



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN

ESCUELA DE MARKETING

1. Datos generales

Materia: PRINCIPIOS DE DISEÑO GRÁFICO
Código: MTC0010
Paralelo: A
Periodo: Septiembre-2020 a Febrero-2021
Profesor: MALO TORRES JUAN SANTIAGO
Correo electrónico: jsmalo@uazuay.edu.ec

Nivel: 5

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 96		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
32	32	0	96	160

Prerrequisitos:

Código: UID0400 Materia: INTERMEDIATE 2

2. Descripción y objetivos de la materia

Se pretende dar a conocer las herramientas más relevantes de los programas, el estudiante estará en la capacidad de identificar cada una de ellas según sus funciones, además se abordara la diferenciación de los tipos de imágenes: Mapa de Bits y Vectoriales para la comprensión de las diferentes aplicaciones y sus tratamientos.

Los programas de computación tienen múltiples aplicaciones que se articulan con materias tratadas en otros niveles, especialmente se integra los conocimientos de Comunicación de Marketing y Gestión de Marca en donde el estudiante relacionará la importancia de las herramientas de diseño especializadas para los proyectos de marketing.

La materia aborda su contenido en función de los programas Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, que son herramientas fundamentales para el manejo de piezas gráficas utilizadas en el diseño gráfico, publicidad y marketing, estos recursos brindan al estudiante las bases necesarias para poder llevar a cabo la dirección de proyectos de comunicación visual y saber diferenciar que tipo de programas son los más eficientes para cada caso.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

01.01.	Introducción
01.02.	Imágenes Vectoriales
01.03.	Formatos para aplicación
01.04	Barra de herramientas: selección, color, formas, contorno, relleno
01.05	Tipografía, Marca, Isotipo, Logotipo e Isologo
02.01.	Herramientas, graficación, dibujo, edición.
02.02.	Mesa de trabajo, capas, máscaras
02.03.	Degradado y modos de fusión
02.04.	Modos de fusión
03.01.	Live trace

03.02.	Distorsión, efectos, filtros.
03.03.	Uso de textos en ilustrador. Caracter y párrafo. Efectos y distorsiones
03.04.	Uso de textos en ilustrador
04.01.	Entorno de trabajo.
04.02.	Capas y grupos.
04.03	Herramientas de selección: Lazos. Varita mágica. Marcos. Mover. Recortar.
04.04.	Máscara rápida.
04.05	Menú imagen: tamaño de lienzo, tamaño de imagen, rotar lienzo, proporción de píxeles.
04.06.	Menú imagen: ajustes (niveles, brillo/contraste)
04.07.	Herramienta de texto.
04.08	Menú edición: transformar, métodos abreviados de teclado y menú.
05.01.	Menú edición: ajustes de color.
05.02.	ajustes y control del color
05.03	Creación de efectos especiales y filtros.
06.01.	Máscaras.
06.02	Formatos de grabación.
06.03,	Herramienta pluma.
06.04	Herramienta rectángulo.
06.05	Herramienta selección directa, selección de trazado.
07.01.	Menú imagen: modo
07.02	Herramientas de pintura y edición
07.03	personalizar pinceles
07.04	Herramienta cuentagotas.
07.05	Herramienta zoom.
07.06	Herramienta mano.
07.07	Menú imagen: ajustes (tono/saturación)

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

OFI. Maneja de forma eficiente las aplicaciones y los softwares en el campo de marketing.

-Aplica las herramientas tecnológicas en casos de marketing.

-Reactivos
-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

-Identifica los recursos utilizados para el desarrollo de proyectos de Comunicación Publicidad, Branding, Relaciones Públicas e Imagen Corporativa

-Reactivos
-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

-Maneja las herramientas fundamentales del software: Adobe Ilustrador y Adobe Photoshop, conocer funciones y aplicaciones.

-Reactivos
-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Resolución de ejercicios, casos y otros	Evaluación practica en base a los ejercicios revisados en clase	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos , Adobe Illustrator Herramientas y graficación , Adobe Photoshop	APORTE DESEMPEÑO	5	Semana: 9 (16-NOV-20 al 18-NOV-20)
Reactivos	Evaluación escrita, reactivos	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos , Adobe Illustrator Herramientas y graficación , Adobe Photoshop	APORTE DESEMPEÑO	5	Semana: 10 (23-NOV-20 al 28-NOV-20)
	APORTE CUMPLIMIENTO		APORTE CUMPLIMIENTO	10	Semana: 13 (14-DIC-20 al 19-DIC-20)
	APORTE ASISTENCIA		APORTE ASISTENCIA	10	Semana: 13 (14-DIC-20 al 19-DIC-20)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos , Adobe Illustrator Herramientas y graficación , Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color , Adobe Photoshop Herramientas de aplicación , Adobe Photoshop Selección	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021)
Reactivos	Evaluación de reactivos	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos , Adobe Illustrator Herramientas y graficación , Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color , Adobe Photoshop Herramientas de aplicación , Adobe Photoshop Selección	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos , Adobe Illustrator Herramientas y graficación , Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color , Adobe Photoshop Herramientas de aplicación , Adobe Photoshop Selección	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021)
Reactivos	Evaluación de reactivos	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos , Adobe Illustrator Herramientas y graficación , Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color , Adobe Photoshop Herramientas de aplicación , Adobe Photoshop Selección	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Adobe	Adobe Press	Adobe Photoshop CS6	2007	
Luciano Suárez Cristiancho	Ediciones Susaeta	Photoshop	2012	UDA- BG 69957
RICHARD MORRIS	Parramon	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE PRODUCTOS	2009	978-84-352-3557-1

Web

Autor	Título	Url
Sergio Fernández	Diseño de Productos Gráficos	https://youtu.be/2Pe8SvnSKTE

Software

Revista

Bibliografía de apoyo
Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **18/09/2020**

Estado: **Aprobado**