



**Universidad de Guadalajara
Centro Universitario de los Lagos**

PROGRAMA DE ESTUDIO

1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

Nombre de la materia

Software aplicado II

Clave de la materia:	Horas de teoría:	Horas de práctica:	Total de horas:	Valor en créditos:
SI133	20	40	60	6

Tipo de curso:

C= curso	<input type="checkbox"/>	P= práctica	<input type="checkbox"/>	CT = curso-taller	<input checked="" type="checkbox"/>	M= módulo	<input type="checkbox"/>	C= clínica	<input type="checkbox"/>	S= seminario	<input type="checkbox"/>
----------	--------------------------	-------------	--------------------------	-------------------	-------------------------------------	-----------	--------------------------	------------	--------------------------	--------------	--------------------------

Nivel en que ubica:

L= Licenciatura	<input checked="" type="checkbox"/>	P= Posgrado	<input type="checkbox"/>
-----------------	-------------------------------------	-------------	--------------------------

Prerrequisitos formales (Materias previas establecidas en el Plan de Estudios)

SI107

Prerrequisitos recomendados (Materias sugeridas en la ruta académica aprobada)

SI114

Departamento:

Departamento de ciencias exactas y tecnología

Carrera:

Licenciatura en sistemas de información (SIN)

Área de formación:

Área de formación básica común obligatoria.	<input type="checkbox"/>	Área de formación básica particular obligatoria.	<input checked="" type="checkbox"/>	Área de formación básica particular selectiva.	<input type="checkbox"/>	Área de formación especializante selectiva.	<input type="checkbox"/>	Área de formación optativa abierta.	<input type="checkbox"/>
---	--------------------------	--	-------------------------------------	--	--------------------------	---	--------------------------	-------------------------------------	--------------------------

Historial de revisiones:

Acción:	Fecha:	Responsable:
Elaboración	Junio 2008	Ing. Jorge Lozoya Arandia
Revisión y modificación	Julio 2008	Ing. Lorena de Jesús Hernández Moyano

Academia:

Academia de cómputo

Aval de la academia:

03 de Julio de 2009		
Nombre	Cargo Presidente, Secretario, Vocales	Firma
Dr. Héctor Alfonso Juárez López	Presidente	

2. PRESENTACIÓN

El alumno conocerá y aplicará las tendencias en el diseño gráfico (orientado a la web) y la publicación electrónica, dominando el uso de herramientas para la ilustración, edición de dibujos, y la maquetación (integración de bloques de textos, con fotos y su formato).

3. OBJETIVO GENERAL

El alumno aplicará las tendencias más modernas para el diseño web y electrónico.

4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Dar a conocer los principios de los sistemas operativos, sus inicios y sus herramientas.
2. Mostrar lo que es una imagen digital con sus tipos de formatos dependiendo de su aplicación. Y edición de imágenes en photoshop.
3. Visualizar la diferencia de construcción de una imagen entre un objeto vectorial y uno de mapa de bits. Entorno de fireworks con énfasis en la variedad de modos de color.
4. Conocimiento y dominio de corel draw vs. fireworks para diseño editorial.
5. Uso apropiado de video, tomando en consideración las necesidades del entorno web.
6. Implementación apropiado de la imagen web.

5. CONTENIDO

Temas y subtemas

MODULO 1. INTRODUCCIÓN AL PROCESAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES

1.1 Elementos de hardware de Macintosh, Windows y Linux

- 1.1.1 Identificar sistemas operativos
- 1.1.2 Identificar software y hardware para diseño

1.2 Uso de sistemas operativos

1.3 Formación de una imagen digital

- 1.3.1 Píxeles
- 1.3.2 Calidad de imagen

1.4 Formatos digitales de imagen fija

- 1.4.1 JPG
- 1.4.2 PDF
- 1.4.3 CDR

1.5 Elementos de una imagen digital

1.6 Herramientas de edición photoshop

- 1.6.1 Herramientas de selección y recorte
- 1.6.2 Herramientas de visualización

MODULO 2. CONSTRUCCIÓN DE IMÁGENES DIGITALES

2.1 Objetos vectoriales

- 2.1.1 Vectores y capas

2.2 Mapa de bits

2.3 Capas y objetos

2.4 Fusión de mapas de bits

2.5 Herramientas de fireworks

- 2.5.1 Inspector de propiedades
- 2.5.2 Fundido de una selección de píxeles
- 2.5.3 Suavizado de bordes
- 2.5.4 Distorsión de imagen

2.6 Modos de color

- 2.6.1 CMYK
- 2.6.2 RGB
- 2.6.3 Escala de grises
- 2.6.4 Canales alfa
- 2.6.5 Color indexado
- 2.6.6 Pantones

MODULO 3. DISEÑO EDITORIAL

3.1 Tamaño de imagen

3.2 Formatos de impresión

3.3 Compilación de imágenes

3.4 Herramientas de corel draw

- 3.4.1 Nodos y pantones
- 3.4.2 Patrón de relleno y degradado
- 3.4.3 Texturas

MODULO 4. AUDIO Y VIDEO DIGITAL

- 4.1 Imagen en movimiento**
- 4.2 Formatos**
 - 4.2.1 JPEG
 - 4.2.2 MPEG
- 4.3 Compresión de video**
- 4.4 Edición de video digital**
- 4.5 Audio digital**
 - 4.5.1 Formatos de audio

MODULO 5. IMAGEN WEB

- 5.1 Formatos para flash**
- 5.2 Streaming**
- 5.3 Brodcasting**
- 5.4 Podcasting**
- 5.5 Torrents**
- 5.6 Tecnologías alternativas**

7. TAREAS, ACCIONES Y/O PRÁCTICAS DE LABORATORIO

- a) Aprendizaje grupal y autogestivo.
- b) Integración individual de productos de aprendizaje (reportes de lectura, ensayos, formatos de intervención, trabajos de investigación, presentaciones, entre otros).

8. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA (Preferentemente ediciones recientes, 5 años)

1	Photoshop CS3 Superfácil E. Córdoba, C. González y C. Córdoba Alfaomega Ra-Ma
2	Photoshop CS3 EnfocArte Oscar Olvera Reyes Alfaomega
3	Macromedia fireworks mx Diseño gráfico en la web César Pérez Alfaomega Ra-Ma
4	Corel draw 11 Súper fácil E. Córdoba, C. González y C. Córdoba Alfaomega Ra-Ma

9. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA (Preferentemente ediciones recientes, 5 años)

1	http://www.aulaclic.es/photoshop-cs4/index.htm
2	http://www.aulaclic.es/coreldraw/index.htm

10. CRITERIOS Y MECANISMOS PARA LA ACREDITACIÓN

Acreditación: Para tener derecho a examen **ordinario** el alumno deberá cumplir con un **80%** de las asistencias y para tener derecho a examen extraordinario el alumno deberá cumplir con el **60%** de las asistencias.

De acuerdo con la normatividad **los talleres no tienen** la posibilidad de realizar exámenes **extraordinarios**.

Asimismo, esta materia **puede ser acreditada por competencias** para lo cual el alumno deberá registrar su solicitud en el departamento al cual pertenece la materia, de acuerdo con el calendario escolar vigente.

Esta materia también **puede ser sujeta** a revalidación, acreditación o convalidación de acuerdo con la normatividad vigente.

11. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Unidad de competencia:	Porcentaje:
Examen departamental	35%
Exámenes ordinarios	25%
Producto de práctica final	20%
Participación (actitudes, valores y asistencia), tareas y prácticas	20%

PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

Al finalizar el curso, el estudiante podrá contar con habilidades de:

- **Aptitud.** Capacidad y disposición para ser autogestivo en la selección y uso de herramientas para generar sus propios sistemas y protocolos de Investigación.
- **Actitud.** La constante búsqueda a sus inquietudes de Investigación, permeadas estos en el gusto y conocimiento de sus profesión combinando esta con el herramental informático adquirido en cursos previos.

- **Valores.** El estudiante se sensibilizara con la búsqueda de sus productos de investigación, aprendiendo a ser generoso y socializar sus logros y avances con la finalidad futura de ayudar a sus semejantes y a presentar soluciones a los problemas que amagan a la sociedad que lo formó.

- **Conocimiento.** Adquisición de una actitud científica en la utilización y aplicación del software informático para aplicarlo al desarrollo de propuestas de solución a problemas planteados en sus diversas materias de su mapa curricular, adquiriendo confianza en la elaboración de sus protocolos de investigación.

- **Capacidades.** Constituye un reto para el alumno el hecho de hacer acopio de sus conocimientos teóricos de su profesión adquiridos, para ser capaz de discernir el derrotero de sus proyectos de investigación, en miras de su consolidación profesional.

- **Habilidades.** Desarrolla habilidades para reafirmar su perfil como investigador, gestionando su propia información crear instrumentos para recolectarla, organizarla, procesarla, analizarla y presentar sus productos de investigación, logrando su propia satisfacción personal, reconocimiento de sus propios compañeros, asegurando la conquista de su espacio social en su futura vida profesional.