UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN
ESCUELA DE MARKETING

1. Datos generales

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

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

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.

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.

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. Contenidos

01.	**Adobe Illustrator**
01.01.	Introducción (1 horas)
01.02.	Imágenes Vectoriales (1 horas)
01.03.	Formatos para aplicación (1 horas)
01.04	Barra de herramientas: selección, color, formas, contorno, relleno (5 horas)
01.05	Tipografía, Marca, Isotipo, Logotipo e Isologo (1 horas)
02.	**Adobe Illustrator Herramientas y graficación**
02.01.	Herramientas, graficación, dibujo, edición. (2 horas)
02.02.	Mesa de trabajo, capas, máscaras (2 horas)
02.03.	Degradado y modos de fusión (2 horas)
02.04.	Modos de fusión (1 horas)
03.	**Adobe Illustrator Efectos**
03.01.	Live trace (1 horas)
03.02.	Distorsión, efectos, filtros. (2 horas)
03.03.	Uso de textos en ilustrador. Caracter y párrafo. Efectos y distorsiones (2 horas)
03.04.	Uso de textos en ilustrador (1 horas)
04.	**Adobe Photoshop**
04.01.	Entorno de trabajo. (4 horas)
04.02.	Capas y grupos. (2 horas)
04.03	Herramientas de selección: Lazos. Varita mágica. Marcos. Mover. Recortar. (2 horas)

04.04.	Máscara rápida. (2 horas)
04.05	Menú imagen: tamaño de lienzo, tamaño de imagen, rotar lienzo, proporción de pixeles. (2 horas)
04.06.	Menú imagen: ajustes (niveles, brillo/contraste) (2 horas)
04.07.	Herramienta de texto. (1 horas)
04.08	Menú edición: transformar, métodos abreviados de teclado y menú. (2 horas)
05.	**Adobe Photoshop Color**
05.01.	Menú edición: ajustes de color. (2 horas)
05.02.	ajustes y control del color (1 horas)
05.03	Creación de efectos especiales y filtros. (2 horas)
06.	**Adobe Photoshop Selección**
06.01.	Máscaras. (2 horas)
06.02	Formatos de grabación. (1 horas)
06.03,	Herramienta pluma. (2 horas)
06.04	Herramienta rectángulo. (2 horas)
06.05	Herramienta selección directa, selección de trazado. (2 horas)
07.	**Adobe Photoshop Herramientas de aplicación**
07.01.	Menú imagen: modo (1 horas)
07.02	Herramientas de pintura y edición (3 horas)
07.03	personalizar pinceles (2 horas)
07.04	Herramienta cuentagotas. (1 horas)
07.05	Herramienta zoom. (1 horas)
07.06	Herramienta mano. (1 horas)
07.07	Menú imagen: ajustes (tono/saturación) (2 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
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		APORTE DESEMPEÑO	5	Semana: 9 (16/11/20 al 18/11/20)
Reactivos	Evaluación escrita, reactivos		APORTE DESEMPEÑO	5	Semana: 10 (23/11/20 al 28/11/20)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico		EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021)
Reactivos	Evaluación de reactivos		EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25/01/21 al 30/01/21)
Trabajos prácticos -	Trabajo práctico		SUPLETORIO ASINCRÓNIC	10	Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
productos			O		
Reactivos	Evaluación de reactivos		SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25/01/21 al 30/01/21)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. 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

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 18/09/2020

Estado: Aprobado