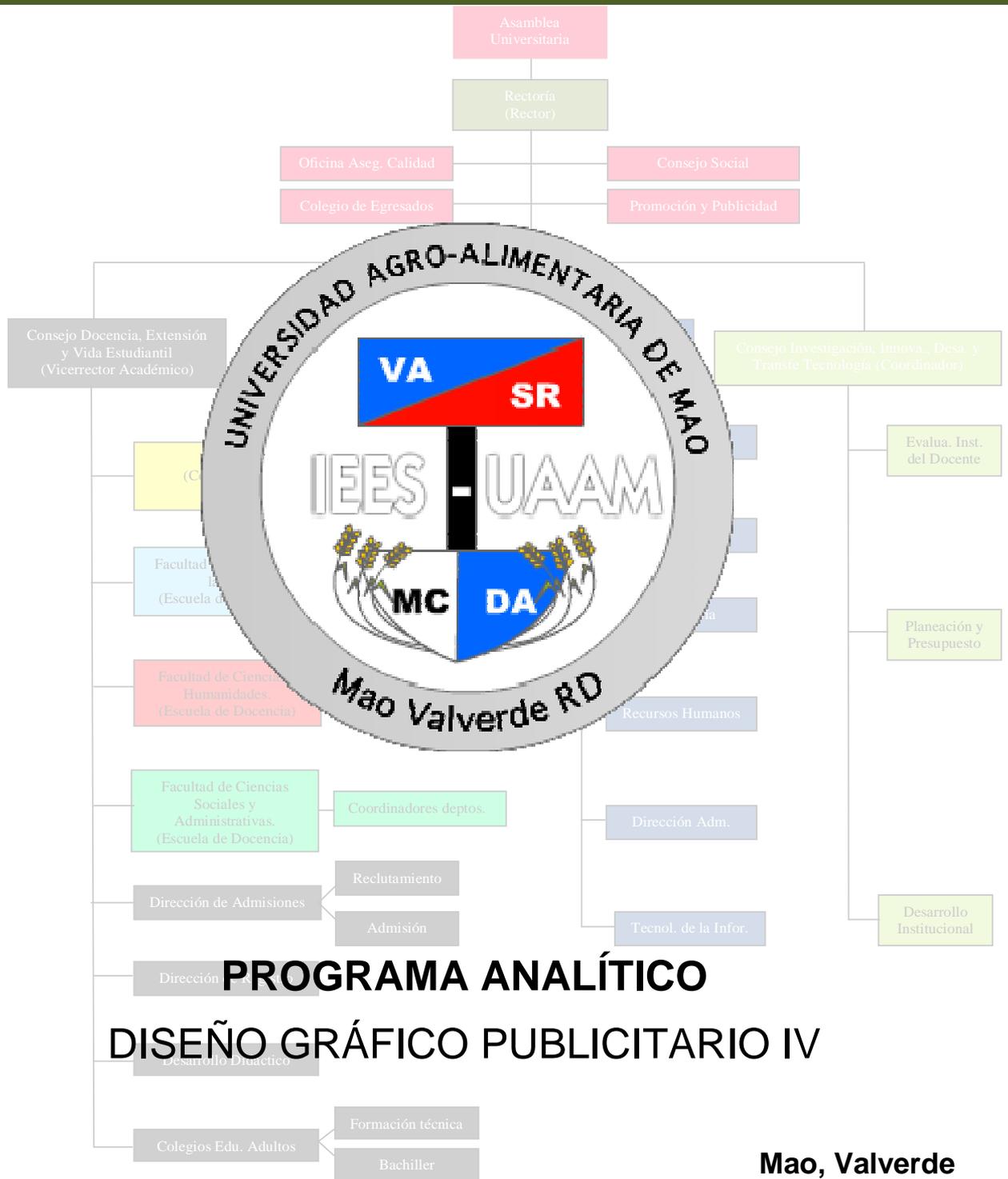


# UNIVERSIDAD AGRO-ALIMENTARIA DE MAO "IEES-UAAM"



## PROGRAMA ANALÍTICO DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO IV

Mao, Valverde  
República Dominicana



## I. DATOS DE LA ASIGNATURA

|  |                                |
|--|--------------------------------|
| Nombre de la asignatura:                   | Diseño Gráfico Publicitario IV |
| Clave de la asignatura:                    | ART-306                        |
| Pre-requisito:                             | ART-305                        |
| Co-requisito:                              |                                |
| Horas teóricas – Horas práctica – Créditos | 4 – 1– 3                       |

## II. PRESENTACIÓN:

Mediante la asignatura de Diseño grafico publicitario IV, el estudiante dominara las herramientas necesarias para plasmar las ideas y transmitir los conceptos deseados. Estos programas gráficos son imprescindibles a la hora de trabajar en estudios de diseño, departamentos creativos y agencias de publicidad, entre otros. Para de esta forma recibir una formación adecuada en el Diseño Gráfico Publicitario (Photoshop, Illustrator, inDesign).

## III. PROPÓSITOS GENERALES:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de:

- Obtener los conocimientos necesarios en los fundamentos del diseño y sus aplicaciones, así como de la comunicación y la publicidad.
- Utilizar todas las funciones del proceso de diseño, desde la concepción de la idea hasta la presentación del proyecto de diseño publicitario final.
- Dominar las teorías del color, texto e imagen digital para poder aplicarlos en tu trabajo diario y crearás logotipos, imágenes corporativas, etc.
- Dominar los programas de diseño más utilizados en la actualidad, Adobe PhotoShop, Adobe inDesign y Adobe Illustrator, desde la perspectiva del diseño gráfico publicitario.

## IV. GUIAS APRENDIZAJE:

**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD I.- Fundamentos del diseño:** Al finalizar esta unidad, el alumno dominara todo lo relacionado a de la creatividad los fundamentos del diseño, cuáles son las exigencias en este sector y qué objetivos deberás tener en mente a la hora de desarrollar tu labor.

|              |   |
|--------------|---|
| Lección 1.1. | La creatividad y el creativo publicitario.          |
| Lección 1.2. | Objetivos del diseño y del diseñador.               |
| Lección 1.3. | Tipos de diseño.                                    |
| Lección 1.4. | Fases del proyecto gráfico.                         |
| Lección 1.5. | El sector grafico.                                  |
| Lección 1.6. | Calidad en el sector gráfico.                       |
| Lección 1.7. | El diseño y la sociedad.                            |
| Chat.-       | Aportes y sugerencias sobre fundamentos del diseño. |
| Tarea 1.-    | Investigar acerca del creativo publicitario.        |
| Tarea 2.-    | Analizar el objetivo del diseñador.                 |
| Tarea 3.-    | Investigar los tipos de diseños.                    |



- Tarea 4.- Analizar las fases del proyecto grafico.  
 Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias acerca de los fundamentos de diseño.

Prueba Guía # 1.

**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD II.- Comunicación y Publicidad:** Al término de esta unidad, el alumno utilizara la publicidad como una forma de comunicación tanto en los aspectos teóricos de la materia como en los aspectos profesionales encargados de traducir sus principios en resultados prácticos.

- Lección 2.1. Elementos y proceso de comunicación.  
 Lección 2.2. La importancia del soporte.  
 Lección 2.3. La importancia del producto.  
 Lección 2.4. Modos de representación.  
 Lección 2.5. Relación entre consumidor y anunciante.  
 Lección 2.6. La publicidad como técnica de seducción.  
 Lección 2.7. Logotipo, anagrama y marca.  
 Lección 2.8. Objetivos y estrategias.  
 Lección 2.9. Tipología.  
 Chat. - Análisis y comentarios de la comunicación y la publicidad.  
 Tarea 1.- Investigar los elementos y procesos de la comunicación.  
 Tarea 2.- Analizar la importancia del soporte y el producto.  
 Tarea 3.- Investigar los objetivos y estrategias de comunicación.  
 Tarea 4.- Analizar la publicidad como técnica de seducción.  
 Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre la comunicación y la publicidad.

Prueba Guía # 2.

**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD III.- Aplicaciones del Diseño:** Al concluir esta unidad, el alumno dominara todo lo relacionado a los objetivos de un anuncio y las aplicaciones fundamentales del diseño y las técnicas elementales de dibujo a nivel artístico.

- Lección 3.1. Fundamentos del diseño aplicado.  
 Lección 3.2. Modelos de diseño gráfico aplicado.  
 Lección 3.3. Folletos, Catálogos y Packaging.  
 Lección 3.4. Imagen corporativa.  
 Lección 3.5. El logotipo como base de la imagen corporativa.  
 Lección 3.6. Formas básicas de composición.  
 Lección 3.7. Dibujo en perspectiva.  
 Lección 3.8. Técnicas de ilustración.  
 Lección 3.9. Aplicación de la ilustración al diseño.  
 .Chat.- Aportes y sugerencias de las aplicaciones del diseño.  
 Tarea 1.- Analizar los modelos de diseño grafico aplicado.  
 Tarea 2.- Investigar los folletos, catálogos y packaging.  
 Tarea 3.- Analizar las formas básicas de composición.  
 Tarea 4.- Investigar las técnicas de ilustración.  
 Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre las aplicaciones del diseño.

Prueba Guía # 3.



**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD IV.- Diseño Publicitario:** Al concluir esta unidad, el alumno utilizara todo lo relacionado a los mecanismos utilizados en el diseño publicitario, la tipografía, fotografía y la ejecución del proyecto.

- Lección 4.1. Estilos, tendencias y técnicas.
  - Lección 4.2. Medios de publicidad.
  - Lección 4.3. Lenguaje publicitario.
  - Lección 4.4. Tipografía.
  - Lección 4.5. Utilización de las tipografías en los proyectos.
  - Lección 4.6. Fuentes digitales.
  - Lección 4.7. Fotografía: tecnología y composición.
  - Lección 4.8. Fotografía creativa y publicitaria.
  - Lección 4.9. La ejecución del proyecto.
  - Chat.- Aportes y sugerencias del diseño publicitario.
  - Tarea 1.- Analizar los estilos, tendencias y técnicas.
  - Tarea 2.- Investigar los medios de publicidad.
  - Tarea 3.- Analizar las fuentes digitales.
  - Tarea 4.- Investigar la fotografía creativa y publicitaria.
  - Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre el diseño publicitario.
- Prueba Guía # 4.

**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD V.- La Imagen Digital:** Al concluir esta unidad, el alumno dominara todo lo relacionado las fotografías y los archivos editados que resultan fundamentales para el trabajo y las características apropiadas para su publicación. Una correcta comprensión de los diversos formatos de imagen imprescindible a la hora de realizar una maqueta con InDesign.

- Lección 5.1. Teoría del color.
  - Lección 5.2. Propiedad y capacidades significativas del color.
  - Lección 5.3. Manejo del color.
  - Lección 5.4. Formatos de imagen.
  - Lección 5.5. Resolución de la imagen.
  - Lección 5.6. Profundidad de color.
  - Chat.- Aportes y sugerencias acerca de la imagen digital.
  - Tarea 1.- Investigar la teoría del color.
  - Tarea 2.- Analizar los formatos de imágenes.
  - Tarea 3.- Investigar la resolución de la imagen.
  - Tarea 4.- Analizar la profundidad del color.
  - Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre la Imagen digital y las propiedades significativas del color.
- Prueba Guía # 5.

**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD VI.- Proceso Editorial:** Al concluir esta unidad, el alumno dominara todo lo relacionado a las claves para trabajar con el programa Adobe InDesign y el proceso que comienza cuando recibes la llamada del cliente y que se extiende hasta el mismísimo momento de la entrega del encargo finalizado.

- Lección 6.1. Preparación de archivos de imagen y de texto.
- Lección 6.2. Conceptos básicos de la maquetación.
- Lección 6.3. Personalizar el entorno.
- Lección 6.4. Marcos de textos.
- Lección 6.5. Marcos de imagen.



|                  |  |
|------------------|--|
| Lección 6.6.     | Presentación del proyecto al cliente.  |
| Lección 6.7.     | Estructura del presupuesto.  |
| Lección 6.8.     | El arte final en la era digital.   |
| Lección 6.9.     | Control pre-vuelo de archivos.   |
| Chat.-           | Aportes y sugerencias del proceso editorial.                                     |
| Tarea 1.-        | Analizar la presentación de archivos de imagen y de texto.                       |
| Tarea 2.-        | Investigar los marcos de texto e imagen.   |
| Tarea 3.-        | Analizar la presentación del proyecto al cliente.                                |
| Tarea 4.-        | Investigar el arte final en la era digital.                                      |
| Foro.-           | Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre el proceso editorial. |
| Prueba Guía # 6. |  |

**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD VII.- Pre impresión:** Al concluir esta unidad, el alumno utilizará todo lo relacionado a las características que deben poseer los archivos para que los profesionales de las imprentas puedan trabajar con ellos y en qué se diferencian los diversos tipos de papel que ponen a disposición el mercado.

|                  |  |
|------------------|--|
| Lección 7.1.     | Digitalización básica.   |
| Lección 7.2.     | Procesamiento de imágenes.   |
| Lección 7.3.     | Escanear imágenes.   |
| Lección 7.4.     | Procesamiento de imágenes.   |
| Lección 7.5.     | Formatos óptimos para la imprenta.   |
| Lección 7.6.     | Registro, sangrado y marcas de corte.  |
| Lección 7.7.     | Sistemas de impresión.   |
| Lección 7.8.     | Utilización de Adobe Acrobat (Distiller).  |
| Lección 7.9.     | Tipos de papel en imprenta.  |
| Chat.-           | Aportes y sugerencias acerca de pre impresión.   |
| Tarea 1.-        | Analizar la digitación básica.   |
| Tarea 2.-        | Investigar el procesamiento de imágenes.   |
| Tarea 3.-        | Analizar el sistema de impresión.  |
| Tarea 4.-        | Investigar los tipos de papel en imprenta.   |
| Foro.-           | Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre la pre impresión y la imprenta. |
| Prueba Guía # 7. |  |

**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD VIII.- Adobe Photoshop:** Al concluir esta unidad, el alumno dominará todo lo relacionado a la edición de fotografías utilizando el programa Photoshop para de esta forma manejar la aplicación informática más potente en lo referente a manipulación de fotografías.

|              |  |
|--------------|--|
| Lección 8.1. | El área de trabajo.                              |
| Lección 8.2. | Ajuste y corrección de imágenes.                 |
| Lección 8.3. | La barra de herramientas.                        |
| Lección 8.4. | Las herramientas de Adobe Photoshop.             |
| Lección 8.5. | Trabajar con capas.                              |
| Lección 8.6. | Efectos de texto.                                |
| Lección 8.7. | Canales y máscaras.                              |
| Lección 8.8. | Retocar y reparar.                               |
| Lección 8.9. | Composición avanzada.                            |
| Chat.-       | Aportes y sugerencias acerca de Adobe Photoshop. |
| Tarea 1.-    | Analizar el área de trabajo y sus componentes.   |
| Tarea 2.-    | Investigar las herramientas de Adobe Photoshop.  |



- Tarea 3.- Analizar el trabajar con capas.
  - Tarea 4.- Investigar acerca de los canales y mascaras.
  - Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre la Instalación e iniciación del programa Adobe Photoshop.
- Prueba Guía # 8.

**GUIA APRENDIZAJE UNIDAD IX.- Adobe Illustrator:** Al concluir esta unidad, el alumno dominará todo lo relacionado a Illustrator, una aplicación capaz de crear ilustraciones, logotipos y otras imágenes con las que podremos completar las distintas composiciones.

- Lección 9.1. Manejo básico del programa.
  - Lección 9.2. Entorno de trabajo.
  - Lección 9.3. Las herramientas de Adobe Illustrator.
  - Lección 9.4. Gráficos vectoriales.
  - Lección 9.5. Trabajar con objetos.
  - Lección 9.6. Herramientas de selección y menú Seleccionar.
  - Lección 9.7. Herramientas avanzadas.
  - Lección 9.8. Trabajar con texto en Illustrator.
  - Lección 9.9. Preparar el documento final.
  - Chat.- Aportes y sugerencias acerca de Adobe Illustrator.
  - Tarea 1.- Analizar el entorno de trabajo y sus componentes.
  - Tarea 2.- Investigar acerca de las herramientas de Illustrator.
  - Tarea 3.- Analizar cómo trabajar con objetos en Illustrator.
  - Tarea 4.- Investigar cómo trabajar con texto en Illustrator.
  - Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre cómo trabajar con las herramientas avanzadas en Illustrator.
- Prueba # 9.  
Prueba Final.