UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

SOFTWARE DE DISEÑO VECTORIAL

NIVEL

SEGUNDO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
SOFTWARE DE DISEÑO VECTORIAL
Carrera
Diseño Gráfico</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DG-MP-UB-02-02</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>DISEÑO BASICO APLICADO</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-01-02</td></tr>
<tr><td>EXPRESION GRAFICA</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-01-04</td></tr>
<tr><td>TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y COMUNICACION</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-01-05</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Créditos/Horas
3
Nivel
SEGUNDO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>DISEÑO BI Y TRIDIMENSIONAL</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-02-04</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
3</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
48</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
96</td></tr>
<tr><td>Horas de tutoría académica semanales
1</td><td>Horas de tutoría presenciales por ciclo académico
16</td><td>Horas de tutorías virtuales por ciclo académico
0</td></tr>
</table>

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	3
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	48
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	96
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	144

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito El modulo de Software Vectorial contempla el uso de herramientas vectoriales para la creación de soluciones gráficas por medio de la utilización de software vectorial. Los contenidos de la asignatura Software Vectorial permitirán al Licenciado en Diseño Gráfico conocer el uso de la herramienta graficadora vectorial con la finalidad de a futuro diseñar productos de comunicación visual creativos a través del dominio de software especializado, con impacto social, comercial, ambiental y cultural, promoviendo el desarrollo de la zona.

Descripción de la asignatura El presente modulo pretende desarrollar el dominio y uso de las herramientas graficadoras en la construcción de propuestas creativas a través de los principios básicos del tratamiento de imágenes vectoriales, Aplicar recursos y técnicas de ilustración digital, así como utilización de recursos externos de tratamiento y presentación de imágenes vectoriales para el desarrollo y diseño de un prototipo de propuesta grafica comunicacional digital. El módulo esta dividido en 4 unidades, la unidad I, establece una introducción al estudiante a la relación entre el dibujo vectorial vs Mapa de Bits, en la unidad II, se aborda la aplicación de herramientas del software vectorial, en la Unidad III se analiza la aplicación de efectos, en la unidad IV el estudiante realiza la exportación de archivos y la conexión con otros programas. Se trabajará con aula invertida, gamificación, aprendizaje basado en Proyectos y el aprendizaje Cooperativo con la finalidad de potenciar los diferentes estilos de aprendizaje

Objetivo general de la asignatura Manejar creativamente un software que permita la manipulación y edición de formas vectoriales.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Identificar el uso de software vectorial para realizar representaciones vectoriales para elaborar aplicaciones gráficas de manera óptima

2.-Determinar la aplicación de las herramientas de Dibujo vectorial para una adecuada representación gráfica.

3.-Aplicar conocimientos prácticos y teóricos sobre el manejo de software vectorial para la elaboración de piezas gráficas digitales, por medio de la utilización de las herramientas de manera funcional

4.-Proponer aplicaciones manejando de manera avanzada software vectorial para la elaboración de piezas gráficas creativas y funcionales que puedan tener conexión con otros programas.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Identificar el uso de software vectorial para realizar representaciones vectoriales para elaborar aplicaciones gráficas de manera óptima			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
1.1.- Introducción al Dibujo vectorial vs Mapa de bits	3	2	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales Trabajos
SUBTOTAL HORAS	3	2	4	**TOTAL HORAS:** 9

Resultados de aprendizaje: El estudiante identifica el uso de software vectorial para realizar representaciones vectoriales gráficas de manera óptima.
Metodología de enseñanza : Otros, Aprendizaje Basado en Proyectos: Gamificación, Aula invertida, Aprendizaje Colaborativo
Estrategias educativas : Simulaciones, Demostraciones, Foros, Clases en línea en tiempo sincrónico, Talleres
Recursos didácticos : Otros, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Celular, aula virtual
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, La resolución de conflictos

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Determinar la aplicación de las herramientas de Dibujo vectorial para una adecuada representación gráfica.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
2.1.- Aplicación de Herramientas: Creación de figuras básicas	3	2	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
2.2.- Vectorización	6	4	8	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Lista de cotejo Cuestionarios Trabajos
2.3.- Texto	3	2	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Trabajos
2.4.- Aplicación de herramienta color	3	2	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
2.5.- Perspectiva	3	2	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Trabajos
2.6.- Evaluación Parcial	3	2	4	Evaluaciones Parciales
2.7.- Herramienta Simbolos	3	2	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Trabajos
SUBTOTAL HORAS	24	16	32	**TOTAL HORAS:** 72

Resultados de aprendizaje: El estudiante determina la usabilidad de las herramientas de Dibujo vectorial para una adecuada representación gráfica.

Metodología de enseñanza : Otros, Aprendizaje Basado en Proyectos: Gamificación, Aula Invertida, Aprendizaje Cooperativo
Estrategias educativas : Simulaciones, Demostraciones, Clases en línea en tiempo sincrónico, Talleres
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: celular, aula virtual
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, La empatía, Pensamiento crítico, La resolución de conflictos, Adaptabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Aplicar conocimientos prácticos y teóricos sobre el manejo de software vectorial para la elaboración de piezas gráficas digitales, por medio de la utilización de las herramientas de manera funcional			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
3.1.- Capas, máscaras, Apariencia	3	2	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
3.2.- Fusión y mallas	3	2	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
3.3.- Aplicación de Efectos	3	2	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	9	6	12	**TOTAL HORAS:** 27

Resultados de aprendizaje: El estudiante será capaz de aplicar conocimientos prácticos y teóricos sobre el manejo de software vectorial para la elaboración de piezas gráficas digitales, por medio de la utilización de las herramientas de manera funcional.

Metodología de enseñanza : Otros, Aprendizaje Basado en Proyectos: Gamificación, Aula Invertida, Aprendizaje Colaborativo

Estrategias educativas : Simulaciones, Demostraciones, Foros, Clases en línea en tiempo sincrónico, Talleres

Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: celular, aula virtual

Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Comunicación asertiva, La empatía, Pensamiento crítico, La resolución de conflictos, Adaptabilidad, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Proponer aplicaciones manejando de manera avanzada software vectorial para la elaboración de piezas gráficas creativas y funcionales que puedan tener conexión con otros programas.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
4.1.- Configuración de Documentos	3	2	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
4.2.- Exportación y conexión con otros programas	3	2	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
4.3.- Aplicaciones Prácticas	3	2	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
4.4.- Evaluación Parcial	3	2	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
SUBTOTAL HORAS	12	8	16	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: El estudiante será capaz de proponer aplicaciones manejando de manera avanzada software vectorial para la elaboración de piezas gráficas creativas y funcionales que puedan tener conexión con otros programas.
Metodología de enseñanza : Otros, Aprendizaje Basado en Proyectos: Gamificación, Aula Invertida, Aprendizaje Colaborativo
Estrategias educativas : Simulaciones, Demostraciones, Foros, Clases en línea en tiempo sincrónico, Talleres
Recursos didácticos : Otros, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: celular, Computador
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Pensamiento crítico, La resolución de conflictos, Adaptabilidad, Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizarÃ¡n tres tipos de ambientes de aprendizaje: Ã¡ulico, real y virtual. Ã¡ulico: ya que las actividades del proceso de enseÃ±anza-aprendizaje, se realizarÃ¡n en el aula; Real: a travÃ©s del desarrollo de clases en un ambiente mÃ¡s prÃ¡ctico donde se puede constatar la aplicaciÃ³n de los conocimientos adquiridos por medio de exposiciones, participaciones activas y resolucion de casos prÃ¡cticos, a travÃ©s del uso de tecnicas de investigaciÃ³n; y Virtual: mediante el uso de las TecnologÃas de la InformaciÃ³n y la ComunicaciÃ³n donde existe la interacciÃ³n docente estudiante con los contenidos, concretados en la ejecuciÃ³n y funcionamiento del aula virtual de “Principios y Procesos Investigativos” con la finalidad de proporcionar a los estudiantes recursos que faciliten su proceso de aprendizaje.

Aprobado

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Identificar el uso de software vectorial para realizar representaciones vectoriales para elaborar aplicaciones gráficas de manera óptima	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Portafolio
2.- Determinar la aplicación de las herramientas de Dibujo vectorial para una adecuada representación gráfica.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Portafolio digital
3.- Aplicar conocimientos prácticos y teóricos sobre el manejo de software vectorial para la elaboración de piezas gráficas digitales, por medio de la utilización de las herramientas de manera funcional	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Portafolio Digital
4.- Proponer aplicaciones manejando de manera avanzada software vectorial para la elaboración de piezas gráficas creativas y funcionales que puedan tener conexión con otros programas.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Portafolio Digital

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Mata Andrades, Manuel	2014	Adobe Illustrator CS6	1	Editorial ICB	España Malaga	1	204	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico. En este manual el lector podrá comprender y aplicar las herramientas más importantes de este potente software de edición de gráficos digitales. Con ejemplos reales y didácticos, se consolidan las técnicas y los trucos.							
URL:	https://0x102pzhc-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/56042							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Mediaactive	2014	Aprender ilustrator CC con 100 ejercicios pràcticos	1a edición	Alfaomega	Mèxico	2	213 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	10634							
Comentario:	Libro clásico. Este libro trata sobre los elementos de la ilustración gráfica.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Terán Anciano, Julio.	2013	Manual preparacion de graficos vectoriales con Adobe Illustrator: formación para el empleo	1	Editorial CEP, S.L	España Madrid	1	186	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico. Este manual incluye un material adecuado, completo y totalmente actualizado sobre Preparación de gráficos vectoriales con Adobe Illustrator distribuido en diferentes módulos a lo largo de los cuales se estudiará en profundidad la materia.							
URL:	https://0x102pzhc-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/50523							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Sonia Llena Hurtado	2020	Aprender Illustrator 2020 con 100 ejercicios practicos.	11	Marcobo	Mexico Distrito Federal	1	250	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Contemporáneo. 100 ejercicios prácticos resueltos que conforman un recorrido por las principales funciones del programa.							
URL:	https://0x102pzhc-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/281186							