



En la ciudad de Zapopan, Jalisco, siendo las 13:18 hrs. del día 4 de octubre de 2019, se efectuó Reunión de la Academia de Multimedia en el aula N-101 del Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas, con el siguiente:

### ORDEN DEL DÍA

1. Lista de asistencia.
2. Lectura y aprobación de la orden del día.
3. Actualización del programa de estudios de la materia de software para diseño gráfico (Clave CU043 especializante y clave CU220 optativa )
4. Asuntos varios

En el cumplimiento del primer punto de la orden del día, el Lic. Raúl Armando González Fregoso secretario de la Academia, registro la asistencia de los siguientes integrantes miembros de la Academia de multimedia: Mtra. Ann Ivonne Gómez Pérez (Presidente); Lic. Raúl Armando González Fregoso (Secretario); Mtro. Luizel García Serrano; Mtra. Brenda Jasmín Palomera Pérez; Mtro. Rafael Velázquez Patiño y Mtro. Gibran Zúñiga Urzúa.

Para desahogo del segundo punto, el presidente de la Academia Mtra. Ann Ivonne Gómez Pérez dio lectura al orden del día, acto seguido pregunto a los asistentes si es de aprobarse, fue aprobada por unanimidad.

Con relación al tercer punto, se acordó actualizar el programa de estudios de la materia de creatividad y desarrollo multimedia conforme a los siguientes puntos:



## UNIDAD I

### FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y GRÁFICOS VECTORIALES (Herramienta básica Ilustrador o software libre Inkscape)

**Objetivo particular:** En un programa de creación de vectores gráficos, el alumno resolverá con nociones básicas de diseño gráfico y herramientas digitales básicas, la comunicación visual de la empresa para informar y expresar ideas, dando una respuesta a los problemas que surjan.

- 1.1 Introducción a los gráficos digitales.
  - 1.1.1 ¿Qué es el diseño gráfico?
  - 1.1.2 ¿Qué es un gráfico digital?
  - 1.1.3 Estilos y tendencias.
- 1.2 Entorno de trabajo e interfaz de usuario en programa vectorial (Herramienta básica Ilustrador o software libre Inkscape)
  - 1.2.1 Creación de vectores gráficos digitales (Herramienta básica Ilustrador o software libre Inkscape)
  - 1.2.2 Uso del trazo vectorial
  - 1.2.3 Utilización y manipulación de azas en los puntos de ancla (rectas y curvas)
- 1.3 Principios del diseño gráfico
  - 1.3.1 Lenguaje visual
  - 1.3.2 Elementos del lenguaje (psicología de las formas)
  - 1.3.3 Principios básicos de composición
  - 1.3.4 Familia tipográfica
    - 1.3.4.1 Tipografía y diseño gráfico
    - 1.3.4.2 Creación de textos legibles
  - 1.3.5 Manipulación de capas y trazos a mano alzada
  - 1.3.6 Uso y edición de relleno vectorial con degradado
- 1.4 El color como medio estratégico visual
  - 1.4.1 Teoría del color RGB y CMYK y psicología del color
- 1.5 La diferencia entre marca y branding
  - 1.5.1 Metodología del isologotipo
    - 1.5.1.1 Incubando una marca
    - 1.5.1.2 Contenido del manual de marca
    - 1.5.1.3 Contenido del manual de imagen e identidad corporativo
  - 1.5.2 Calcado de bocetos a vectores gráficos
  - 1.5.3 ¿Qué es un brochure y sus aplicaciones?
  - 1.5.4 Creación de una plantilla digital para papelería con apoyo de un dummy
  - 1.5.5 Aplicación y modificación de creador de forma para realizar una retícula de imago tipo
- 1.6 Preparación de archivos



### 1.6.1 Formatos y exportación de archivos

## UNIDAD II OPTIMIZACIÓN Y EDICIÓN 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 y manejo de fotografías en el medio donde se desarrolle.

- 2.1 Conceptos básicos de imágenes digitales.
  - 2.1.1 Definición de pixel
  - 2.1.2 Definición de imagen digital
  - 2.1.3 Resolución, peso de imágenes y profundidad de color
  - 2.1.4 Capas, recorte y fotomontaje
- 2.2 Creación y modificación del lienzo desde cero
  - 2.2.1 Técnicas para integrar fotografías en un diseño
  - 2.2.2 Técnicas para integrar fotografías y textos
  - 2.2.3 Elementos básicos de identidad visual
  - 2.2.4 Aplicaciones gráficas de identidad corporativa
- 2.3 Edición digital de imágenes
  - 2.3.1 Restauración estética de imágenes.
- 2.4 Preparación de archivos
  - 2.4.1 Formatos y exportación de archivos

## UNIDAD III DISEÑO PARA INTERNET EN MEDIOS DIGITALES

**Objetivo particular:** El alumno creará de todo tipo de soportes digitales, tratando de adaptarse al diseño gráfico que continuarán evolucionando los futuros medios de comunicación gráfica.

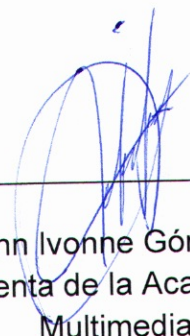

- 3.1 Diseño multi-formato
  - 3.1.1 Formatos gráficos para la Web
  - 3.1.2 Resolución y tamaño adecuado para la Web
- 3.2 Diseño para redes sociales
  - 3.2.1 Elementos de identidad gráfica digital
  - 3.2.2 Kit de gráficos social media



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA  
CENTRO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS ECONÓMICO ADMINISTRATIVAS  
DIVISIÓN DE GESTIÓN EMPRESARIAL  
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

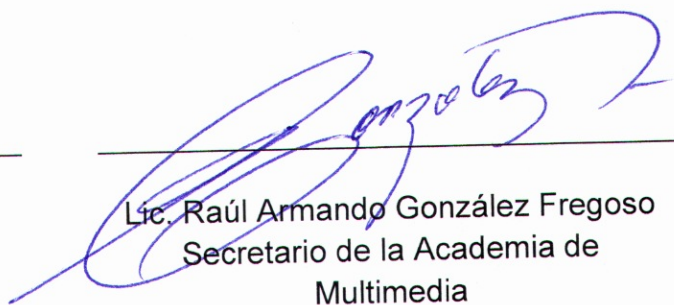
Estos puntos aprobados por la academia, se consideran eventos y situaciones permanentes en cada ciclo escolar hasta que, que en una reunión de academia, los miembros opten por hacer algún ajuste, cambio o desestimar alguno de los mencionados en esta acta, preguntando en cada sesión de trabajo colegiado si hay propuestas de cambio.

Después de revisar los puntos anteriores y no habiendo más asuntos varios por tratar por parte de los asistentes, no existiendo más asuntos que tratar, se dio por concluida la sesión siendo las 14:58 hrs.



---

Mtra. Ann Ivonne Gómez Pérez  
Presidenta de la Academia de  
Multimedia



---

Lic. Raúl Armando González Fregoso  
Secretario de la Academia de  
Multimedia