

Universidad Autónoma del Estado de México
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales
Licenciatura en Gestión de la Información en Redes Sociales,
2017



Programa de estudio de la unidad de aprendizaje:

Diseño vectorial

Elaboró: Mtro. Arístides Vergara Blanco

Fecha de aprobación:

H. Consejo Académico

Acta 730

25 de febrero de 2021

H. Consejo de Gobierno

Acta 812

26 de febrero de 2021

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales





Índice

	Pág.
I. Datos de identificación.	3
II. Presentación del programa de estudios.	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular.	4
IV. Objetivos de la formación profesional.	4
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.	6
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización.	7
VII. Acervo bibliográfico.	8
VIII. Mapa curricular.	9





I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte **Facultad de Ciencias Políticas y Sociales**

Licenciatura **Licenciatura en Gestión de la Información en Redes Sociales, 2017**

Unidad de aprendizaje **Diseño vectorial** Clave **LGS048**

Carga académica **1** **3** **4** **5**
 Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica **1** **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8** **9**

Seriación **Ninguna** **Ninguna**
 UA Antecedente UA Consecuente

Tipo de Unidad de Aprendizaje

Curso Curso taller

Seminario Taller

Laboratorio Práctica profesional

Otro tipo (especificar)

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido No escolarizada. Sistema virtual

Escolarizada. Sistema flexible No escolarizada. Sistema a distancia

No escolarizada. Sistema abierto Mixta





II. Presentación del programa de estudios

Vivimos en una época de cambios tecnológicos, en la que el diseño, la ilustración o cualquier área que utilice contenido gráfico, coexisten entre una multitud de medios digitales para la expresión técnica y creativa del dibujo, por ello la Unidad de Aprendizaje de Diseño Vectorial, complementa al Diseño Gráfico que es una Unidad de Aprendizaje que antecede los conocimientos del alumno.

El diseño Vectorial pretende ampliar la comprensión de los mensajes gráficos y visuales que cohabitan a nuestro alrededor como los son banners, flyers, revistas digitales, o todo tipo de expresión visual digital.

La Unidad de Aprendizaje de Diseño Vectorial, proporciona al alumno las herramientas necesarias para conocer y aplicar conocimientos acordes a área de diseño digital, para que es su aplicación se cuente con herramientas para desarrollar e implementar estrategias destinadas a contenidos electrónicos como la televisión e internet, creando mensajes con la finalidad de persuadir al consumidor.

III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:

Integral

Área Curricular:

Arquitectura, Diseño y Urbanismo

Carácter de la UA:

Optativa

IV. Objetivos de la formación profesional Objetivos del programa educativo:

La Licenciatura en Gestión de la Información en Redes Sociales forma profesionales que contribuyen al progreso social, económico y cultural del país, a través de los siguientes objetivos:

Generales

- Ejercer el diálogo y el respeto como principios de la convivencia con sus semejantes, y apertura al mundo.
- Reconocer la diversidad cultural y disfrutar de sus bienes y valores.
- Convivir con las reglas de comportamiento socialmente aceptables, y contribuir en su evolución.
- Adquirir los valores de cooperación y solidaridad.
- Cuidar su salud y desarrollar armoniosamente su cuerpo; ejercer responsablemente y de manera creativa el tiempo libre.
- Desarrollar la sensibilidad y el arte como base a la creatividad.
- Ampliar su universo cultural para mejorar la comprensión del mundo y del entorno en que vive, para cuidar de la naturaleza y potenciar sus expectativas.



- Participar activamente en su desarrollo académico para acrecentar su capacidad de aprendizaje y evolucionar con autonomía como Licenciado(a) en Gestión de la Información en Redes Sociales.
- Asumir los principios y valores universitarios, y actuar en consecuencia.
- Emplear habilidades lingüístico-comunicativas de inglés como segunda lengua.
- Desarrollar su forma de expresarse, su creatividad, iniciativa y espíritu emprendedor.
- Desarrollar un juicio profesional basado en la responsabilidad, objetividad, credibilidad y justicia.

Particulares

- Crear sistemas de bases de datos mediante algoritmos, modelos matemáticos y modelos de software; para almacenar, recuperar y procesar datos de la sociedad en red.
- Seleccionar métodos y técnicas cualitativas y cuantitativas en el análisis de datos, comprender su significado, procesarlo y convertirlo en información útil para las organizaciones públicas y privadas.
- Analizar el marco normativo, la seguridad de las TIC y los delitos cibernéticos, para evaluar decisiones y formular soluciones racionales y éticas sobre el uso, acceso y protección de datos e información de la sociedad en red.
- Analizar datos mediante la selección de principios, métodos y técnicas estadísticas, modelos de inteligencia artificial, minería de datos y teoría de juegos; para localizar patrones, identificar tendencias, necesidades y problemáticas de la sociedad en red.
- Investigar mercados a través de métodos cuantitativos y cualitativos para mejorar o innovar productos tangibles e intangibles e identificar oportunidades de negocio en las organizaciones públicas y privadas.
- Desarrollar habilidades tecnológicas mediante el uso de las tecnologías de la información y comunicación, para operar plataformas digitales y comunidades virtuales de la sociedad en red.
- Crear estrategias discursivas mediante la composición editorial y diseño gráfico, para comunicar información, contenido e imagen de personas, productos tangibles e intangibles, organizaciones públicas y privadas en plataformas y redes sociales digitales.
- Gestionar información en las organizaciones públicas y privadas a través del proceso administrativo, para tomar decisiones estratégicas en los ámbitos de intervención profesional de los sectores primario, secundario y terciario.
- Seleccionar los canales y medios de comunicación para difundir información, promover la identidad, imagen y reputación de personas y organizaciones, así como comercializar productos tangibles e intangibles vía *internet*.



- Colaborar en la formulación de políticas, legislación y lineamientos en torno al acceso, uso y protección de datos e información, para personas y organizaciones públicas y privadas.
- Administrar sistemas de información en plataformas tecnológicas y redes sociales digitales, respetando las políticas, legislación y lineamientos sobre el uso, acceso y protección de datos e información.
- Proponer información para la toma de decisiones en el desarrollo de políticas públicas, para atender necesidades y resolver problemas en materia de planeación y desarrollo urbano, demográfico, educativo, salud, trabajo, seguridad social, vivienda, entre otros.

Objetivos del núcleo de formación:

Proveerá al alumno de escenarios educativos para la integración, aplicación y desarrollo de los conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan el desempeño de las funciones, tareas y resultados ligados a las dimensiones y ámbitos de intervención profesional o campos emergentes de la misma.

Comprenderá aprendizajes sobre métodos y técnicas especializadas, y capacidades para desarrollar la autonomía profesional y el desempeño aceptable en el campo laboral.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Diseñar discursos visuales mediante herramientas digitales, mensajes y estrategias, para lograr una comunicación congruente con el contexto sociocultural de la sociedad en red.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Proponer imágenes digitales de objetos geométricos mediante atributos matemáticos de forma, posición, color, entre otros, para diseñar mensajes de la sociedad en red.





VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización.

Unidad 1. Software de diseño vectorial

Objetivo: Analizar las bases del uso de programas de diseño vectorial visual, mediante herramientas de matrices vectoriales y sus componentes para generar imágenes base para la creación de mensajes.

Contenidos:

- 1.1. Barra de herramientas y espacios de trabajo
- 1.2. Imágenes matriciales y vectoriales
- 1.3. Formas y vectores compuestos
- 1.4. Uso creación y aplicación de brochas
- 1.5. Imágenes y tipografía

Unidad 2. Diseño vectorial

Objetivo: Diagramar imágenes digitales a través del uso de software como Photoshop, Corel, Splashup, para desarrollar estrategias de comunicación en diferentes plataformas audiovisuales.

Contenidos:

- 2.1. Trazos y color en producción vectorial
- 2.2. Estilos gráficos
- 2.3. Calco digital
- 2.4. Uso de máscaras de capa
- 2.5. Aplicación herramienta 3d

Unidad 3. Software de edición de imagen

Objetivo: Dibujar imágenes digitales a través del uso de software como Illustrator, Corel, Inkscape, para crear productos comunicativos visuales destinados al uso de plataformas digitales.

Contenidos:

- 3.1. Barra de herramientas, espacio de trabajo y capas
- 3.2. Revelado digital y resolución de imágenes
- 3.3. Herramientas de selección y corte
- 3.4. Bases para retoque de imagen





Unidad 4. Edición de imágenes digitales

Objetivo: Dibujar imágenes digitales a través del uso de software Photoshop, Illustrator, Corel, Inkscape, Splashup para apoyar campañas publicitarias digitales.

Contenidos:

- 3.1. Fotomontaje y filtros de imagen
- 3.2. Modos de fusión
- 3.3. Uso de canales
- 3.4. Creación y aplicación de pinceles
- 3.5. Máscaras de capa

VII. Acervo Bibliográfico

Básico:

Ambrose, Gavin y Paul Harris (2009). *Fundamentos del diseño gráfico*. México: Grupo Editorial Norma.

Dondis, Donis. (1990). *La sintaxis de la imagen*, España, Gustavo Gili.

Frascara, Jorge (2000). *Diseño gráfico y comunicación*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.

Muller-Brockmann (1982). *Sistema de retículas*, Barcelona, España: Gustavo Gili.

Munari, Bruno (1990). *Diseño y comunicación visual*, España: Gustavo Gili.

Press, Mike y Rachel Cooper. (2009). *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. España: Editorial Gustavo Gili.

Complementario:

Swann, Alan (2002). *Bases del diseño Gráfico*. México: Gustavo Gili, México.

Wong, Wucius. (1995). *Fundamentos del diseño*. España: Editorial Gustavo Gili.





Proyecto curricular de la Licenciatura en Gestión de la Información en Redes Sociales (2017)

Secretaría de Docencia • Dirección de Estudios Profesionales



VIII. Mapa Curricular

	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	
OBLIGATORIAS	<p>Gestión 3 1 4 4 7</p> <p>Mercadotecnia 2 2 4 4 6</p> <p>Psicología social 4 0 4 4 8</p> <p>Sociedad de la información y del conocimiento 4 0 4 4 8</p> <p>Programación 1 3 4 4 5</p> <p>Álgebra lineal 4 0 4 4 8</p>	<p>Gestión informática 3 1 4 4 7</p> <p>Psicología del consumidor 3 1 4 4 7</p> <p>Teorías de las redes sociales 5 1 1 6 11</p> <p>Teoría de grafos 3 1 4 4 7</p> <p>Estadística descriptiva 4 2 6 6 10</p> <p>Inglés 5 2 2 4 4 6</p>	<p>Gestión financiera 3 1 4 4 7</p> <p>Mercadotecnia en áreas especiales 1 3 3 4 5</p> <p>Teorías y modelos de comunicación 4 0 4 4 8</p> <p>Semiótica 4 0 4 4 8</p> <p>Bases de datos 1 3 4 4 5</p> <p>Estadística inferencial I 4 0 4 4 8</p> <p>Inglés 6 2 2 4 4 6</p>	<p>Gestión de la información 1 3 4 4 5</p> <p>Marco normativo de la información 4 2 6 6 10</p> <p>Teoría del discurso 4 0 4 4 8</p> <p>Lógica 4 0 4 4 8</p> <p>Estadística inferencial II 4 0 4 4 8</p> <p>Inglés 7 2 2 4 4 6</p>	<p>Teoría de la decisión 3 1 1 4 7</p> <p>Investigación de mercados 1 3 3 4 5</p> <p>Enunciación discursiva 0 4 4 4 4</p> <p>Diseño gráfico 2 2 2 2 6</p> <p>Seguridad en las tecnologías de la información y comunicación 1 3 4 4 5</p> <p>Inteligencia artificial 1 3 3 4 5</p> <p>Inglés 8 2 2 4 4 6</p>	<p>Dirección estratégica 4 2 6 6 10</p> <p>Gestión de comunidades virtuales 1 3 3 4 5</p> <p>Métricas de medios sociales 1 3 3 4 5</p> <p>Planes de contingencias 1 3 3 4 5</p> <p>Delitos cibernéticos 4 0 4 4 8</p> <p>Minería de datos 1 3 3 4 4</p> <p>Herramientas cuantitativas para la toma de decisiones 2 2 4 4 6</p>	<p>E-commerce 1 3 4 4 5</p> <p>Inteligencia de mercados 1 3 3 4 5</p> <p>Mercadotecnia relacional 1 3 3 4 5</p> <p>E-business 1 3 3 4 5</p> <p>E-government 1 3 3 4 5</p> <p>Integrativa profesional* -- -- -- 8</p>	<p>Toma de decisiones estratégicas 0 4 4 4 4</p> <p>Proyecto emprendedor 0 6 6 6 6</p> <p>Plan estratégico online 0 4 4 4 4</p> <p>Comunicación organizacional 4 0 4 4 8</p> <p>Gestión estratégica de medios de información y comunicación 2 4 4 6 8</p> <p>Ética profesional 2 4 4 6 8</p>	<p>Práctica profesional</p>	30
OPATIVAS								<p>Oblativa 2 1 3 4 5</p> <p>Oblativa 3 1 3 4 5</p>	<p>HT 10 HP 28 TH 38 CR 48</p> <p>HT 10 HP 28 TH 38 CR 48</p>	



HT 18
HP 6
TH 24
CR 42

HT 20
HP 8
TH 28
CR 48

HT 10
HP 18
TH 28
CR 38

HT 6
HP 18**
TH 24**
CR 38

HT 10
HP 28
TH 38
CR 48

HT --
HP --
TH --
CR 30

Consejo Académico
PRESIDENCIA

Consejo Académico
SECRETARIA

