

GUÍA DE CLASES PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR	ASIGNATURA: INFORMÁTICA APLICADA IV
UNIDAD 1: VENTANAS PARA LA ILUSTRACIÓN DIGITAL.	
TÍTULO DE LA CLASE PRÁCTICA: Tipos de ventanas de trabajo en Adobe Photoshop	
OBJETIVO: Organizar y optimizar ventanas para la ilustración digital.	
TIEMPO DE DURACIÓN: 8 HORAS	
<p>1. FUNDAMENTOS: La aplicación de los conocimientos básicos sobre las herramientas y ventanas en Adobe Illustrator y Photoshop permite a los estudiantes desarrollar una comprensión profunda de cómo estas funcionalidades impactan en el proceso creativo y la edición gráfica. Esto los capacita para tomar decisiones informadas sobre el uso de capas, color, degradados, trazos y transparencias, comprendiendo cuándo y cómo emplear cada herramienta de acuerdo con el contexto y el objetivo del diseño. Los estudiantes aprenderán a manipular estas herramientas para lograr efectos visuales precisos y atractivos, aplicando sus conocimientos en proyectos gráficos.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Manejo de herramientas en Illustrator y Photoshop: Los estudiantes aprenderán a utilizar las ventanas clave de Adobe Illustrator y Photoshop, como capa, color, degradado, transparencia y trazo, para optimizar sus diseños gráficos. ● Aplicación de la psicología del color: Se capacitarán para seleccionar y combinar colores estratégicamente, entendiendo cómo los tonos afectan las percepciones y emociones del público. ● Ajuste y modificación de elementos gráficos: Los estudiantes perfeccionarán sus habilidades en la edición de imágenes y gráficos, ajustando elementos como trazos, transparencia y degradados para crear composiciones efectivas. ● Creación de composiciones visuales efectivas: Se enfocarán en aplicar estos conocimientos de manera práctica, asegurando que sus proyectos gráficos transmitan el mensaje adecuado y provoquen la respuesta esperada del público. 	

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento: Los estudiantes desarrollarán la formación de capacidad crítica y reflexiva al analizar cómo las diferentes herramientas de diseño y las combinaciones de colores afectan la percepción y la emoción del espectador. Serán capaces de tomar decisiones informadas sobre qué herramientas usar, cuándo y por qué, evaluando cómo cada elección contribuye a la claridad, efectividad y propósito del diseño. Este enfoque les permitirá generar soluciones de diseño que no solo sean estéticamente agradables, sino también emocionalmente resonantes con el público objetivo.

Destrezas sensoriales Los estudiantes entrenarán sus habilidades sensoriales al experimentar con la percepción visual de los colores, texturas y composiciones dentro de sus proyectos. Aprenderán a identificar cómo los diferentes colores, combinados con formas y efectos visuales, generan una respuesta emocional específica en el espectador. Este entrenamiento les ayudará a perfeccionar su sentido estético y a aplicar los principios de la psicología del color para mejorar la efectividad de sus diseños en la transmisión de mensajes visuales.

Destrezas motoras: Los estudiantes perfeccionarán sus destrezas motoras al utilizar las herramientas avanzadas de Adobe Illustrator y Photoshop, como capas, trazos, degradados y ajustes de transparencia. Trabajarán en el manejo preciso de estas herramientas para crear composiciones visuales complejas, optimizando su flujo de trabajo mediante atajos de teclado y técnicas de edición eficientes. Esto les permitirá trabajar con mayor rapidez y precisión, asegurando que sus proyectos gráficos sean visualmente impactantes y técnicamente impecables.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

- **Cuestionarios de evaluación teórica:** Para verificar la comprensión de los conceptos impartidos en clase que permiten un mejor aprendizaje autodidáctico del estudiante.
- **Ejercicios Prácticos:** Trabajar en el área práctica de sobre la edición de correos electrónicos para beneficio del estudiante con la clase impartida para un mejor tratamiento de datos en el entorno tanto personal como laboral.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El docente organizará un taller para abordar los nuevos temas. El estudiante adquirirá los fundamentos teóricos mediante la investigación y el análisis de diversas fuentes bibliográficas, complementando su aprendizaje con la elaboración de un organizador gráfico que resuma los contenidos. Este material será enriquecido con la retroalimentación del docente y las discusiones realizadas en el aula.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Explicación sobre la Ventanas para la ilustración digital:

Exploración de herramientas y ventanas esenciales:

- Iniciar con la familiarización de los estudiantes con las principales herramientas y ventanas de Adobe Illustrator y Photoshop, como la ventana de capa, color, degradado, trazo y transparencia. A través de ejercicios prácticos, los estudiantes aprenderán a activar y ajustar estas ventanas según sus necesidades de diseño.

Aplicación de la psicología del color:

- Se desarrollarán ejercicios enfocados en la selección y combinación de colores. Los estudiantes deberán aplicar los principios de la psicología del color para elegir paletas que generen emociones específicas en el espectador, y experimentarán con variaciones de tonos y contrastes en proyectos de diseño.

Análisis y ajustes continuos:

A lo largo de la clase, los estudiantes realizarán revisiones periódicas de sus proyectos, evaluando la efectividad de sus elecciones de color y herramientas. Recibirán retroalimentación sobre cómo optimizar sus composiciones para garantizar una comunicación visual clara y precisa.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad.

Supervisión: Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS:

En la asignatura Informática aplicada al diseño IV, los estudiantes fortalecen su capacidad de trabajo en equipo, resolución de problemas y colaboración en proyectos tecnológicos. Se promueven valores como el respeto, la solidaridad y la ética en el uso de herramientas y plataformas tecnológicas fundamentales para su éxito académico y profesional en el ámbito de Diseño Gráfico.

9. CONCLUSIONES: Al finalizar la clase, los estudiantes habrán adquirido habilidades clave en el manejo de herramientas avanzadas de Adobe Illustrator y Photoshop, comprendiendo la importancia del color y la composición visual en el diseño gráfico. Habrán desarrollado un enfoque crítico sobre cómo las

decisiones de diseño afectan la comunicación visual y la percepción del público.

10. RECOMENDACIONES:

Es importante que los estudiantes sigan practicando el uso de herramientas y colores para perfeccionar sus habilidades. Además, deben continuar explorando el impacto emocional del color en diferentes contextos de diseño. Se recomienda trabajar en proyectos diversos para aplicar los conceptos aprendidos y seguir mejorando su flujo de trabajo.

GUÍA DE CLASES PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR	ASIGNATURA: INFORMÁTICA APLICADA IV
--	--

UNIDAD 2: DISEÑOS VECTORIALES Y TRAZADO CON MÁSCARAS

TÍTULO DE LA CLASE PRÁCTICA: El trazado como herramienta de creación visual

OBJETIVO: Realizar diseños vectoriales y trazado con máscaras.

TIEMPO DE DURACIÓN: 7 HORAS

1. FUNDAMENTOS: La aplicación de los conocimientos sobre diseño vectorial y el uso de trazados con máscaras en Adobe Illustrator y Photoshop permite a los estudiantes desarrollar una comprensión profunda de cómo estas herramientas impactan el proceso creativo y la edición gráfica. Esto los capacita para tomar decisiones informadas sobre el uso de trazados, máscaras, colores y transparencias, comprendiendo cuándo y cómo emplear cada una según el contexto y objetivo del diseño. Los estudiantes aprenderán a crear y manipular trazados precisos, usar máscaras para ocultar o revelar partes de una imagen, y aplicar efectos visuales que mejoren la estética de sus proyectos. Estas competencias son esenciales para lograr composiciones visuales efectivas, asegurando que las herramientas seleccionadas refuercen el mensaje y generen la respuesta deseada en la audiencia.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Manejo de herramientas avanzadas: Los estudiantes aprenderán a utilizar el trazado y las máscaras en Adobe Illustrator y Photoshop, creando formas precisas y complejas que mejoren sus composiciones visuales.
- Aplicación de perfiles de colores: Se enfocarán en el uso de perfiles de colores para garantizar la correcta representación de los colores en diferentes dispositivos y medios, ajustando tonalidades según el propósito del diseño.
- Uso de canales y trazados: Los estudiantes dominarán el uso de canales en Photoshop para la edición avanzada de imágenes y crearán trazados vectoriales para añadir detalles precisos a sus proyectos.
- Proyectos prácticos y aplicación creativa: Aplicarán lo aprendido en proyectos gráficos, tomando decisiones informadas sobre herramientas y efectos visuales, asegurando la efectividad y cohesión en sus diseños.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento: Los estudiantes desarrollarán habilidades de pensamiento crítico y analítico al enfrentarse a desafíos creativos en el diseño gráfico. A medida que exploran herramientas avanzadas como trazados y máscaras en Adobe Illustrator y Photoshop, aprenderán a tomar decisiones estratégicas sobre cómo abordar cada proyecto. Evaluarán las diferentes opciones de diseño, analizando cuándo y cómo utilizar cada herramienta en función de los objetivos y el contexto del proyecto. Además, aplicarán principios fundamentales de diseño para crear composiciones visuales equilibradas y efectivas, desarrollando una mentalidad orientada a la resolución de problemas dentro del proceso creativo.

Destrezas sensoriales: Los estudiantes mejorarán sus destrezas sensoriales al trabajar con elementos visuales, desarrollando una capacidad más afinada para identificar y manipular colores, texturas y formas dentro de sus composiciones. Aprenderán a reconocer las sutilezas de las combinaciones de colores y su impacto emocional y cultural, utilizando la psicología del color para transmitir mensajes específicos en sus diseños. También se les enseñará a aplicar efectos visuales que influyan en la percepción del espectador, asegurando que sus elecciones sensoriales sean apropiadas para el tipo de comunicación que buscan generar.

Destrezas motoras: Los estudiantes perfeccionarán sus destrezas motoras al utilizar herramientas digitales avanzadas en el diseño gráfico, como Adobe Photoshop e Illustrator. Trabajarán en la aplicación precisa de la psicología del color, utilizando técnicas y herramientas de selección, mezcla y ajuste de colores. Mejorarán su habilidad para manipular los recursos digitales de manera eficiente y efectiva, aplicando los principios de la psicología del color en sus proyectos.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

- **Cuestionarios de evaluación teórica:** Para verificar la comprensión de los conceptos impartidos en clase que permiten un mejor aprendizaje autodidáctico del estudiante.
- **Ejercicios Prácticos:** Trabajar en el área práctica de Google Workspace para beneficio del estudiante con la clase impartida para un mejor tratamiento de datos en el entorno tanto personal como laboral.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El docente organizará un taller para abordar los nuevos temas. El estudiante adquirirá los fundamentos teóricos mediante la investigación y el análisis de diversas fuentes bibliográficas, complementando su aprendizaje con la elaboración de un organizador gráfico que resuma los contenidos. Este material será enriquecido con la retroalimentación del docente y las discusiones realizadas en el aula.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Explicación sobre la Diseños Vectoriales y trazado con máscaras:

Trabajo con Trazados en Illustrator:

- Crear trazados utilizando la herramienta Pluma (Pen Tool), ajustando puntos de anclaje y curvas.
- Aplicar color y grosor a los trazados desde la ventana de Trazado.
- Modificar trazados existentes con la herramienta de selección directa para perfeccionar el diseño.

Uso de Máscaras en Illustrator y Photoshop:

- En Illustrator, usar la herramienta de máscara de recorte (Clipping Mask) para ocultar áreas no deseadas.
- En Photoshop, agregar una máscara de capa y ajustar la visibilidad con la herramienta Pincel.
- Controlar la opacidad de áreas en la máscara para crear efectos suaves y transiciones.

Capas y Canales en Photoshop:

- Crear y organizar capas en Photoshop para trabajar con diferentes elementos del diseño.
- Utilizar la ventana de Canales para modificar valores de color y luminancia de imágenes.
- Aplicar efectos específicos a las capas sin afectar otras partes de la imagen mediante selecciones.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad.

Supervisión: Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS:

En la asignatura Informática aplicada IV, los estudiantes fortalecen su capacidad de trabajo en equipo, resolución de problemas y colaboración en proyectos tecnológicos. Se promueven valores como el respeto, la solidaridad y la ética en el uso de herramientas y plataformas tecnológicas fundamentales para su éxito académico y profesional en el ámbito de Diseño Gráfico.

9. CONCLUSIONES: Es crucial que los estudiantes comprendan cómo las herramientas de trazado, máscaras y perfiles de color impactan la calidad del diseño visual. Estas herramientas son fundamentales para realizar ediciones precisas y eficaces en proyectos gráficos. La práctica continua permitirá a los estudiantes perfeccionar sus habilidades y aplicar de manera más eficiente estas técnicas en proyectos complejos.

10. RECOMENDACIONES:

Se recomienda practicar de manera constante para dominar las herramientas y mejorar la precisión en sus proyectos. Es importante que los estudiantes experimenten con diferentes efectos y ajustes para desarrollar un enfoque creativo y profesional en el diseño gráfico. Además, deben prestar especial atención a la organización y manejo adecuado de capas y canales para garantizar composiciones visuales efectivas y coherentes.