

No. de créditos académicos: 2

Horas de trabajo presencial: 2  
(intensidad horaria a la semana)

Horas de trabajo independiente : 4  
(intensidad horaria a la semana)

**Horas totales: 6**

(intensidad horaria a la semana)

**Pilar de formación:**

1. Superficie
2. Movimiento

## Justificación

El diseño gráfico siempre ha guardado un vínculo cercano con las instrumentos, herramientas y tecnologías de la época, actualmente estos medios de los que se vale el diseñador para la producción gráfica se concentran en las herramientas digitales, tanto en computadores, tarjetas de video, cámaras, escáner y software. Inmerso en este medio, el de la imagen digital, el estudiante deberá reconocer los dos lenguajes posibles para la generación, edición y publicación de contenido, los vectores y los mapas de bits o imágenes raster.

En este caso se trata del formato vectorial que ofrece características de peso, formato, calidad y resolución que el estudiante debe apropiarse para aplicar de forma coherente los proyectos de diseño.

## Potencias que adquiere el estudiante

- Entiende las características y aplicaciones de las imágenes producidas en formato vectorial
- Aplica el software y el formato vectorial como herramienta para la expresión y desarrollo de una estética propia
- Domina el software adobe illustrator entendiendo la diferencia de las herramientas y funciones la generación, edición y publicación de imágenes vectoriales
- Reconoce el uso del software en el marco de un proyecto de diseño
- Diagramar con eficiencia dentro de los parámetros visuales, editoriales y tipográficos.

## Objetivo General

Apropiar y diferenciar las características del lenguaje vectorial para la creación, edición, publicación y gestión de imágenes y contenido visual en este formato.

## Unidad temática 1

<<Contexto y funciones básicas>>

### Objetivo General y Específicos

#### General:

- Entiende las características y aplicaciones básicas de las imágenes producidas en formato vectorial.

#### Específicos

- Diferenciar los atributos de un vector
- Crear, editar, publicar y gestionar archivos
- Apropiarse y aplicar principio de composición en entorno digital

Temas	Horas de trabajo			Metodología	Medios Educativos requeridos
	HTP	HTI	HTS		
Contexto y fundamentos Origen de las imágenes vectoriales	2	4	6	Exposición de temas guiados por el docente. Consultas del estudiante Socialización y conversación de conceptos en clase	Computador, software, proyector, archivos de guía. Material audiovisual complementario
Software Adobe Illustrator espacio de trabajo, menú de opciones, cajas de herramientas y paneles. Herramientas de creación, herramientas de edición Composición de imagen	2	4	6	Exposición de temas guiados por el docente. Desarrollo de ejercicio guía por parte del docente Desarrollo de ejercicio autónomo del estudiante Presentación de resultados	
Creación con líneas y atributos de contorno, espesor de línea, propiedad de trazo. Edición de nodos, rectos, curvos y mixtos. Perímetros cerrados y perímetro abiertos. Manejo del color	6	12	18		
Creación con líneas y atributos de relleno, color sólido, degradado y motivos. Concepto de capas Operaciones de adición, sustracción, intersección.	6	12	18		
<b>TOTAL HORAS</b>	16	32	48		

## Unidad temática 2

<<Funciones y aplicaciones avanzadas >>

### Objetivo General y Específicos

#### General:

- Combinar diferentes herramientas y métodos para la creación de imágenes de mayor complejidad.

#### Específicos

- Explorar funciones avanzadas del software para enriquecer la producción visuales
- Gestionar diferentes objetos vectoriales y de otras naturalezas en la diagramación de contenidos.
- Aplicar software complementario

Temas	Horas de trabajo			Metodología	Medios Educativos requeridos
	HTP	HTI	HTS		
Manejo de texto, texto editable y en curvas Propiedades de objetos	2	4	6	Exposición de temas guiados por el docente. Consultas del estudiante Socialización y conversación de conceptos en clase	Computador, software, proyector, archivos de guía. Material audiovisual complementario
Funciones tridimensionales, extrusión, giro, revolución Perspectiva y profundidad	2	4	6	Exposición de temas guiados por el docente. Desarrollo de ejercicio guía por parte del docente Desarrollo de ejercicio autónomo del estudiante Presentación de resultados	
Mascaras de recortes. Objetos no vectores en illustrator Diagramación y composición	6	12	18		
Publicación de archivos, PDF editable. Gestión para la impresión desde el programa. Exportar mesas, selección y archivos	6	12	18		
<b>TOTAL HORAS</b>	16	32	46		

## Guía Resumen - Eventos Evaluativos

Tipo de Evaluación	Valor porcentual	Observaciones
Examen parcial 8ª semana del calendario académico	[25%]	El ejercicio de evaluación parcial recoge los temas de seguimiento vistos previamente
Ejercicios prácticos guiados y autónomos de seguimiento, temas de consulta de seguimiento primer primera unidad	[25%]	Los ejercicios de seguimiento se desarrollan de forma guiada por el docente durante la clase, el estudiante debe completar de manera autónoma los proyectos asignados, se espera desarrollar como mínimo 2 ejercicios por clase, el total de seguimientos dependerá de la evolución del grupo.
Ejercicios prácticos guiados y autónomos de seguimiento, temas de consulta de seguimiento primer segunda unidad	[20%]	
Examen final 17ª semana del calendario académico institucional	[30%]	El ejercicio de evaluación parcial recoge los temas de seguimiento vistos previamente

El tipo de evaluación a pesar de tener un valor total dado por el porcentaje determinado puede estar dividido en varias actividades que sumen el total del porcentaje asignado.