

# UNIVERSIDAD AGRO-ALIMENTARIA DE MAO "IEES-UAAM"



**Mao, Valverde**  
**República Dominicana**



## I. DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Diseño grafico computarizado III
Clave de la asignatura:	ART-403
Pre-requisito:	ART-402
Co-requisito:	
Horas teóricas – Horas práctica –	4 – 1– 3

## II. PRESENTACIÓN:

Mediante la asignatura de Diseño grafico computarizado III, el estudiante dominara los conceptos fundamentales acerca del Diseño grafico computarizado y una introducción a los programas de edición su uso y las diferentes herramientas a nuestra disposición.

## III. PROPÓSITOS GENERALES:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de:

- Obtener los conocimientos necesarios sobre el diseño grafico computarizado y el uso de los programas de edición.
- Dominar todo lo relacionado al manejo de las aplicaciones y herramientas de los programas usados para la edición.

## IV. GUIAS APRENDIZAJE:

**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD I.- Introducción al programas de Edición:** Al finalizar esta unidad, el alumno dominara todo lo relacionado al programa de edición, su instalación y la instalación de los archivos, su uso y el uso de las diferentes herramientas a nuestra disposición.

- Lección 1.1. Instalación del programa de edición.
- Lección 1.2. Instalación de los archivos del programa.
- Lección 1.3. Introducción al programa de edición.
- Lección 1.4. Características del programa de edición.
- Lección 1.5. Familiarizarse con el área de trabajo.
- Lección 1.6. Caja de herramientas del programa.
- Lección 1.7. Trabajar con los menús.
- Lección 1.8. Trabajar con las paletas de colores.
- Chat.- Aportes y sugerencias acerca del programa de edición.
- Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre la introducción al programa de edición.
- Tarea 1.- Investigar sobre las características del programa de edición.
- Tarea 2.- Analizar el área de trabajo del programa.
- Tarea 3.- Práctica sobre la instalación del programa y sus archivos.
- Tarea 4.- Práctica sobre el uso de los menús y las herramientas de trabajo.
- Prueba Guía # 1.



**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD II.- Las herramientas de edición:** Al término de esta unidad, el alumno entenderá todo lo relacionado al manejo y la correcta utilización de las Herramientas de edición para obtener un mejor control en el manejo de estas herramientas.

- Lección 2.1. Herramientas de edición.
  - Lección 2.2. Ajuste de las reglas.
  - Lección 2.3. Trabajar con guías.
  - Lección 2.4. Mostrar y ocultar las guías.
  - Lección 2.5. Posicionamiento del punto cero.
  - Lección 2.6. Uso de las herramientas puntero, texto y lupa.
  - Lección 2.7. Múltiples columnas.
  - Lección 2.8. Bloque de las guías.
  - Lección 2.9. Creación y formato de elementos gráficos y de textos.
  - Lección 2.10. Creación de capitulares.
  - Lección 2.11. Aplicar color al texto.
  - Lección 2.12. Características de la sangría.
  - Lección 2.13. Creación de guías y trazados.
  - Chat.- Análisis y comentarios sobre las herramientas de edición.
  - Tarea 1.- Investigar cómo trabajar con guías.
  - Tarea 2.- Analizar el uso de las herramientas puntero, gráficos y textos.
  - Tarea 3.- Investigar la creación de capitulares.
  - Tarea 4.- Analizar la creación de guías y trazados.
  - Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre la el uso de las herramientas de edición.
- Prueba Guía # 2.

**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD III.- Creación y personalización de plantillas:** Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá todo lo relacionado a la creación y personalización de plantillas personalizadas.

- Lección 3.1. Plantillas personalizadas.
  - Lección 3.2. Crear, guardar y abrir una plantilla personalizada.
  - Lección 3.3. Seleccionar y aplicar colores.
  - Lección 3.4. Crear tinta a partir de una tinta plana.
  - Lección 3.5. Edición de un bloque de texto.
  - Lección 3.6. Agrupar y desagrupar objetos.
  - Lección 3.7. Ajustar el orden de los objetos.
  - Lección 3.8. Comando bloquear posición y no imprimible.
  - Chat.- Aportes y sugerencias de la creación de plantillas personalizadas.
  - Tarea 1.- Analizar la edición de un bloque de texto.
  - Tarea 2.- Investigar cómo crear, abrir y guardar plantillas personalizadas.
  - Tarea 3.- Investigar como agrupar, desagrupar y ajustar el orden de objetos.
  - Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre la creación y personalización de plantillas.
- Prueba Guía # 3.



**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD IV.- Creación de Página Maestra:** Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá todo lo relacionado a la creación de páginas maestras así como los estilos y uso de la misma.

- Lección 4.1. Definición de página maestra.
  - Lección 4.2. Uso de la paleta central.
  - Lección 4.3. Añadir matrices a la paleta de colores.
  - Lección 4.4. Establecer estilo y grosor de línea por omisión.
  - Lección 4.5. Mover las guías de reglas.
  - Lección 4.6. Mostrar y ocultar los elementos de una página maestra.
  - Lección 4.7. Método de interlineado por omisión.
  - Lección 4.8. Flujo automático de texto.
  - Lección 4.9. Ajuste de Track.
  - Lección 4.10. Cambiar el número de columnas de una página.
  - Lección 4.11. Especificaciones de tipo y párrafo.
  - Lección 4.12. Crear, modificar y aplicar estilo.
  - Lección 4.13. Personalizar contorno de imagen para rodear con texto.
  - Lección 4.14. Técnicas para mover gráficos.
  - Chat.- Aportes y sugerencias sobre la creación de una página maestra.
  - Tarea 1.- Analizar el uso de la paleta central.
  - Tarea 2.- Investigar el flujo automático de texto.
  - Tarea 3.- Investigar las especificaciones de tipo y párrafo.
  - Tarea 4.- Práctica sobre cómo crear, modificar y aplicar estilo.
  - Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre las técnicas y métodos para crear una página maestra.
- Prueba Guía # 4.

**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD V.- Crear Formatos:** Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá todo lo relacionado a creación de formatos y la alineación de elementos gráficos y de texto.

- Lección 5.1. Formatos.
  - Lección 5.2. Elementos, gráficos y textos.
  - Lección 5.3. Definición y aplicación de colores.
  - Lección 5.4. Eliminar colores de la paleta de colores.
  - Lección 5.5. Recorte de imágenes.
  - Lección 5.6. Definir bloque de texto.
  - Lección 5.7. Comando rodear con texto.
  - Lección 5.8. Tipos de letra.
  - Chat.- Aportes y sugerencias sobre la creación de texto.
  - Tarea 1.- Investigar los elementos, gráficos y textos.
  - Tarea 2.- Analizar el bloque de texto.
  - Tarea 3.- Investigar el recorte de imágenes.
  - Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre la creación de formatos, los elementos, gráficos y textos.
- Prueba Guía # 5.



**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD VI.- La paleta biblioteca y el uso de estilos:** Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá todo lo relacionado a la paleta biblioteca y el uso de los estilos.

- Lección 6.1. La paleta biblioteca.
  - Lección 6.2. Uso de estilos.
  - Lección 6.3. Creación de publicación a dos caras.
  - Lección 6.4. Copia de estilos de una publicación a otra.
  - Lección 6.5. Construir biblioteca de elementos de textos y gráficos.
  - Lección 6.6. Creación de un marco.
  - Lección 6.7. Insertar línea de envío.
  - Lección 6.8. Insertar y resaltar texto sobre una foto.
  - Chat.- Aportes y sugerencias sobre el uso de la paleta de biblioteca.
  - Tarea 1.- Analizar la creación y publicación a dos caras.
  - Tarea 2.- Investigar la copia de estilos de una publicación a otra.
  - Tarea 3.- Analizar la creación de un marco.
  - Tarea 4.- Práctica sobre cómo construir elementos de textos y gráficos.
  - Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre la paleta de biblioteca y el uso de estilos.
- Prueba Guía # 6.

**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD VII.- Importar imágenes creadas en programas de dibujos vectoriales:** Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá todo lo relacionado a las diferentes técnicas para importar imágenes creadas en programas de dibujos vectoriales.

- Lección 7.1. Importar imágenes.
  - Lección 7.2. Mover bloques de textos.
  - Lección 7.3. Uso del comando pegar múltiple.
  - Lección 7.4. Encadenar y re encadenar texto.
  - Lección 7.5. Pegar con potencia.
  - Lección 7.6. El comando colocar.
  - Lección 7.7. Sustituir textos e imágenes.
  - Lección 7.8. Inserción de páginas.
  - Lección 7.9. Cambio de guion en palabras.
  - Lección 7.10. Corregir Rang abrupto.
  - Chat.- Aportes y sugerencias sobre la importación de imágenes.
  - Tarea 1.- Analizar el uso del comando pegar múltiple.
  - Tarea 2.- Investigar la importación de imágenes vectoriales.
  - Tarea 3.- Analizar el comando colocar.
  - Tarea 4.- Investigar acerca de la inserción de pagina.
  - Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre las técnicas para importar imágenes creadas en programas de dibujos vectoriales.
- Prueba Guía # 7.



**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD VIII.- Los archivos TIFF CMYK y TRAPPING:** Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá todo lo relacionado a los archivos TIFF CMYK y las especificaciones TRAPPING.

- Lección 8.1. Los archivos CMYK.
- Lección 8.2. Especificar columnas.
- Lección 8.3. Creación de cuadros con marcos.
- Lección 8.4. Inversión de texto en recuadro.
- Lección 8.5. Añadir filetes a párrafos.
- Lección 8.6. Aplicación de flujo de texto.
- Lección 8.7. Modificar imágenes con el comando central.
- Lección 8.8. Archivos TIFF.
- Chat.- Aportes y sugerencias sobre los archivos TIFF CMYK y TRAPPING.
- Tarea 1.- Analizar los archivos TIFF CMYK.
- Tarea 2.- Investigar la creación de cuadros con marcos.
- Tarea 3.- Analizar como añadir filetes a párrafos.
- Tarea 4.- Investigar como modificar imágenes con el comando central.
- Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre la aplicación de flujo de texto.

Prueba Guía # 8.

**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD IX.- Compresión de imágenes TIFF:** Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá todo lo relacionado a compresión de manera moderada de las imágenes TIFF.

- Lección 9.1. Imágenes TIFF.
- Lección 9.2. Compresión de archivos de imágenes TIFF.
- Lección 9.3. Flexión de objetos gráficos.
- Lección 9.4. Opciones de visualización de imágenes.
- Lección 9.5. Control de pares de Kern atreves de la paleta de control.
- Lección 9.6. Creación de sombras para textos.
- Lección 9.7. Ajustar la distancia de empuje de las teclas de flechas.
- Lección 9.8. Ajuste manual del Kern mediante la paleta control.
- Chat.- Aportes y sugerencias sobre la compresión de imágenes TIFF.
- Tarea 1.- Analizar la compresión de archivos de imágenes TIFF.
- Tarea 2.- Investigar la flexión de objetos gráficos.
- Tarea 3.- Analizar las opciones de visualización de imágenes.
- Tarea 4.- Práctica sobre la compresión de imágenes TIFF.
- Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre la compresión de los archivos de imágenes TIFF.

Prueba Guía # 9.

**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD X.- Creación múltiples de páginas maestras:** Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá todo lo relacionado a la creación múltiple de páginas maestras.

- Lección 10.1. Múltiples páginas maestras.
- Lección 10.2. Creación y duplicado de múltiples páginas maestras.
- Lección 10.3. Revisión y asignación de de múltiples paginas maestras.
- Lección 10.4. Copiar colores de una publicación a otra.
- Lección 10.5. Opción de enlazado por omisión para publicación.



- Lección 10.6. Uso del comando Track.
- Chat.- Aportes y sugerencias de las múltiples paginas maestras.
- Tarea 1.- Analizar la creación y duplicado de múltiples paginas maestras.
- Tarea 2.- Investigar la revisión y asignación de múltiples paginas maestras.
- Tarea 3.- Analizar la copia de colores de una publicación a otra.
- Tarea 4.- Práctica sobre el uso del comando Track.
- Foro.- Comentarios, aportes y sugerencias sobre la creación múltiple de páginas maestras.
- Prueba # 10.
- Prueba Final.