



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN ESCUELA DE MARKETING

1. Datos generales

Materia: PRINCIPIOS DE DISEÑO GRÁFICO
Código: MTC0010
Paralelo: A
Periodo: Septiembre-2022 a Febrero-2023
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 abordará 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

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.

Evidencias

-Aplica las herramientas tecnológicas en casos de marketing.

-Prácticas de laboratorio
-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

-Prácticas de laboratorio
-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.

-Prácticas de laboratorio
-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 práctica sobre las herramientas vistas en clase y tareas enviadas a casa de illustrator	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Herramientas y graficación	APORTE	5	Semana: 4 (11-OCT-22 al 15-OCT-22)
Reactivos	Evaluación de reactivos sobre herramientas y opciones vistas en clase en Adobe illustrator	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos , Adobe Illustrator Herramientas y graficación	APORTE	5	Semana: 8 (07-NOV-22 al 12-NOV-22)
Prácticas de laboratorio	Entrega de trabajos realizados en casa y en clase	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos , Adobe Illustrator Herramientas y graficación , Adobe Photoshop	APORTE	5	Semana: 10 (21-NOV-22 al 26-NOV-22)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación práctica en base a ejercicios trabajados en clase de Adobe Photoshop	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos , Adobe Illustrator Herramientas y graficación , Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color	APORTE	5	Semana: 14 (19-DIC-22 al 22-DIC-22)
Reactivos	Evaluación de reactivos sobre el uso y manejo de herramientas y opciones en Adobe Photoshop	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos , Adobe Illustrator Herramientas y graficación , Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color , Adobe Photoshop Selección	APORTE	5	Semana: 16 (02-ENE-23 al 07-ENE-23)
Trabajos prácticos - productos	Entrega de trabajos realizados en clase y en casa de Adobe Photoshop	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos , Adobe Illustrator Herramientas y graficación , Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color , Adobe Photoshop Herramientas de aplicación , Adobe Photoshop Selección	APORTE	5	Semana: 17-18 (08-01-2023 al 21-01-2023)
Reactivos	Evaluación de reactivos, conocimientos adquiridos en el ciclo	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos , Adobe Illustrator Herramientas y graficación , Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color , Adobe Photoshop Herramientas de aplicación , Adobe Photoshop Selección	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (22-01-2023 al 28-01-2023)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Evaluación práctica de photoshop e illustrator, resolución de ejercicio combinado	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos , Adobe Illustrator Herramientas y graficación , Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color , Adobe Photoshop Herramientas de aplicación , Adobe Photoshop Selección	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (22-01-2023 al 28-01-2023)
Reactivos	En caso que el estudiante no alcance las notas para pasar, la nota del examen de reactivo se mantiene a la del examen. En caso que el estudiante pasa directamente a supletorio, rinde la evaluación de reactivos el día del supletorio	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos , Adobe Illustrator Herramientas y graficación , Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color , Adobe Photoshop Herramientas de aplicación , Adobe Photoshop Selección	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación practica en laboratorio	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos , Adobe Illustrator Herramientas y graficación , Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color , Adobe Photoshop Herramientas de aplicación , Adobe Photoshop Selección	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Los estudiantes realizarán ejercicios de tarea de práctica referentes a los trabajos realizados en clase, todas las clases se desarrollará un ejercicio práctico.	Autónomo
Se realizarán ejercicios prácticos en clase en donde se aplicarán las herramientas básicas de los programas Adobe Photoshop e Illustrator, artes para imprenta, para gigantografías y artes para redes sociales.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Los totalidad de trabajos que los estudiantes realicen de tarea en casa serán calificados como parte de los parciales, 5 puntos para photoshop, 5 puntos para Illustrator.	Autónomo
Se tomarán dos evaluaciones prácticas en donde los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos en clase para resolver dos ejercicios, uno de Photoshop sobre 5 puntos y otro de Illustrator sobre 5 puntos. También se realizarán dos evaluaciones de respuestas de opción múltiple, una para Photoshop sobre 5 puntos y otra para Illustrator sobre 5 puntos.	Total docencia

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

Autor	Título	Url
Adobe	Adobe Illustrator help	https://helpx.adobe.com/es/pdf/illustrator_reference.pdf
Adobe press	Adobe Photoshop help	https://helpx.adobe.com/es/pdf/photoshop_reference.pdf

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **13/09/2022**

Estado: **Aprobado**