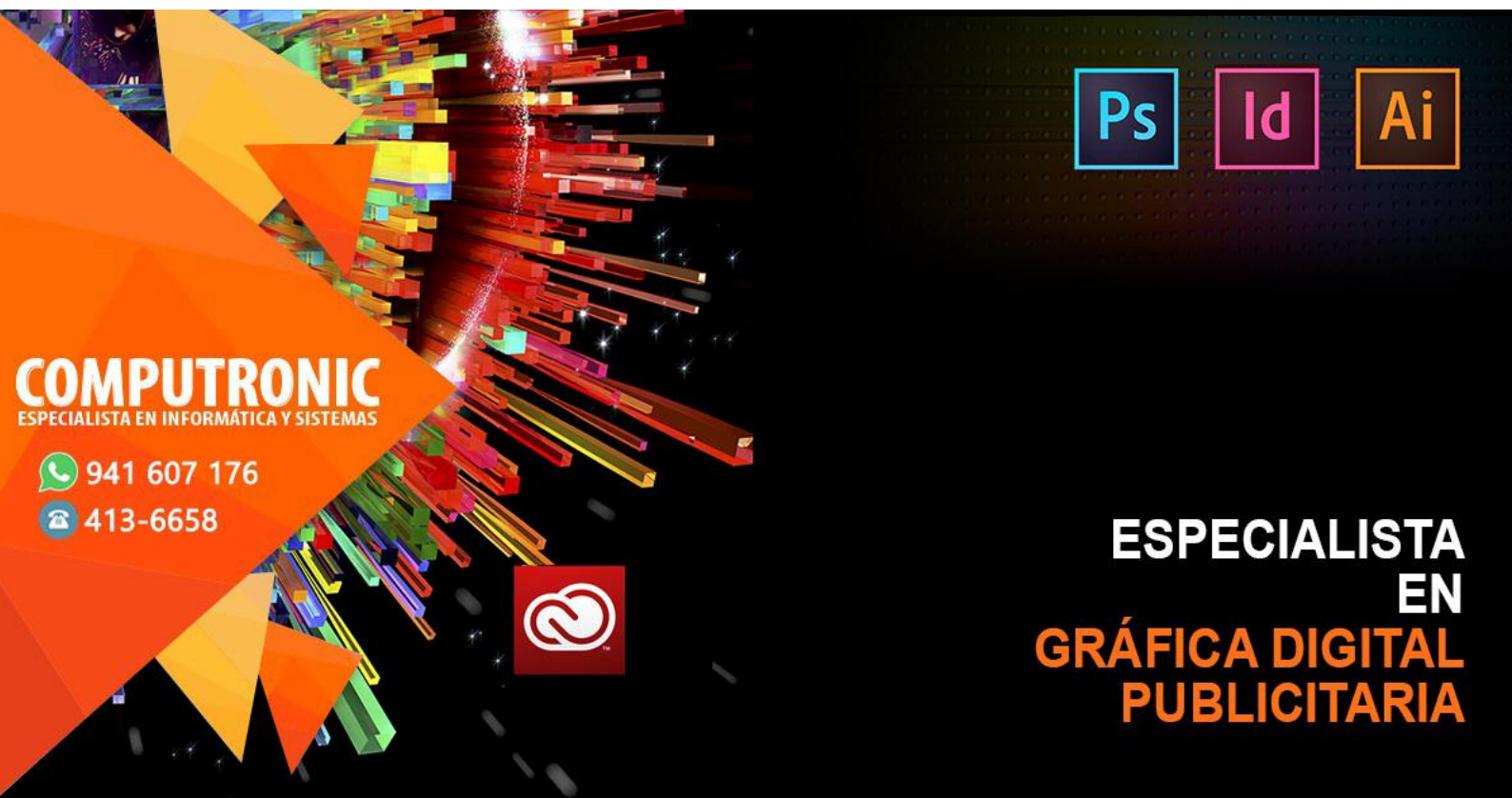


Sílabo

Illustrator - Diseño Digital I Gráfica Digital Publicitaria (24 Horas)



I. DATOS ADMINISTRATIVOS

CURSO	Illustrator - Diseño Digital I
CÓDIGO	
HORAS	24 Horas (6 Teoría / 18 Practica)
REQUISITOS	Ninguno

II. INTRODUCCIÓN

El estudiante del curso será capacitado para la creación y edición de imágenes vectoriales. El estudiante al finalizar el curso será capaz de: Conocer las técnicas necesarias para la realización de gráficos vectoriales, así como papelería publicitaria y diseños en general.

III. LOGRO DEL CURSO

- ✓ Comprender la importancia de ilustrar en Adobe Illustrator.
- ✓ Trabajar con diversos efectos que nos ofrece el programa para la mejora del acabo.
- ✓ Diseñar aplicando los conocimientos adquiridos.

IV. METODOLOGÍA

El proceso de enseñanza – aprendizaje se basa en el aprendizaje según la experiencia. Busca motivar al estudiante a través de situaciones cercanas a la realidad y propiciar la reflexión para la resolución de problemas en los que se aplican de forma práctica los conocimientos adquiridos. El aprendizaje del curso se consolida con el desarrollo de un proyecto de investigación aplicada asesorado por el docente. Esta metodología contribuye a que el alumno sea protagonista de su aprendizaje individual y colaborativo mientras que el docente asume un rol de planificador, facilitador y guía, creando escenarios que permiten a los alumnos la adquisición de competencias profesionales

V. MEDIOS Y MATERIALES

En el desarrollo del curso se utilizan los siguientes medios y materiales:

Equipamiento	Material Educativo y Recursos Digitales
<ul style="list-style-type: none"> • Computadora personal (docente) • Proyector multimedia • Pizarra • Una PC por Alumno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guías de ejercicios

VI. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD 1. Introducción y conceptos básicos de Illustrator CC 2017.

Duración: 6 horas

Logro de la Unidad de Aprendizaje

- Al término de la unidad, el alumno será capaz de manejar los conceptos básicos de Illustrator CC 2017, sus componentes principales, además de trabajar con las herramientas de trazado.

Capacidades	Conocimientos
<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer el equipo necesario para trabajar. 2. Administrar la diferente interfaz de la aplicación. 3. Utilizar las diversas herramientas, para la realización de gráficos básicos. 	<p>Tema 1: Introducción, conceptos básicos e iniciación en la ilustración en Illustrator CC.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Equipo necesario y opcional. 1.2. Interfaz del usuario, descripción del entorno gráfico de Illustrator CC. 1.3. Diferenciación entre Gráfico Vectorial y Mapas de Bits y modos de Color. 1.4. Importación y exportación de imágenes. 1.5. Reconocimiento del panel Capas y de las ayudas visuales. 1.6. Utilización de herramientas complementarias: Zoom, Reglas, Cuadriculas, Guías, etc. 1.7. Utilización del trazado: Herramienta Lápiz. Pluma. 1.8. Utilización de Formas Básicas: Herramienta Rectángulo, Elipse, Polígono, etc. 1.9. Utilización de Líneas y Bordes. 1.10 Técnica de Redibujado.

UNIDAD 2. Aplicación de textos y Objetos		Duración: 6 horas
Logro de la Unidad de Aprendizaje		
➤ Al término de la unidad, el alumno trabajara con la herramienta de texto y reconocerá las fuentes, además de utilizar correctamente la ficha Objeto.		
Capacidades	Conocimientos	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica y utiliza los diversos tipos de textos. 2. Conoce las diversas opciones de la edición de un Objeto. 	<p>Tema 2.1: Manipulando el Texto</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Utilización de Texto de punto, texto de área o párrafo, texto en trazado, etc. 2.2 Reconocimiento del panel Carácter y Párrafo. 2.3 Instalación de Fuentes y recreación de logotipos. <p>Tema 2.2: Utilizando la ficha Objeto.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.4 Utilización de la herramienta Transformar y distorsión. 2.5 Organizar, agrupar y desagrupar Objetos. 2.6 Alineación y distribución de Objetos. 2.7 Rasterización de Objetos y utilización de Calco de imagen. 2.8 Utilización de la herramienta Fusión. 2.9 Utilización de la herramienta Máscara de Recorte. 2.10 Utilización de la herramienta Expandir. 	

UNIDAD 3. Aplicación de Efectos y Buscatrazo.		Duración: 6 horas
Logro de la Unidad de Aprendizaje		
➤ Al término de la unidad el alumno lograra trabajar con los diversos efectos que ofrece el programa Illustrator CC.		
Capacidades	Conocimientos	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoce, define la aplicación de Buscatrazos y pintura interactiva. 2. Trabaja de forma eficiente con los diversos Efectos que ofrece Illustrator CC. 	<p>Tema 3.1: Buscatrazos y Pintura interactiva.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Utilizando las opciones: Unificar, menos frente, formar intersección, excluir. 3.2 Utilizando las opciones: Combinar, Cortar, Dividir, Recortar, Contornear, menos fondo. 3.3 Utilización de la herramienta pintura interactiva. <p>Tema 3.2: Efectos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.4 Generación de 3D en base a Extrusión y biselado, Girar y Rotar. 3.5 Efecto Estilizar: Desvanecer, garabatear, resplandor, etc. 3.6 Efectos de Photoshop. 	

UNIDAD 4. Herramienta Malla y Perspectiva		Duración: 6 horas
Logro de la Unidad de Aprendizaje		
Al término de la unidad, el alumno trabajara con la herramienta malla y perspectiva.		
Capacidades	Conocimientos	
<ol style="list-style-type: none"> Utiliza las herramientas de perspectiva y malla. Diseña y estructura gráficos vectoriales. <p>Evaluación: Evaluación de Laboratorio Evaluación Virtual Sustentación de proyecto</p>	<p>Tema 4.1: Malla y Perspectiva</p> <ol style="list-style-type: none"> Utilización de la Herramienta Malla Creación de Símbolos y Pinceles. Definición de perspectiva, punto de fuga y cuadrícula de perspectiva. Utilización de la herramienta Perspectiva. <p>Tema 4.2: Creación de gráficos vectoriales.</p> <ol style="list-style-type: none"> Creación de Ilustraciones vectoriales. Creación de papelería gráfica. 	

VII. EVALUACIÓN

La fórmula que se ingresa en el sistema es la siguiente:

$$PF = EL + EV + SP / 3$$

- Donde. -**
- EL** = Evaluación de Laboratorio
 - EV** = Evaluación Virtual
 - SP** = Sustentación de proyecto

Consideraciones. -

- La nota mínima aprobatoria es 13.