



# Guía para el profesor

Arte Digital

Clave BSDG2205



## Índice

Información general del curso .....	1
Metodología .....	1
Evaluación.....	4
Bibliografía.....	5
Tips importantes.....	6
Temario .....	6
Notas de enseñanza .....	9
Reto final .....	13

## Información general del curso

### Modalidades

- Clave banner: **BSDG2205**
- Modalidad: Presencial

### Competencia del curso

Diseñar y presentar composiciones gráficas que reflejen la comprensión de las herramientas de software gráfico para la creación y edición de imágenes que puedan ser útiles en proyectos de arte y diseño gráfico.



## Metodología

### Características del curso

Las rutas exploratorias han sido diseñadas para permitir al estudiante:

- Adquirir competencias que faciliten la incursión al mercado laboral.
- Explorar de manera práctica sobre un área profesional.
- Desarrollar habilidades técnicas (*hard skills*) sobre un área.

Los talleres se distribuyen en 15 semanas efectivas para el alumno:

- 13 semanas efectivas de clase.
- 1 semana para preparación y entrega del reto final.
- 1 semana para la presentación del reto final.

### Estructura del curso

Semana	Tema	Actividad	Ponderación
--------	------	-----------	-------------

1	1	Reto 1	5
2	2	Reto 2	5
3	3	Reto 3	5
4	4	Reto 4	5
5	5	Reto 5	5
6	6	Reto 6	5
7	7	Reto 7	5
8	8	Reto 8	5
9	9	Reto 9	5
10	10	Reto 10	5
11	11	Reto 11	5
12	12	Reto 12	5
13	13	Reto 13	5
14		Reto final	15
15		Presentación	20
16		Cierre	

### Modelo didáctico

Este curso se desarrolla bajo la metodología de **Aula Invertida**, un enfoque pedagógico que promueve el aprendizaje activo y la autonomía del estudiante. A través de esta metodología, se busca optimizar el tiempo en el aula, permitiendo que los estudiantes lleguen preparados para la aplicación práctica del conocimiento, mientras el docente guía y retroalimenta su aprendizaje en un entorno de interacción y construcción conjunta del conocimiento.

### Estrategias didácticas

Los estudiantes revisarán previamente los materiales de estudio, los cuales estarán disponibles en la plataforma de aprendizaje virtual. Durante la sesión presencial, el docente verificará la comprensión del material a través de preguntas o actividades diagnósticas, aclarará dudas y explicará instrucciones clave para la actividad a realizar en el aula. Las actividades prácticas, diseñadas para reforzar los conceptos estudiados, se llevarán a cabo en equipo o de manera individual bajo la supervisión y orientación del docente. Al finalizar, los productos de aprendizaje deberán ser entregados en la plataforma de aprendizaje virtual para su evaluación y retroalimentación.

### Modalidad de enseñanza

Este curso se imparte en **modalidad presencial**, lo que permite un aprendizaje dinámico, colaborativo y centrado en la participación activa de los estudiantes en el aula.

### Recursos de aprendizaje

Los libros de texto y materiales obligatorios se encuentran detallados en la sección **Bibliografía**. Además, al finalizar cada tema, los estudiantes contarán con un listado de **palabras clave** que les permitirá profundizar en los conceptos a través de la consulta de fuentes confiables en Internet y el uso de herramientas de inteligencia artificial para reforzar su comprensión y ampliar su conocimiento.

### Evaluación del aprendizaje

El desempeño del estudiante será medido a través de una combinación de **actividades, exámenes, proyectos y retos**, diseñados para evaluar la aplicación del conocimiento y el desarrollo de competencias clave. Todas las actividades cuentan con una **rúbrica de evaluación**, disponible en la plataforma Canvas, y recibirán **retroalimentación directa del docente** para favorecer la mejora continua del aprendizaje. Las fechas y detalles específicos de cada evaluación pueden consultarse en la sección **Calendario del curso**.

### Rol del estudiante y del docente

- **Estudiante:** se espera que participe de manera activa en las sesiones presenciales, realice el autoaprendizaje previo mediante la revisión del material, colabore en actividades de equipo y entregue sus productos en tiempo y forma en la plataforma **Canvas**.
- **Docente:** su papel es el de **facilitador** del aprendizaje, brindando explicaciones, resolviendo dudas, proporcionando retroalimentación oportuna y guiando a los estudiantes en la aplicación de los conceptos en el aula.

### Dinámica de trabajo y cronograma

El curso sigue una estructura clara y organizada de actividades, evaluaciones y sesiones presenciales. Toda la información sobre la programación de los temas y actividades se encuentra disponible en la sección **Calendario del curso**, donde los estudiantes podrán consultar fechas clave y planificar su aprendizaje de manera efectiva.

### Guía de impartición

Para asegurar la correcta implementación del curso, el docente cuenta con una **Guía de impartición**, un documento que contiene información clave sobre la planificación y desarrollo de las sesiones. Esta guía incluye detalles sobre las estrategias de enseñanza recomendadas, actividades sugeridas, criterios de evaluación y lineamientos para la retroalimentación. Su propósito es proporcionar una estructura clara que facilite la impartición del curso y garantice la alineación con los objetivos de aprendizaje establecidos.



## Evaluación

Elemento	Elemento	Evaluables	Puntos
1	Autoevaluación 1	Reto 1	5
2	Autoevaluación 2	Reto 2	5
3	Autoevaluación 3	Reto 3	5
4	Autoevaluación 4	Reto 4	5
5	Autoevaluación 5	Reto 5	5
6	Autoevaluación 6	Reto 6	5
7	Autoevaluación 7	Reto 7	5
8	Autoevaluación 8	Reto 8	5
9	Autoevaluación 9	Reto 9	5
10	Autoevaluación 10	Reto 10	5
11	Autoevaluación 11	Reto 11	5
12	Autoevaluación 12	Reto 12	5
13	Autoevaluación 13	Reto 13	5
14	-	Reto final	15
15	-	Presentación	20
16	-	Cierre	
		<b>Total</b>	<b>100</b>



## Bibliografía

### Libro de texto

- Delgado, J. (2022). *Photoshop 2022*. España: Anaya. ISBN: 9788441544970

### Libros de apoyo

- Adobe. (2025). *Le damos la bienvenida a la Guía del usuario de Photoshop*. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/mx/photoshop/user-guide.html>
- HubSpot. (2025). *Requisitos de tamaño de la imagen para las publicaciones en redes sociales*. Recuperado de <https://knowledge.hubspot.com/es/social/image-size-requirements-for-social-posts>
- López, L., y Anna, M. (2019). *Diseño Gráfico Digital*. España: Anaya Multimedia. ISBN-13: 978-8441541290





## Tips importantes

- **Material de capacitación en la plataforma tecnológica Canvas**
- Tutorial digital para profesores: <https://bit.ly/2SbMaNK>
- Tutorial digital para alumnos: <https://bit.ly/35lBnP6>
  
- **¿En dónde o a quién reporto un error detectado en el contenido del curso?**

Lo puedes reportar a la cuenta [atencioncursos@servicios.tecmilenio.mx](mailto:atencioncursos@servicios.tecmilenio.mx), pero te pedimos que también reportes sugerencias para el contenido y actividades del curso.

- **¿Quién me informa de la cantidad de sesiones y tiempo de cada sesión en las semanas?**

El coordinador docente te debe proporcionar esta información.

- **¿En qué semanas se aplican los exámenes parciales y el examen final?**

Consulta con tu coordinador docente los calendarios de acuerdo con la modalidad de impartición.

- **¿Tengo que capturar las calificaciones en banner y en la plataforma educativa?**

Actualmente, **NO** existe un espacio en banner (2025), debemos estar atentos a las indicaciones de los coordinadores docentes, en la plataforma de Canvas existe espacios correspondientes para ingresar las calificaciones correspondientes.


**Temario**

<b>Tema 1.</b>	<b>Conceptos básicos de una imagen digital y formatos de imagen</b>	
	1.1	Definición de imagen digital, píxeles y resolución
	1.2	Tipos de formatos digitales y usos
	1.3	Modos de color
	1.4	Diferencia entre mapa de bits y vectores
<b>Tema 2.</b>	<b>Conociendo la interfaz de Photoshop y herramientas básicas</b>	
	2.1	Interfaz de Photoshop
	2.2	Nuevo documento y sus características
	2.3	Manejo de paneles y partes principales
<b>Tema 3.</b>	<b>Caja de herramientas</b>	
	3.1	Herramientas de dibujo y pintura
	3.2	Herramientas de dibujo (vectores) y texto
	3.3	Herramientas de navegación y manejo de mesa de trabajo
<b>Tema 4.</b>	<b>Trabajando con selecciones y capas</b>	
	4.1	Herramientas de selección, guardado y modificación
	4.2	Creación de capas y tipos de capas
	4.3	Historial de cambios
<b>Tema 5.</b>	<b>Coloreado digital</b>	
	5.1	Herramientas retoque y edición
	5.2	Ajustes de color. Corrección selectiva, curvas, niveles
	5.3	Tono y saturación, equilibrio de color, brillo y contraste
<b>Tema 6.</b>	<b>Creando fotomontaje</b>	
	6.1	Manejo de capas y tipos de capas
	6.2	Recorte de imágenes
	6.3	Creando composiciones
<b>Tema 7.</b>	<b>Efectos y filtros en Photoshop</b>	
	7.1	Funciones de fusión, malla y deformación
	7.2	Uso de filtros
	7.3	Transformación libre
<b>Tema 8.</b>	<b>Guardar imágenes para web e impresión</b>	
	8.1	Resolución para redes sociales
	8.2	Importar imágenes en PDF y manejo de PDF
	8.3	Guardar para web
<b>Tema 9.</b>	<b>Conociendo la interfaz de Illustrator y herramientas básicas</b>	
	9.1	Interfaz de Illustrator

	9.2	Espacio de trabajo
	9.3	Documentos nuevos, mesas de trabajo
<b>Tema 10.</b>	<b>Caja de herramientas</b>	
	10.1	Herramientas de selección
	10.2	Herramientas de dibujo
	10.3	Herramientas de zoom y desplazamiento
	10.4	Otras herramientas
<b>Tema 11.</b>	<b>Edición y transformación de formas</b>	
	11.1	Creación y edición de figuras.
	11.2	Transformar, duplicar, organizar, agrupar y alinear
	11.3	Buscatrazos
<b>Tema 12.</b>	<b>Aplicando color en relleno y línea</b>	
	12.1	Relleno y trazo, ventana de muestras, degradados y gotero
	12.2	Guías de color, bibliotecas y apariencia
<b>Tema 13.</b>	<b>Creación de imágenes 2D y 3D</b>	
	13.1	Efectos de calco de imagen
	13.2	Efectos 3D
	13.3	Exportación y guardado
	13.4	Apertura, edición y guardado de PDF



## Notas de enseñanza

### Tema 1 Conceptos básicos de una imagen digital y formatos de imagen

#### Notas para la enseñanza del tema

- Apoyar a los estudiantes en la definición de las características de una imagen digital, así como en la identificación de las diferencias entre imágenes de mapa de bits e imágenes vectoriales.
- Fomentar la comprensión de la importancia de identificar los diferentes tipos de imagen y su aplicación adecuada.
- Destacar la relevancia de reconocer y utilizar correctamente los distintos modos de color según los soportes en los que se emplearán.

### Tema 2 Conociendo la interfaz de Photoshop y herramientas básicas

#### Notas para la enseñanza del tema

- Es fundamental que los estudiantes comprendan y exploren el espacio de trabajo, así como el software Adobe Photoshop.
- Se debe enseñar la ubicación y distribución de las funciones del programa.
- Se busca facilitar la comprensión de la importancia del uso de herramientas digitales para el dibujo y la edición de ilustraciones.

### Tema 3 Caja de herramientas

#### Notas para la enseñanza del tema

- Apoyar en la identificación de las herramientas disponibles en el software, mediante la experimentación, la observación y su aplicación en ejercicios breves.
- Guiar a los estudiantes para que reconozcan la utilidad de las herramientas del programa, ya que de ello dependerá la habilidad que desarrollen a través de la práctica y la identificación ágil de funciones.
- Es importante recordar que conocer el tipo, ubicación y funciones de la caja de herramientas resulta esencial para el uso básico del programa; por ello, mediante prácticas, explicaciones y demostraciones, se podrá facilitar su exploración.

## Tema 4 Trabajando con selecciones y capas

### Notas para la enseñanza del tema

- Se debe demostrar el uso de las herramientas de selección en conjunto con las capas, para que el estudiante pueda apreciar la amplitud de posibilidades que ofrece esta función.
- Al explicar el uso de las capas, se puede reforzar el manejo de los paneles, mostrando que cada uno contiene opciones generales y específicas.
- Es necesario explicar y demostrar que el estudiante puede ampliar el alcance de sus proyectos mediante las distintas opciones disponibles en los menús principales.

## Tema 5 Coloreado digital

### Notas para la enseñanza del tema

- Se recomienda emplear diversas estrategias que hagan el aprendizaje accesible y significativo para los estudiantes.
- Se deben proporcionar ejemplos visuales que muestren el uso de los ajustes de color en proyectos de diseño.
- Es conveniente relacionar los conceptos teóricos con experiencias personales de los estudiantes, para facilitar su aplicación en situaciones cotidianas. Se debe promover un ambiente de aprendizaje colaborativo en el que puedan compartir ideas y opiniones sobre el retoque y la edición de imágenes.
- Se debe motivar al estudiante a vincular las herramientas digitales con la solución de distintos tipos de proyectos.
- Se recomienda brindar apoyo al estudiante en el desarrollo de su actividad semanal.

## Tema 6 Creando fotomontaje

### Notas para la enseñanza del tema

- Se recomienda integrar ejemplos contemporáneos y relevantes de metodologías de diseño gráfico, como casos de estudio de empresas reconocidas o proyectos destacados en diversas industrias, explicando la importancia de la composición.
- Anima a los estudiantes a compartir sus puntos de vista y a argumentar sus opiniones basadas en evidencia teórica y práctica.

- Proporciona actividades prácticas donde los estudiantes puedan experimentar la creación de su propio proceso creativo en la realización de ideas para composiciones originales y que comuniquen.
- Se recomienda apoyar al alumno en su actividad semanal.

## Tema 7 Efectos y filtros en Photoshop

### Notas para la enseñanza del tema

- Ayudar al alumno a relacionar la teoría con ejemplos cotidianos, como experiencias personales o casos del día a día. Por ejemplo, analiza cómo los efectos y filtros pueden modificar el mensaje que transmite, proporciona ejemplos visuales de cómo se ha usado los efectos y filtros en proyectos de diseño.
- Demostrar que la práctica mejora la eficiencia en el uso de las herramientas.
- Se recomienda animar a los estudiantes a investigar tendencias actuales en diseño gráfico.

## Tema 8 Guardar imágenes para web e impresión

### Notas para la enseñanza del tema

- Invita al estudiante a valorar el trabajo que ha logrado hasta ahora en su aprendizaje de la herramienta.
- Fomentar y apoyar al alumno a que identifique sus trabajos, y colocarlos en un proyecto donde se pueda ver las nuevas habilidades adquiridas.
- Mostrar la importancia del uso de formatos compatibles según el caso.
- Utiliza ejemplos variados que abarquen diferentes medios como impresos, televisión, digital y redes sociales para demostrar la diversidad y la adaptabilidad del diseño publicitario.
- Es importante relacionar los temas con la vida cotidiana de los estudiantes, animándolos a identificar ejemplos
- Se recomienda que, en este punto, el alumno identifique la importancia de pensar en los requerimientos del reto final.

## Tema 9 Conociendo la interfaz de Illustrator y herramientas básicas

### Notas para la enseñanza del tema

- Además de recalcar la importancia de conocer el espacio de trabajo del software de Adobe Illustrator, recalca la diferencia de tipo de imágenes a las que va dirigida el software.

- Apoya al alumno a la interpretación del uso de los dos programas (Photoshop e Illustrator), recalcando sus diferencias, ventajas y características de cada uno.
- Muestra ejemplos de imágenes de vectores y los diferentes usos en medios digitales e impresos.

## Tema 10 Caja de herramientas

### Notas para la enseñanza del tema

- Apoya a que pueda identificar las herramientas y su forma de uso, mencionando la fortaleza de la herramienta según el software.
- Este tema se comparte con el manejo de paneles de ambos softwares, puedes reforzar las características de los paneles y su uso.
- Recalca la forma de organizar las herramientas.

## Tema 11 Edición y transformación de formas

### Notas para la enseñanza del tema

- Se debe motivar al estudiante a crear los bosquejos de los personajes de la historia de su autoría, con el propósito de que pueda desarrollarlos en el software.
- Se recomienda brindar apoyo al estudiante en el desarrollo de su actividad semanal.
- También se sugiere acompañar al estudiante en el desarrollo del reto final.

## Tema 12 Aplicando color en relleno y línea

### Notas para la enseñanza del tema

- En este punto, el enfoque de la explicación funge como un complemento en el aprendizaje del alumno, por lo que explica con ejemplos, y procura que realicen pruebas de las opciones de la herramienta.
- Apoya al alumno en la aplicación de lo aprendido para que pueda lograr producción digital de los bocetos.

## Tema 13 Creación de imágenes 2D y 3D

### Notas para la enseñanza del tema

- La actividad está enfocada en proporcionar herramientas que puedan implementarse en la novela gráfica con un enfoque tridimensional, como una de las opciones disponibles para desarrollar la creatividad en el reto final. No obstante, si el estilo gráfico que el estudiante ha contemplado no se alinea con este enfoque, la práctica consistirá en la creación de una versión alternativa.
- Se debe invitar al estudiante a experimentar y explorar las distintas herramientas disponibles.



## Reto final

En el reto final, se busca que el estudiante cumpla con los requerimientos establecidos, mediante la creación de una propuesta visual de una novela gráfica, en la que aplique las herramientas de dibujo y utilice recursos digitales para desarrollar una propuesta completa con un producto demostrable.

Como docentes, se debe enfocar el contenido en la creación de elementos que puedan integrarse en la composición solicitada, logrando que, con las habilidades adquiridas, el estudiante pueda desarrollar una propuesta visual propia.

Se recomienda apoyar al estudiante en la elaboración de la propuesta correspondiente a esta última entrega. Es necesario revisar que se apliquen los aprendizajes adquiridos a lo largo del curso.

Es fundamental que el estudiante presente el desarrollo de su proyecto y se le incentive a utilizar medios interactivos para ofrecer un trabajo dinámico e innovador.

## Presentación del proyecto

Explica con anticipación los elementos que deben incluir.

Asegúrate de que todos los estudiantes participen activamente en la exposición, ya sea explicando una parte técnica, una reflexión o el proceso. Puedes sugerir que organicen sus participaciones por secciones.

