, el cartel debe ser original y único sin plagio de ideas ya existentes, por lo que se les pide hacer uso de toda su creatividad y de aquello que ustedes conocen acerca de su ingeniería.  Se deberá enviar un PDF que incluya:  1.- Portada (con las siguientes características, logo institucional, nombre de la ingeniería, materia, Nombre del Alumno, Nombre del profesor y proyecto)  2.- Fotografía del cartel terminado creado en formato jpg.  3.- Justificación de los elementos que emplearon por ejemplo (uso del color verde y azul ya que son los colores institucionales). | Links:  <https://www.youtube.com/watch?v=SjvBV0ByQXQ>  https://www.youtube.com/watch?v=oekbF0nLjlc  PDF CONSULTA:  <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/m/OTU3NjgxNDAwOTRa/details> | <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/a/OTU3MTc2OTA3MTla/details> | Cartel promocionando la ingeniería TIC  Fecha de entrega: 24 / 05 / 2020 | 20% |
| Unidad I. Fundamentos de diseño gráfico | Elementos del diseño gráfico | Diseño de una marca  Este proyecto estará dividido en 2 entregas:  1era semana del 25 al 31 de Mayo con los puntos 1 y 2  2da semana del 1 ero al 7 de Junio puntos 3 y 4  Deberás realizar el diseño de una marca para una empresa. La cual será creada por ustedes, se implementarán las 3 fases del diseño (analizadas y que se encuentran dentro del PDF de la asignatura). Toda la información será inventada y justificada.  Se deberá entregar un PDF que se llame UNIDAD II\_NOMBRE Y UN APELLIDO1ERA ENTREGA. EJEMPLO: UNIDAD II\_ ARTURO MARQUEZ1ERAENTREGA  Este archivo deberá contener:  1.- Portada (LOGO UTEC, INGENIERÍA, NOMBRE DE LA ASIGNATURA, NOMBRE DEL PROYECTO: DESARROLLO DE MARCA,NOMBRE DEL ALUMNO, NOMBRE DEL DOCENTE, FECHA)  2.- Fase 1 Analítica  (Responder las siguientes preguntas)  ¿Cuál es el objetivo del logotipo y dónde se va a utilizar?  ¿Cuáles son los productos y/o servicios concretos que ofrece la empresa?  ¿Cuál es la historia de la empresa? (Sean creativos en esta sección les puede ayudar a justificar el nombre de la marca)  ¿Quién es el público objetivo? (Segmento de mercado especifico)  ¿Cuáles son algunas características de su publico objetivo?  ¿Quién es la competencia?( Menciona por lo menos 2)  ¿Qué diferencia a tu empresa de las demás? (Menciona sus ventajas o valores de diferenciación, ejemplo empleamos lo último en tecnología)  ¿Por qué debería elegir tu empresa frente a tus competidores?  ¿Cuánto tiempo lleva la empresa en el mercado?  ¿Qué tamaño tiene tu empresa? (Grande, pequeña, familiar, solo yo y mi socio)  ¿Cuáles son las fortalezas y debilidades de tu empresa?  ¿Dónde ves tu empresa en 5 años? 10 años? 50 años?  ¿Quién es tu principal competidor?  ¿Por qué se fundó tu empresa?  ¿Qué te motivó a empezar este negocio / organización? | Links:  <https://www.youtube.com/watch?v=47efAltDWIw>  <https://www.youtube.com/watch?v=l8m0nMCwcEA>  <https://www.youtube.com/watch?v=tquJKXFPY3M>  PDF CONSULTA:  <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/m/OTU3NjgxNDAwOTRa/details> | <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/a/OTU3NDY0NTg2MzFa/details> | Desarrollo de una marca fase 1  Fecha de entrega: 31 / 05 / 2020 | 30% |
| Unidad I. Fundamentos de diseño gráfico | EXAMEN | EXAMEN UNIDAD I | <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/a/OTYyODE5NTI4NDVa/details> | https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/a/OTYyODE5NTI4NDVa/details | EXAMEN EN LÍNEA  VÍA CLASSROOM  Fecha de entrega:  29 / 05 / 2020 | 20% |
| Unidad II. Proceso de diseño creativo | Fases del proceso de diseño | Entregable 4 UNIDAD II  3.- Fase 2 Creativa.  A) Preguntas  Si tuvieras que describir tu empresa, en una palabra, ¿cuál sería? ¿por qué?  Si tus clientes tuvieran que describir tu empresa, en una palabra, ¿cuál sería? ¿por qué?  ¿Cuál es el posicionamiento o la misión de tu empresa?  ¿Tu empresa tiene un lema o slogan que se debe incluir con el logo?  ¿Por qué esperas que sea conocida tu empresa o marca?  ¿Qué es lo que tus clientes reconocen primero cuando ven tu logotipo?  ¿Qué símbolo utilizarías para reforzar la imagen de tu empresa y porque utilizarías esa o esas formas?  ¿Por qué tu empresa utilizaría ciertos, colores, fuentes, formas?  B) Construcción y desarrollo de la marca (Se divide en 2 etapas)  I) Lluvia de ideas, (se deberá anexar la hoja donde se llevo acabo la lluvia de ideas tomando una fotografía de esta como evidencia)    II) Descarte de ideas y análisis de aquellas que podrían aportar alguna construcción final (aquí te pido que aquellas ideas que funcionen sean la base de tu propuesta final)  C) Nombre de la marca  I) Desarrollo del nombre en base a la lluvia de ideas (crear por lo menos 3 propuestas)  Sondear con 20 personas las 3 propuestas empleando el uso de formularios de Google o cualquier método de encuestas en línea mediante la siguiente pregunta:  ¿Con que relacionas la palabra ( cada propuesta)?  Ejemplo: ¿Con que relaciones la palabra “Cheetos” o “Logitech” o “Microsoft”?.  Coloca aquí la evidencia de la encuesta realizada  Link de formularios de Google: https://www.google.com/intl/es\_mx/forms/about/  II) Deberás desarrollar 3 propuestas distintas de tu marca. de diseño donde coloques una tipografía y un símbolo que de soporte a la marca (como la paloma o swosh de Nike) Se deberá anexar el boceto de cada una las propuestas (tomar fotografía)  4.- Fase 3 Desarrollo de la marca final  (Esta sección de preguntas habrá que resolverlas ya en el diseño final, ya aplicadas en un diseño final a color en hojas blancas)  ¿Que gama de colores se implementaran para el diseño de la marca.  ¿Dónde se utilizará principalmente el logotipo?  Colocar el logotipo ya finalizado y detallado en una hoja en blanco.  Desarrollar 3 elementos donde ya se aplique el logotipo, tarjeta de presentación, hoja membretada y un articulo promocional para su empresa. | LINKS:  <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/a/OTU3NDEzNTgwMDla/details>  PDF CONSULTA:  <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/m/OTU3NjgxNDAwOTRa/details> | <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/a/OTYyODE5NTI4NDVa/details> | Desarrollo de una marca fase 2  Fecha de entrega: 07 / 06 / 2020 | 20% |
| Unidad II. Proceso de diseño creativo Haga clic o pulse aquí para escribir texto. | Composición | Entregable 5 8 AL 14 DE JUNIO CARTELES TIPOGRÁFICOS Y PALETA DE COLOR  Desarrollar 2 carteles informativos donde se muestre un proceso, se describa su función uso o aplicación de los temas enfocados a la programación orientada a objetos, como lo son clases, herencia, tipos de datos, bucles, polimorfismo, objetos.  Deberá enviar en formato PDF un archivo con las siguientes características:  1.- Portada (Con datos generales, profesor, tema, fecha materia, escudo de la institución y de la licenciatura)  2.- 1 Cartel empleando tipografía serif y con paleta de color en colores cálidos.  3.- 1 Cartel donde se emplee una tipografía san serif y con paleta de colores fríos. | LINKS:  <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/a/MTA1MDM0NDIyNjQy/details>  PDF CONSULTA:  <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/m/OTU3NjgxNDAwOTRa/details> | <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/a/OTYyODE5NTI4NDVa/details> | Desarrollo de 2 carteles tipograficos con uso de color  Fecha de entrega: 14 / 06 / 2020 | 10% |
| Unidad II. Proceso de diseño creativo | Composición | Entregable 6 UNIDAD II  Tomar con tu celular 10 fotografías empleando la ley de los 3 tercios, recuerda que su empleo permite crear una composición visual dando un enfoque distinto para el observador, contando una historia o concepto distinto, así que emplea esta técnica, siempre buscando transmitir emociones, ideas o simplemente comunicar algo.  Deberá enviar en formato PDF un archivo con las siguientes características:  1.- Portada (Con datos generales, profesor, tema, fecha materia, escudo de la institución y de la licenciatura)  2.- 10 fotografías empleando la ley de los 3 tercios, a cada imagen le asignaras un titulo o nombre (las fotografías las deberás tomar dentro de tu casa sin salir de esta sin arriesgarte, la entrega puede llevarse en casa sin ni un inconveniente). | LINKS:  <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/a/MTA1MDQ4MTQ3NTYw/details>  PDF CONSULTA:  <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/m/OTU3NjgxNDAwOTRa/details> | <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/a/OTYyODE5NTI4NDVa/details> | Desarrollo de 10 Fotografías emplenado la ley de los 3 tercios en composición  Fecha de entrega: 21 / 06 / 2020 | 10% |
| Unidad II. Proceso de diseño creativo | Composición | ENTREGABLE 7 UNIDAD II  Deberás desarrollar empleando la metáfora visual 10 iconos que encuentres dentro de las aplicaciones de tu celular, pueden ser desde los básicos como llamadas, mensajes, contactos. Recuerda el uso y empleo del color, tipografías adecuadas, formas y lo mas importante que la iconicidad sea funcional para el usuario.  Deberá enviar en formato PDF un archivo con las siguientes características:  1.- Portada (Con datos generales, profesor, tema, fecha materia, escudo de la institución y de la licenciatura)  3.- 10 bocetos de los iconos a desarrollar  2.- 10 iconos ya en su desarrollo final empleando para diversas aplicaciones de uso diario en tu celular o dispositivo. | LINKS:  <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/a/MTA1MDYwNTI0Mjkx/details>  PDF CONSULTA:  <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/m/OTU3NjgxNDAwOTRa/details> | <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/a/OTYyODE5NTI4NDVa/details> | Desarrollo de 10 iconos para celular  Fecha de entrega: 28 / 06 / 2020 | 10% |
| Unidad II. Proceso de diseño creativo | Composición | Entregable 8 UNIDAD II  Desarrollo de una portada de revista para la ingeniería en tecnologías digitales.  Deberán crear todo el concepto de composición de manera digital empleando las herramientas vistas en Photoshop, esta será atractiva visualmente ya que es el primer numero y deberá ser llamativa, la imagen central deberá ser completamente enfocada en la ingeniería deberá hacer alusión a algún tema especifico de esta.  Deberás subir 2 archivos el .psd y un jpg final en modo de color CMYK a 200 dpi. | LINKS:  <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/a/OTU3NTQwNjE2MzNa/details>  PDF CONSULTA:  <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/a/OTYyODE5NTI4NDVa/details> | <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/a/OTYyODE5NTI4NDVa/details> | Desarrollo de una portada de revista  Fecha de entrega: 05 / 07 / 2020 | 20% |
| Unidad II. Proceso de diseño creativo | EXAMEN UNIDAD II | EXAMEN EN FORMATO WORD | LINK:  <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/a/OTU1ODc0ODg4MDVa/details> | <https://classroom.google.com/c/OTU1ODc0ODg3ODha/a/OTYyODE5NTI4NDVa/details> | EXAMEN UNIDAD II  VALOR20% | 20% |