



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

Carrera	Diseño Gráfico Mención Diseño Estratégico		
Nombre de la asignatura	Vectorización Gráfica		
Código de la asignatura	DGAD24		
Año/Semestre	2025/Segundo		
Coordinador Académico	Pablo Contreras Culi		
Equipo docente	Pablo Contreras Culi		
Área de formación	BÁSICA (T/P)		
Créditos SCT	5		
Horas de dedicación	Actividad presencial	4	Trabajo autónomo 3
Fecha de inicio	Agosto de 2025		
Fecha de término	Diciembre de 2025		

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: Fundamentos de Adobe Illustrator

- Introducción a la interfaz de Illustrator: paneles, herramientas y mesa de trabajo.
- Creación, guardado y exportación de archivos.
- Creación y edición de formas geométricas.

Unidad II: Formas, Trazos y Color

- Uso de la herramienta pluma: trazos y grosores.
- Tipografía y texto vectorizado.
- Patrones, muestras y degradados.

Unidad II: Diseño Tipográfico (Proyecto Final)

- Vectorización de set de bajas, altas y númeroico.
- Vectorización de complementos.

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.
- Asistencia del 100%.

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	20%
Unidad 2	20%
Unidad 3	35%
Integrado	25%

BIBLIOGRAFÍA

Título	Autor	Editorial	Año
Diseño gráfico digital	Wucius Wong; Benjamín Wong	Gustavo Gilli	2004

CRONOGRAMA

DÍA(S):	HORARIO(S):	SALA(S):
Lunes	15:00 – 18:15	Lab Mac