

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN ESCUELA DE MARKETING

1. Datos generales

Materia: PRINCIPIOS DE DISEÑO GRÁFICO
Código: MTC0010
Paralelo: A
Periodo: Septiembre-2023 a Febrero-2024
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

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.

-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 práctica en base a los avances y ejercicios tratados en clase	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Herramientas y graficación	APORTE	5	Semana: 4 (10-OCT-23 al 14-OCT-23)
Reactivos	Evaluación de reactivos sobre el uso de herramientas del programa	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos , Adobe Illustrator Herramientas y graficación	APORTE	5	Semana: 5 (16-OCT-23 al 21-OCT-23)
Trabajos prácticos - productos	Entrega de trabajos rerealizados en clase y tareas en casa	Adobe Illustrator, Adobe Illustrator Efectos , Adobe Illustrator Herramientas y graficación	APORTE	5	Semana: 6 (23-OCT-23 al 28-OCT-23)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Evaluación práctica sobre manejo de herramientas de pshop, ejercicio a resolver, en base a ejercicios realizados en clase	Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color	APORTE	5	Semana: 12 (04-DIC-23 al 09-DIC-23)
Reactivos	Evaluación de reactivos sobre el uso y manejo de herramientas en pshop	Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color , Adobe Photoshop Selección	APORTE	5	Semana: 14 (18-DIC-23 al 23-DIC-23)
Trabajos prácticos - productos	Entrega de trabajos en clase y tareas en casa	Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Color , Adobe Photoshop Herramientas de aplicación , Adobe Photoshop Selección	APORTE	5	Semana: 16 (02-ENE-24 al 06-ENE-24)
Reactivos	Evaluación de reactivos sobre el uso de herramientas de los dos programas	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 (21-01-2024 al 27-01-2024)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Evaluación práctica, sorteo de tema	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 (21-01-2024 al 27-01-2024)
Reactivos	La nota de la evaluación de reactivos se mantiene, en caso de que el estudiante no haya ajustado el puntaje necesario. En caso que el estudiante pase directo a supletorio, rinde los dos exámenes, practico y 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	10	Semana: 20 (al)
Resolución de ejercicios, casos y otros	La nota de la evaluación de reactivos se mantiene, en caso de que el estudiante no haya ajustado el puntaje necesario. En caso que el estudiante pase directo a supletorio, rinde los dos exámenes, practico y 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	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Los estudiantes realizarán prácticas relacionadas al trabajo realizado en clase como refuerzo.	Autónomo
Ejercicios tipo del manejo de herramientas de los programas	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Evaluaciones prácticas, reactivos y ejercicios	Autónomo
Los ejercicios realizados en clase más las prácticas realizadas en casa serán tomadas en cuenta como parte de las calificaciones a lo largo del ciclo.	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

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **12/09/2023**

Estado: **Aprobado**