

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

SOFTWARE DE DISEÑO VECTORIAL Y RETOQUE DIGITAL

NIVEL

TERCERO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
SOFTWARE DE DISEÑO VECTORIAL Y RETOQUE DIGITAL
Carrera
Diseño Gráfico</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DG-MP-UB-03-02</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>BOCETAJE PARA EL DISEÑO</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-02-01</td></tr>
<tr><td>SOFTWARE DE DISEÑO VECTORIAL</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-02-02</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Créditos/Horas
3
Nivel
TERCERO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>IDENTIDAD CORPORATIVA</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-03-01</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 La asignatura tiene como propósito que los estudiantes adquieran habilidades prácticas y conceptuales en el uso de software de diseño vectorial y edición de imágenes, desarrollando competencias para crear, manipular y componer piezas gráficas con calidad profesional, aplicando técnicas de retoque digital, composición visual, estilos de trazos y fotomontajes.

Descripción de la asignatura La asignatura de Software de diseño Vectorial y Retoque Digital, contribuye en la formación del estudiante con una base sólida de conocimientos que le faciliten el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TICs, (Illustrador y Photoshop) permitie?ndole reconocer las principales herramientas del programa, optimizando recursos para facilitar las labores cotidianas, profesionales e investigativas, valorando la importancia del respeto de la propiedad intelectual y la conveniencia de recurrir a fuentes de información confiables. La metodología que se utiliza es participativa, a través del aprendizaje Basado en Proyecto (ABP). Los estudiantes explorarán herramientas de retoque digital, composición de elementos, estética compositiva, estilos de trazos y técnicas de fotomontaje, desarrollando competencias para elaborar piezas gráficas que integren creatividad, funcionalidad y coherencia visual.

Objetivo general de la asignatura Dominar el entorno del software de diseño vectorial y de edición de imágenes, sus herramientas y forma de uso a través de ejercicios prácticos de creación y manipulación de imágenes aplicando técnicas de retoque digital y composición, para proponer piezas gráficas de alto nivel. Resultado de Aprensizaje Domina el entorno del software de diseño vectorial y de edición de imágenes, sus herramientas y forma de uso a través de ejercicios prácticos de creación y manipulación de imágenes para proponer piezas gráficas

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Identificar el entorno del software para la representación vectorial, edición y manipulación de imágenes mediante la creación de gráficos.

2.-Elegir la usabilidad de cada herramienta para ejecutar elementos gráficos creativos con la integración de de filtros, máscaras y objetos inteligentes.

3.-Integrar a través de ejercicios prácticos, los software de diseño vectorial y manipulación de imágenes para la composición de soportes visuales creativos.

4.-Proponer piezas gráficas de branding y publicidad utilizando técnicas de composición con imágenes de calidad y ajustes avanzados de color y retoque.

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 entorno del software para la representación vectorial, edición y manipulación de imágenes mediante la creación de gráficos.			
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.- Ilustración Vectorial	4	6	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
1.2.- Técnicas de Ilustración vectorial	4	6	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
1.3.- Retoque digital	4	8	0	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Identifica el entorno del software para la representación vectorial, edición y manipulación de imágenes mediante la creación de gráficos.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Demostraciones, Talleres
Recursos didácticos : Proyector, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Elegir la usabilidad de cada herramienta para ejecutar elementos gráficos creativos con la integración de de filtros, máscaras y objetos inteligentes.			
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.- Herramientas escenciales	6	10	2	Trabajos
2.2.- Composición de elementos	6	10	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Elige la usabilidad de cada herramienta para ejecutar elementos gráficos creativos con la integración de de filtros, máscaras y objetos inteligentes.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Demostraciones, Resolución de problemas, Talleres
Recursos didácticos : Proyector, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Integrar a través de ejercicios prácticos, los software de diseño vectorial y manipulación de imágenes para la composición de soportes visuales creativos.			
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.- Estética compositiva, estilos de trazos	6	10	2	Trabajos
3.2.- Retoque Fotográfico	6	10	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Integra a través de ejercicios prácticos, los software de diseño vectorial y manipulación de imágenes para la composición de soportes visuales creativos.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Demostraciones, Resolución de problemas, Talleres
Recursos didácticos : Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Proponer piezas gráficas de branding y publicidad utilizando técnicas de composición con imágenes de calidad y ajustes avanzados de color y retoque.			
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.- Fotomontaje	6	10	2	Trabajos
4.2.- Exportación y Formatos	6	10	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Propone piezas gráficas de branding y publicidad utilizando técnicas de composición con imágenes de calidad y ajustes avanzados de color y retoque.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Demostraciones, Resolución de problemas, Talleres
Recursos didácticos : Proyector, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizarÃ¡n dos tipos de ambientes de aprendizaje: real y virtual. Virtual ya que las actividades del proceso de enseÃ±anza aprendizaje (talleres) se realizarÃ¡n en el aula virtual mediante el uso de las TecnologÃas de la InformaciÃ³n y la ComunicaciÃ³n ; Real a travÃ©s del desarrollo de clases prÃ¡cticas donde se pueda constatar la aplicaciÃ³n de los conocimientos adquiridos, a travÃ©s del estudio, anÃ¡lisis y propuestas.

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 entorno del software para la representación vectorial, edición y manipulación de imágenes mediante la creación de gráficos.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Creación de personajes ilustrados con estilo propio.
2.- Elegir la usabilidad de cada herramienta para ejecutar elementos gráficos creativos con la integración de de filtros, máscaras y objetos inteligentes.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Montaje con objetos inteligentes. (Mockup)
3.- Integrar a través de ejercicios prácticos, los software de diseño vectorial y manipulación de imágenes para la composición de soportes visuales creativos.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Montaje de imágenes con retoque y manipulacio?n de color.
4.- Proponer piezas gráficas de branding y publicidad utilizando técnicas de composición con imágenes de calidad y ajustes avanzados de color y retoque.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Fotomontaje de un elemento de branding - publicidad.

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Cebrián Carrasco, Juan Miguel	2018	Photoshop avanzado	1	Ministerio de Educación de España	España Barcelona	1	437	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo, Esta guía muestra procesos de edición de imágenes básicas y avanzadas, mediante técnicas digitales, para lo cuál serán de utilidad los Módulo A, B, C							
URL:	https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/lc/uta/titulos/49457							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Córdoba Moreno, Enrique; González Álvarez, Carmen	2014	Photoshop cs6 Curso Avanzado	1	RA-MA S.A.	España Madrid	1	805	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico, Este manual avanzado sobre el manejo de Photoshop, para los cuál nos será de utilidad el Capitulo 1 y 4.							
URL:	https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/lc/uta/titulos/106435							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Adams; Sean	2018	El color en el diseño gráfico:	1a edición	Blume	Barcelona	2	240 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA01103							
Comentario:	Libro contemporáneo, Este libro invita a los lectores a explorar el color por medio del lenguaje de los profesionales. Un texto esencial que ilustra los fundamentos del diseño gráfico y proporciona consejos de expertos.							
URL:								

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Mediaactive	2016	Aprender Photoshop CC 2016:	1a edición	Marcombo	Barcelona	1	213 Páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BCAA06597							
Comentario:	Libro contemporáneo, orientado a la obtención de imágenes de calidad tanto para principiantes como para personas avanzadas en el ámbito de la fotografía.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
	2015	Manual de photoshop CC 2014: Manuales con ejercicios prácticos	1a edición	Marcombo	Barcelona	3	446 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BJCS02160							
Comentario:	Libro Contemporáneo, muestra la aplicación de referencia en cuanto a edición y retoque de imágenes.							
URL:								