



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN

ESCUELA DE MARKETING

1. Datos generales

Materia: PRINCIPIOS DE DISEÑO GRÁFICO

Código: MTC0010

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2022 a Febrero-2023

Profesor: MALO TORRES JUAN SANTIAGO

Correo electrónico jsmalo@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Código: UID0400 Materia: INTERMEDIATE 2

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

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 abordará 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 píxeles. (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
OFl. Maneja de forma eficiente las aplicaciones y los softwares en el campo de marketing.	
-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 ilustrator		APORTE	5	Semana: 4 (11/10/22 al 15/10/22)
Reactivos	Evaluación de reactivos sobre herramientas y opciones vistas en clase en Adobe Illustrator		APORTE	5	Semana: 8 (07/11/22 al 12/11/22)
Prácticas de laboratorio	Entrega de trabajos realizados en casa y en clase		APORTE	5	Semana: 10 (21/11/22 al 26/11/22)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Evaluación práctica en base a ejercicios trabajados en clase de Adobe Photoshop		APORTE	5	Semana: 14 (19/12/22 al 22/12/22)
Reactivos	Evaluación de reactivos sobre el uso y manejo de herramientas y opciones en Adobe Photoshop		APORTE	5	Semana: 16 (02/01/23 al 07/01/23)
Trabajos prácticos - productos	Entrega de trabajos realizados en clase y en casa de Adobe Photoshop		APORTE	5	Semana: 17-18 (08-01-2023 al 21-01-2023)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Evaluación práctica de photoshop e illustrator, resolución de ejercicio combinado		EXAMEN	10	Semana: 19-20 (22-01-2023 al 28-01-2023)
Reactivos	Evaluación de reactivos, conocimientos adquiridos en el ciclo		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		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación practica en laboratorio		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

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

Autor	Título	URL
Adobe	Adobe illustrator help	https://helpx.adobe.com/es/pdf/illustrator_reference.pdf

Autor	Título	URL
Adobe press	Adobe photoshop help	https://helpx.adobe.com/es/pdf/photoshop_reference.pdf
Software		

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **13/09/2022**

Estado: **Aprobado**