

**PLAN DE ESTUDIOS
CURSO PRESENCIAL**

DISEÑO GRÁFICO

6 MESES

PERIODO	TEMARIO	HORAS
Primer mes	• COREL DRAW	20
Segundo mes	• COREL DRAW	20
Tercer mes	• PHOTOSHOP	20
Cuarto mes	• PHOTOSHOP	20
Quinto mes	• ILLUSTRATOR • AFTER AFFECTS	20
Sexto mes	• INDESING • DREAMWEAVER	20
TOTAL		120

SÍLABO

Nombre de la institución	:	IEST Sabio Antúnez de Mávalo - TELESUP
Curso Presencial	:	Diseño Gráfico
Periodo académico	:	2018-1
Pre-requisito	:	Ninguno
Nº de horas del temario	:	120 horas
Plan de estudios	:	2018-1

I. SUMILLA

La asignatura es de naturaleza teórico-práctica que otorga a los estudiantes las herramientas necesarias para generar mensajes visuales específicos, permitiendo a los estudiantes potenciar su capacidad creativa, artística y comunicativa gracias al diseño de piezas gráficas para un público previamente seleccionado. Los contenidos del curso están divididos en los elementos del diseño gráfico, fundamentos del diseño, teoría de la composición y el diseño gráfico como discurso para los medios de comunicación.

II. COMPETENCIA DEL CURSO

Elabora piezas gráficas aplicando los fundamentos del diseño para potenciar la competitividad de una empresa u organización a través de la comunicación visual, preparándose para el diseño de páginas Web.

III. CAPACIDAD DE UNIDAD DIDÁCTICA

- Ser capaz de diseñar, estructurar y aplicar los colores en los diseños publicitarios con capacidad profesional y técnica.
- Realiza diseños utilizando diferentes software con calidad y profesionalización.
- Poder editar imágenes digitalizadas y dando efectos profesionales.
- Elabora publicidades de diferentes tipos y tamaños.
- Combina las mejores bondades de cada software para crear diseños espectaculares

IV. INDICADORES DE LOGRO

- Presenta diseños publicitarios originales.
- Realiza dibujos y gráficos con facilidad utilizando todas las herramientas.
- Realiza el trucado de imágenes digitalizadas para las publicidades.
- Presenta trabajos de publicidad combinando las diferentes técnicas y software.

V. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Elementos de la capacidad	Actividades de aprendizaje	Actividades de Aprendizaje / Sesiones	Horas
<p>Describe los principios del diseño gráfico, áreas de práctica profesional.</p>	<p>El diseño gráfico como fuente de trabajo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Definición de diseño gráfico. Actualidad del diseño gráfico. • Desempeño laboral. Fundamento del diseño gráfico: elementos. Principios del diseño gráfico. • Principio de la jerarquía. • Teoría del color. • La psicología del color. • Áreas de práctica profesional. • Programas utilizados en diseño gráfico • Diseño para información, editorial, persuasión, cartelera, serigrafía, administración, e imagen corporativa. • Diseño gráfico y diseño web. • Principios de diseño gráfico para páginas web: preferencia, espacio, navegación, diseño para construir, tipografía, usabilidad, alineación, claridad y consistencia. • Conceptos del Diseño. Utilidad. Herramientas, menús y barra de propiedades del graficador especializado en dibujos complejos (Corel Draw). 	<p>20</p>
<p>Aprecia los programas computarizados utilizados en el diseño gráfico,</p>	<p>Conociendo el entorno de trabajo del software.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas para dibujo • Pintado de líneas y rellenos especiales. • Dibujos con círculos, curvas, espirales, mallas, sombras. • Elaborar textos básicos. • Color y rellenos especiales para textos artísticos. • Adaptar textos a trayecto. • Modificando textos con nodos. • Modificando dibujos con nodos. • Elaborar trabajos artísticos. • Elaboración de Escudos y Logotipos. Exportar e imprimir imágenes. 	<p>20</p>

<p>Maneja un programa de diseño gráfico especializado en dibujos complejos</p>	<p>Utilizando el Diseñador Gráfico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos del Diseño de nuevo graficador (Photoshop). • Concepto, utilidad. Herramientas, menús y barra de propiedades. • Herramientas de selección, de relleno. Colores con Variaciones, Cuentagotas. Copiar, cortar y pegar. Zoom. • Pinceles • Modificar Imágenes. Tamaño de lienzo y resolución. Escala, rotar, deformar, calar. 	20
		<ul style="list-style-type: none"> • Crear Letras. Sombra paralela. Letras artísticas y en alto relieve • Herramientas para Montajes • Tampón de Clonar. Dedo. Navegador y capas. • Exportación a páginas Web y a otros. • Filtros: artístico, bosquejar, distorsionar, estilizar, ruido, textura. • Filtros de enfoque y desenfoque. • Efectos especiales. 	20
<p>Reconoce la interfaz gráfica del programa y las principales herramientas. Reconoce y analiza los valores psicológicos, definidos convencionalmente, para cada color.</p>	<p>Utilizando Illustrator</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adobe Illustrator: Explicar el tema de la tipografía mediante el uso de la herramienta texto. • Adobe Illustrator: Mostrar los tipos de color CMYK, RGB y Pantone para plasmar y explicar la teoría del color. • Adobe Illustrator: Creación de formas complejas, efectos, degradados y texturas que permitan crear una correcta composición visual. • Uso de las utilidades de 3 D. 	10
<p>Identificar las herramientas y los efectos de este popular software.</p>	<p>Utilizando After Effects</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio de trabajo • Métodos abreviados de teclado • Espacio de trabajo • Conceptos básicos. • Elaborar un proyecto • Capas y propiedades. • Animación y fotograma clave • Creación de formas, textos y efectos • Marcadores 	10
<p>Identifica las partes del proceso en artes gráficas y Analiza la importancia del diseño editorial</p>	<p>Presentación del trabajo en Adobe InDesign.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar el proceso de las artes gráficas: pre-prensa, prensa y post prensa. • El diseño editorial. • Desarrollo de la maquetación y diagramación de una revista integrando los programas de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. 	10

Realizar diseños profesionales de una página web.	Utilizando Dreamweaver	<ul style="list-style-type: none"> • Definiendo mi sitio • Paleta de Objetos, título de páginas, texto • Reglas, grilla, código html, imagen o color de fondo • Configuración de navegadores, insertar imágenes, vínculos. • Tablas, capas, anclas. • Vínculos a webs, email, mapa de imágenes, plantillas. • Biblioteca, insertar archivos multimedia, rollovers, marcos y sus vínculos. • Estilos, comportamientos (behaviors) • Formularios • Línea de Tiempo 	10
Evaluación			

VI. RECURSOS DIDÁCTICOS

- Campus virtual
- Libro digital
- Internet – Recursos Electrónicos
- Videos

VII. METODOLOGÍA

La metodología es activa, pretendiendo promover el trabajo autónomo y cooperativo, así como el aprendizaje basado en proyectos. De esta manera, se fomentará a la participación activa de los estudiantes haciendo uso de exposiciones grupales, análisis de documentos y videos, trabajo en equipo, debates, juegos de roles, entre otras estrategias.

VIII. EVALUACIÓN

El sistema de calificación es vigesimal y la nota mínima aprobatoria para las unidades didácticas es 13. Se considera aprobado el módulo, siempre que se haya aprobado todas las unidades didácticas respectivas. Los estudiantes podrán rendir evaluaciones de recuperación a fin de lograr la aprobación final.

IX. FUENTES DE INFORMACIÓN

IMPRESOS

- Manual de Corel Draw. Universidad Nacional de Ingeniería.
- Corel Draw Super fácil E. Córdoba.
- Fernández Hernández, Víctor Adobe Photoshop CS5. Empresa Editora Macro. Junio 2010.
- Evening, Martin. Photoshop CS5 para fotógrafos (diseño y creatividad).
- W.A.A. Photoshop CS5. Anaya Multimedia. Primera Edición 2010.