



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 especializado (Clave I5645)
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 software especializado 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 (<https://bezier.method.ac/>)

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

1.3.3 Principios básicos de composición

1.3.4 Familia tipográfica

1.3.4.1 Tipografía y diseño gráfico

1.3.5 Manipulación de capas y trazos a mano alzada

1.3.6 Uso y edición de relleno y degradado vectorial

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

1.5.2 Calcado de imágenes de mapa de bits a vectores

1.5.3 Ilustración como comunicación visual digital

1.5.3 Creación de textos legibles

1.5.4 ¿Qué es un brochure y sus aplicaciones?

1.5.5 Aplicación de efectos y modificación de forma

1.5.6 Logotipo

1.5.7 Publicidad digital

1.5.8 Diseño visual de una plantilla impresa o digital

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 imágenes 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 y peso de imágenes

2.2 Creación y modificación de imagen

2.2.1 Recorte y composición de un archivo en blanco

2.2.2 Creación de imágenes creativas

2.2.3 Manipulación de textos y efectos

2.2.4 Creación de publicidad impresa y digital

2.3 Edición digital de imágenes

2.3.1 Restauración estética de imágenes.

2.3.2 Creación de souvenirs y elementos corporativos

2.4 Preparación de archivos

2.4.1 Formatos y exportación de archivos

UNIDAD III

DISEÑANDO APPS MOVILES

Objetivo particular: Dado un canal de publicación, el alumno aplicará sus conocimientos para la creación de una publicación utilizando los conceptos y las distintas herramientas vistas en el curso.

3.1 La identidad visual (los colores, tipografías y fondos actúan como elementos que reflejan esa identidad)

3.1.1 Íconos y pantalla inicial (debe tener personalidad para diferenciarla de las demás en una tienda, pero también representar claramente lo que hace)

3.1.2 Íconos interiores

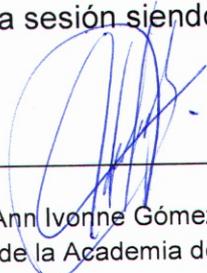
3.1.3 Pantalla inicial



- 3.1.4 Grilla o retícula de construcción
- 3.2. Colores reservados
 - 3.2.1 En textos
 - 3.2.2 En fondos
 - 3.2.3 En elementos interactivos
 - 3.2.4 En encabezados
 - 3.2.5 Colores por defecto de cada sistema operativo
- 3.3. El lenguaje: cuidando las palabras
 - 3.3.1 La incidencia de la palabra equivocada
 - 3.3. El receptor
 - 3.3.1 comunicando errores
 - 3.3.2 textos en otros idiomas
 - 3.3.3 Detalles visuales
 - 3.3.4 Pantallas vacías
 - 3.3.5 Gráficos efímeros
 - 3.3.6 Secretos visuales

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