



**UNIVERSIDAD DE ANTOFAGASTA**  
**FACULTAD:** FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y HUMANIDADES **DEPARTAMENTO:** DEPARTAMENTO DE LAS ARTES Y EL DISEÑO  
**CARRERA:** DISEÑO GRÁFICO MENCIÓN DISEÑO ESTRATÉGICO

## PROGRAMA DE ASIGNATURA

### ANTECEDENTES GENERALES

---

<b>Carrera</b>	Diseño Gráfico Mención Diseño Estratégico		
<b>Nombre de la asignatura</b>	Vectorización Gráfica		
<b>Código de la asignatura</b>	DGAD24		
<b>Año/Semestre</b>	2024/Segundo		
<b>Coordinador Académico</b>	Susana Pérez Úbeda		
<b>Equipo docente</b>	Susana Pérez Úbeda		
<b>Área de formación</b>	BÁSICA (T/P)		
<b>Créditos SCT</b>	5		
<b>Horas de dedicación</b>	Actividad presencial	4	Trabajo autónomo 3
<b>Fecha de inicio</b>	Agosto de 2024		
<b>Fecha de término</b>	Diciembre de 2024		

### DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

---

Asignatura de formación de formación profesional de carácter teórico práctico T/P

Vectorización Gráfica es una asignatura que maneja software a nivel de herramientas y formatos para el dibujo, ilustración, bocetos y maquetaría para su aplicación en proyectos gráficos.

Desarrolla la competencia Producción Gráfica, con el propósito de que el estudiante sea capaz de manejar herramientas, lenguaje digital y software de mapa de bits que permitan utilizar recursos visuales dentro de propuestas gráficas aplicadas.

Se espera que el alumno realice productos gráficos digitales para impresión, ajustándose a la propuesta de diseño en los plazos establecidos, demostrando una conducta responsable, ética y disposición al trabajo.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

#### COMPETENCIA PRODUCCIÓN GRÁFICA

**NIVEL 1:** identifica el lenguaje técnico, software y hardware de uso general, propios de la disciplina.

#### Resultados de aprendizaje:

1.1.1.1 Identifica software y herramientas de dibujo vectorial

1.1.1.2 Usa softwares vectoriales a nivel de herramientas y formatos para el dibujo, ilustración, bocetos y maquetaría.

## **UNIDADES DE APRENDIZAJE**

---

### **Unidad I: Vectorización**

- Herramientas de dibujo.
- Herramienta rellena.
- Tipos de relleno.
- Herramienta de escritura.
- Uso de plantillas adaptar texto a forma.
- Dibujos de trazos.
- Figuras geométricas básicas. Calcado o vectorización.
- Alineamiento y distribución. Líneas de conexión.
- Manejo de nodos.
- Transformación básica de objetos.

### **Unidad II: Aplicación de herramienta y edición**

- Área de trabajo.
- Panel de herramientas.
- Crear objetos.
- Edición de formas.
- Modos de color.
- Utilización de patrones de pintura.
- Trabajo con texto.
- Trabajar con capas.
- Trabajar con pinceles.
- Uso de los efectos.

## METODOLOGÍA Y EVALUACIÓN

---

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA DIDÁCTICA / TÉCNICA DIDÁCTICA	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN
Maneja herramientas digitales para la construcción de elementos e imágenes visuales.	Expositiva - Demostrativa Aprendizaje basado en ejercicios gráficos.  Recursos: Formatos - instrumentos — Pautas – Procesos metodológicos – Apuntes gráficos – Presentaciones.	Trabajos prácticos Creación de piezas gráficas
Aplica las técnicas de diseño digital para crear piezas de diseño gráfico, utilizando conceptos, oficio, calidad y resolución.	Expositiva - Demostrativa Aprendizaje basado en ejercicios gráficos.  Recursos: Formatos - instrumentos — Pautas – Procesos metodológicos – Apuntes gráficos – Presentaciones.	Realización de trabajos individuales aplicando los elementos y técnicas aprendidas. Creación de piezas gráficas mediante guía de ejercicios

La estrategia didáctica se basa en el trabajo práctico de clase a clase, con metodología expositiva y demostrativa.

- Expositiva (oral-visual): El docente con apoyo visual y tecnología, entrega directamente una visión de conjunto de los contenidos y ejercicios a desarrollar en la clase.
- Demostrativa: El docente centra la acción en que los alumnos puedan observar y apreciar cómo se desarrolla un trabajo o pieza gráfica.
- Trabajos prácticos: Instrucción programada. Se desarrollan ejercicios prácticos de aprendizaje, ejercitación y aplicación, de diversa complejidad, en donde el alumno pueda descubrir las bondades de las técnicas y corregir sus errores.

## EXIGENCIAS DE LA ASIGNATURA

---

El alumno para aprobar la asignatura deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- Nota de aprobación: mínima en la escala de 1 a 7 será de: 4,0 (Nota promedio obtenida según lo indicado en el punto evaluaciones.
- Entrega de trabajo en hora y fechas establecidas.

## EVALUACIÓN

---

Se evaluarán las unidades a través de trabajos desarrollados de manera sincrónica, según programación, considerando: Técnica, objetivos, creatividad, pulcritud, desarrollo y otros, en relación con pautas dadas.

- DIAGNÓSTICA: Al inicio del programa para establecer niveles de entrada de los estudiantes. (Heteroevaluación – Check list)

- **FORMATIVA (DE PROCESO):** Durante la realización de los trabajos establecidos para el aprendizaje. (Heteroevaluación – Check list)
- **SUMATIVA (DE PRODUCTO):** Al término de cada ejercicio, producto o proyecto. Heteroevaluación y autoevaluación a través de tablas de desempeño.

## **PONDERACIONES**

---

Las unidades que comprenden el programa se evaluarán en el aprendizaje, ejercitación y aplicación de las técnicas, integrando dentro de los procesos trabajos de investigación, Presentaciones, informes entre otros, bajo los siguientes aspectos y ponderaciones:

Unidad 1	40%
Unidad 2	40%
Integrado	20%

## **BIBLIOGRAFÍA**

---

<b>Título</b>	<b>Autor</b>	<b>Editorial</b>	<b>Año</b>
Diseño gráfico digital	Wucius Wong; Benjamín Wong	Gustavo Gilli	2004

## **CRONOGRAMA**

---

<b>DÍA(S):</b>	<b>HORARIO(S):</b>	<b>SALA(S):</b>
Martes	15:00 – 18:15	Lab Mac

<b>SEMANA</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>TEMÁTICA</b>
1	Presentación del programa. Diferenciar los tipos de imágenes digitales Usar las principales herramientas del software, para vectorización de imagen. Ejercicios de aplicación	Unidad I Vectorización
2	Manejo de las características y cualidades de las herramientas digitales de imágenes vectoriales Ejercicios de aplicación.	
3	Uso de las herramientas de la interfaz del software vectorial para la construcción de formas básicas vectoriales Ejercicios de aplicación.	
4	Manejo de la interfaz de un software vectorial Ejercicios de aplicación.	
5	Manejo de los procesos de construcción de imágenes vectoriales Ejercicios de aplicación.	
6	Construcción y manipulación de imágenes vectoriales Ejercicios de aplicación.	Unidad II Aplicación de herramientas y edición
7	Construcción y manipulación de imágenes vectoriales Ejercicios de aplicación.	
8	Redibujo objetos vectoriales Ejercicios de aplicación.	
9	Redibujo objetos vectoriales Ejercicios de aplicación.	
10	Redibujo objetos vectoriales Ejercicios de aplicación.	
11	Diseñar estructuras e imágenes utilizando un software vectorial Ejercicios de aplicación.	
12	Diseñar estructuras e imágenes utilizando un software vectorial	Integrado
13	Entrega pauta trabajo y conformación de equipos	
14		
15	Inicio proyecto Integrado	
16		