

**Manipulación de imágenes con Ilustrador**

**Guía para la persona participante**

**Modalidad virtual**

**San José, Costa Rica: INA, 2019**

**INTRODUCCIÓN**

Con este documento se establecen los lineamientos para el desarrollo del módulo **“Manipulación de Imágenes con Ilustrador”**, bajo la modalidad virtual.

Entre los aspectos que caracterizan esta guía didáctica están: presentar información acerca del contenido; orientar con relación a la metodología establecida en el curso; y, a su vez, ofrecer las indicaciones generales y actividades que apoyen el estudio independiente.

La información se suministra con dos finalidades; la primera es *pedagógica*, pues presenta los objetivos, contenidos, actividades y metodología de evaluación.

La segunda se refiere a la *administración del currículum*, detallando información respecto a las fechas de entrega de tareas, prácticas, ejercicios, pruebas, proyectos o productos requeridos para la aprobación del módulo; a su vez, detalla los medios con los cuales contará el estudiantado para el desarrollo del curso, así como el cronograma de actividades.

“*El objeto de la educación es preparar a los jóvenes para que se eduquen a sí mismos durante toda su vida*”. (Robert Hutch)

**INFORMACIÓN DEL MÓDULO**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Manipulación de Imágenes con Ilustrador |
| **Cantidad de horas** | 70 |
| **Número de participantes** | Mínimo 8  Máximo 20 |
| **Requerimientos tecnológicos** | * Acceso a Internet * Acceso a una computadora (portátil o de escritorio) o dispositivo móvil * Software instalado o acceso a sitios web que conviertan documentos a archivos .pdf |
| **Programas (software) requeridos** | Adobe Ilustrador (Preferiblemente: Versión 2019 o superior)  Adobe Flash 10 o superior |

**PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE**

En la siguiente tabla podrá conocer los contenidos de cada semana y sus respectivas actividades de evaluación.

*Revísela antes de iniciar el curso.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| SEMANA | OBJETIVOS | CONTENIDOS | ACTIVIDADES | | |
| 0 | Generar un ambiente propicio hacia el aprendizaje, la formación y la interacción. | N/A | * Bienvenida al curso * Presentación de la persona docente y personas participantes * Lectura de la ‘Guía para la persona estudiante’ * Dudas, comentarios | | |
| 1 | 1. Interpretar las características de los gráficos vectoriales así como las diferencias de éstos y las imágenes de mapas de bits. | 1. Definición de Vector Características de los gráficos vectoriales, curvas de Béizer – importancia y características, diferencias de las imágenes de mapa bits y las de vectores. | Recurso didáctico 1  Actividad de autoaprendizaje 1  Actividad de evaluación 1  Actividad de evaluación 2 | | |
| 2 | 1. Manipular las herramientas del programa Adobe Ilustrador así como su área de trabajo mediante el desarrollo proyectos gráficos. | 1. Reconocimiento del Espacio de trabajo del programa Ilustrador.   Creación de Documentos  Herramientas del programa:  Herramientas de selección  Herramientas de dibujo  Herramientas de texto  Herramientas de pintura  Herramientas para reformar  Herramientas de símbolo  Herramientas de sector y corte  Herramientas de movimiento y zoom  Paneles o paletas flotantes | | Recurso didáctico 2  Actividad de autoaprendizaje 2  Actividad de evaluación 3  Actividad de evaluación 4 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 3 | 1. Determinar las características del manejo del color en las imágenes vectoriales tomando en cuenta que pueden ser reproducidas en sistema de impresión o ser visualizadas en sistemas digitales. | 1. Manejo de color en Ilustrador: Modos de Color, Manejo de tintas planas, Tintas planas + cuatricromías, Muestras: Creación, Edición y panel de muestras. Colores fuera de gama. Manejo de color para Web. | Recurso didáctico 3  Manual: Biblioteca de muestras  Manual: Defradados  Manual: Editar color  Actividad de evaluación 5  Actividad de evaluación 6 |
| 4 | 1. Desarrollar imágenes vectoriales a partir de las herramientas que se utilizan para este fin mediante la resolución de prácticas en donde se desarrollen problemas de índole visual y comunicacional. | * 1. Dibujo con la herramienta pluma: trazos rectos, trazos curvos, Edición de trazados. calco de ilustraciones con la herramienta pluma. Calco interactivo. trabajo con Capas. Ver ilustraciones como contornos.   2. Aplicación de color en Ilustrador: contornos y rellenos, degradados, pintura interactiva, motivo de pinceles, Mallas, Opacidad. | Recurso didáctico 4  Actividad de autoaprendizaje 3  Actividad de autoaprendizaje 4  Actividad de evaluación 7 |
| 5 | 1. Aplicar herramientas, efectos y otras opciones del programa ilustrador en la creación de proyectos gráficos. | 5.1 Trabajo con símbolos: Creación, Edición, Biblioteca. Herramienta buscatrazos, Mascaras de Recorte, Trazado compuesto, área de recorte. | Recurso didáctico 5  Actividad de autoaprendizaje 5  Actividad de autoaprendizaje 6  Actividad de evaluación 8  Actividad de evaluación 9 |
| 1. Concientizar al estudiantado sobre las tendencias del diseño generando un espacio de reflexión para el intercambio de criterios y experiencias. | * 1. Tendencias del Diseño Gráfico y Web: Importancia de ordenadores en el diseño, participación del diseño en la web y multimedia. |

**LINEAMIENTOS DE EVALUACIÓN**

|  |  |
| --- | --- |
| **ÁREA** | VALOR |
| Socioafectiva: | **15 %** |
| Cognoscitiva: | **85 %** |
| Psicomotora: | **N.A.** |

**ÁREA SOCIOAFECTIVA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Actividad Nº** | Objetivos/Capacidad que abarca | **Valor Porcentual** |
| **1** | Respeto | 3% |
| Capacidad de comunicación | 3% |
| **4** | Respeto | 2% |
| Juicio crítico | 5% |
| Capacidad de comunicación | 2% |

**ÁREA COGNOSCITIVA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Actividad Nº** | Objetivos que abarca | **Valor Porcentual** |
| **1** | Considerando los aspectos cognoscitivos del Objetivo 1 | **6%**  **(+6% Socioafectivo)** |
| **2** | Considerando los aspectos cognoscitivos del Objetivo 1 | **4%** |
| **3** | Considerando los aspectos cognoscitivos del Objetivo 2 | **5%** |
| **4** | Considerando los aspectos cognoscitivos del Objetivo 2 | **5%**  **(+9% Socioafectivo)** |
| **5** | Considerando los aspectos cognoscitivos del Objetivo 3 | **10%** |
| **6** | Considerando los aspectos cognoscitivos del Objetivo 3 | **10%** |
| **7** | Considerando los aspectos cognoscitivos del Objetivo 5 | **15%** |
| **8** | Considerando los aspectos cognoscitivos del Objetivo 4 | **10%** |
| **9** | Considerando los aspectos cognoscitivos del Objetivo 6 | **20%** |

**ÁREA PSICOMOTORA**

En el caso del área psicomotora se debe indicar “N/A” (No aplica), cuando el rubro no se contemple en el diseño.

**LISTA DE REFERENCIAS**

**Sitio Web, consultado:**

<https://helpx.adobe.com/la/illustrator/user-guide.html>