

Diseño Efectivo:

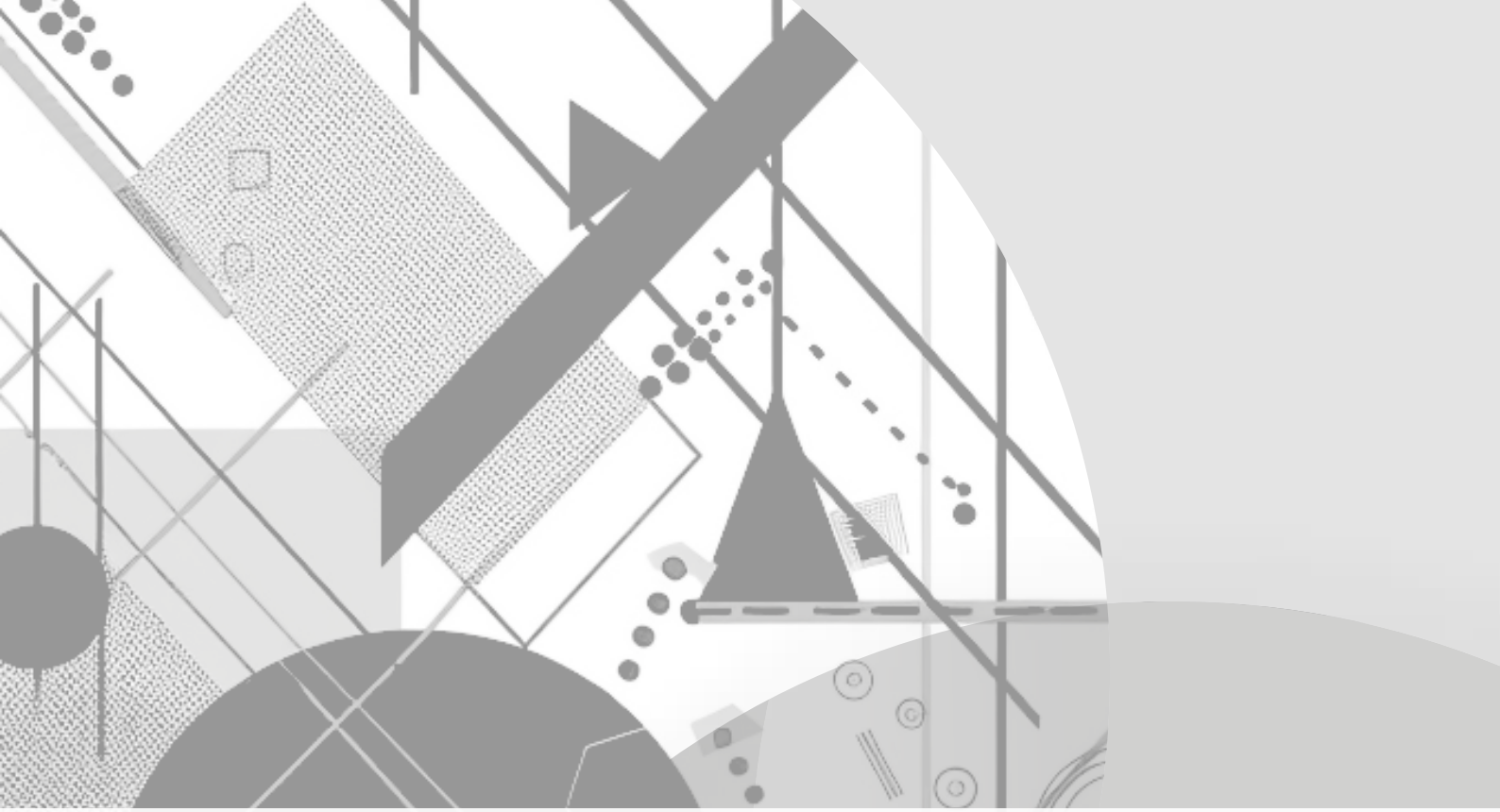
Herramientas Gráficas para Proyectos Creativos



Diego Alexander Guerrón Moya

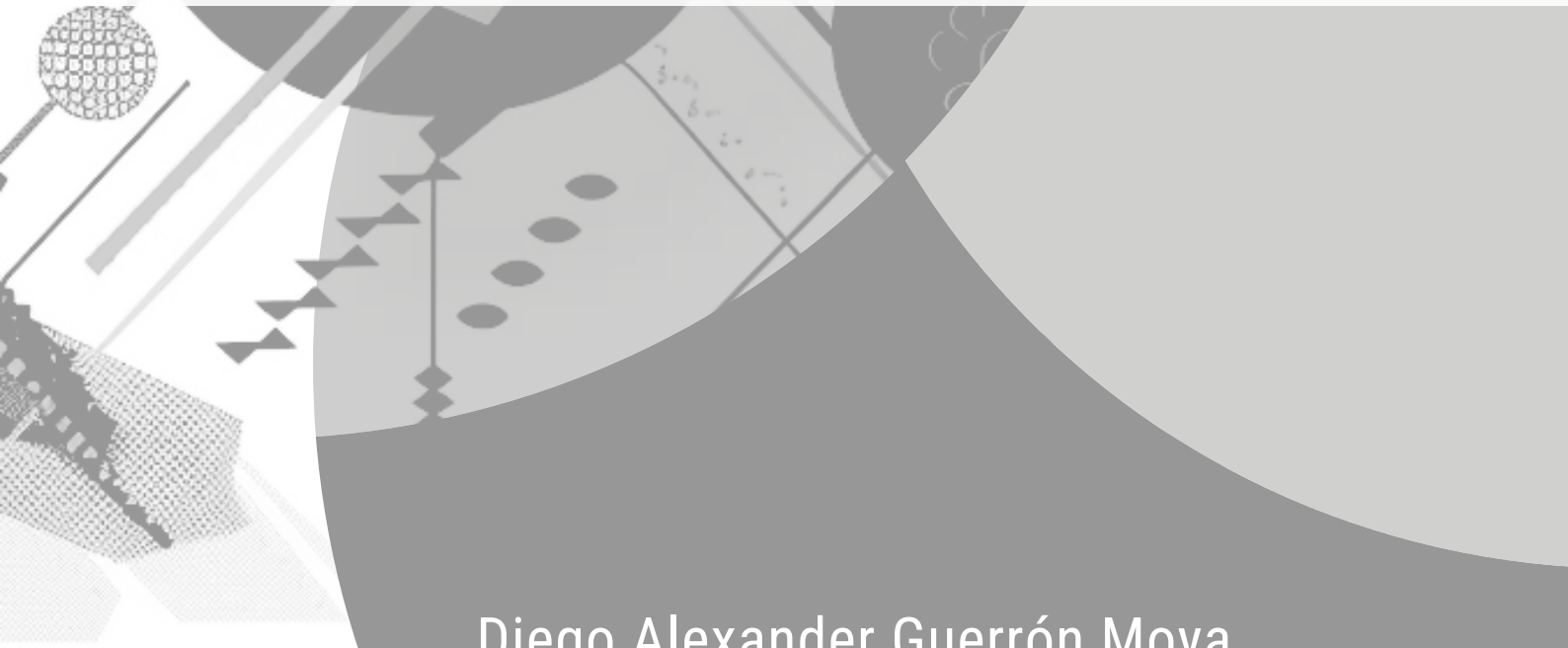
TECNOLÓGICO SAN ANTONIO Tesa

Casa Editorial



Diseño Efectivo:

Herramientas Gráficas para Proyectos Creativos



Diego Alexander Guerrón Moya

TECNOLÓGICO SAN ANTONIO Tesa

Casa Editorial

© Editorial Instituto Tecnológico San Antonio, 2024.

e-ISBN: 9789942732262

Diego Alexander Guerrón Moya
Autor

Tatiana Alobuela Sanguña
Revisión texto

Libro arbitrado por pares revisores

Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta obra, por cualquier medio, sin la autorización del titular de los derechos.

CONSEJO EDITORIAL / Instituto Tecnológico San Antonio – TESA

Guillermo Albán Maldonado
Rector

Cynthia Vázquez Jara
Canciller

Katiuska Espinoza Pérez
Vicerrectora Académica

Verónica Condor Bermeo
Vicerrectora de Investigación y Vinculación

Cristian Tasiguano Pozo
Director de Investigación y Editorial

Diseño & Diagramación: Karen Vivanco/Elementary

Índice de Contenidos

Perfil del autor 3

Prólogo 4

Datos generales de la asignatura 6

Orientaciones generales para el estudio de la asignatura 8

Unidad 1. Introducción a Adobe Photoshop 12

Lección 1: Introducción al diseño gráfico y su utilidad en el marketing digital 16

Lección 2: Entorno de Trabajo 19

Lección 3: Métodos de Selección y Alineamiento 23

Lección 4: Herramientas de Creación y Edición de Objetos Vectoriales 24

Lección 5: Herramientas de Edición de Texto y Color 27

Lección 6: Uso de Capas, Máscaras y Efectos 28

Lección 7: Tipos de Archivos y Opciones de Importación y Exportación 31

Bibliografía específica: 35

Unidad 2. Introducción a adobe illustrator 37

Lección 1: Introducción al entorno de trabajo en Adobe Illustrator 41

Lección 2: Herramientas de dibujo básicas y manejo de trazados con herramienta pluma 43

Lección 3: Creación y manipulación de formas básicas y trabajo con capas 48

Lección 4: Trabajo con Color y Degradados 50

Lección 5: Herramienta Texto y Tipografía 53

Lección 6: Exportación de Archivos y Formatos 56

Bibliografía específica: 62

Referencias 63

Índice de figuras

Figura 1. *Formatos gráficos* 17
Figura 2. *Photoshop menú espacio de trabajo* 19
Figura 3. *Infografía de ventanas y herramientas* 20
Figura 4. *Serie Abstract de Netflix* 20
Figura 5. *Herramienta selección de Photoshop.* 23
Figura 6. *Herramienta pluma de Photoshop* 24
Figura 7. *Herramienta texto de Photoshop* 27
Figura 8. *Menú capas de Photoshop* 28
Figura 9. *Capas y máscaras de Photoshop* 29
Figura 10. *Cuadro de diálogo de exportación de imágenes de Photoshop.* .. 31
Figura 11. *Espacio de Trabajo Adobe Illustrator* 42
Figura 12. *Trazados simples utilizando la herramienta Pluma de Ilustrador* 44
Figura 13. *Formatos imagen corporativa Banco Pichincha* 45
Figura 14. *Ilustración vectorial* 47
Figura 15. *Ilustración con el uso de capas* 49
Figura 16. *Ejemplo de cartel publicitario* 51
Figura 17. *Ejemplo rediseño de logotipo* 53
Figura 18. *Ejemplo de tipografías* 54
Figura 19. *Ejemplo de moodboard o tablero de inspiración* 55
Figura 20. *Cuadro de diálogo de exportación* 57
Figura 21. *Ejemplo de ilustración del universo de Mario Bros* 59
Figura 22. *Ejemplo de manual de marca* 60

Presentación del tecnológico san antonio

El Tecnológico San Antonio TESA, es la única institución de educación superior tecnológica, cuyo modelo educativo se basa en la filosofía de las Artes Liberales. Esta filosofía busca expandir la mente y la libertad del ser humano, formando a los individuos en disciplinas no solo asociadas a su carrera, sino también en asignaturas generales que amplíen su cultura y visión del mundo y le otorguen habilidades sociales para un desenvolvimiento más humano y exitoso en cualquier área de la vida. Estas habilidades complementarias sin duda elevan el perfil del estudiante, incrementando su potencial para acceder a mejores cargos y mejores salarios dentro del mundo laboral.

Misión

El Tecnológico San Antonio TESA es una institución de educación superior basada en la filosofía de las Artes Liberales, cuyo objetivo es formar profesionales con elevadas competencias técnicas y científicas, que respondan de manera creativa e innovadora a las necesidades del mundo globalizado en los ámbitos productivo, estratégico y social de nuestro país, a través de una educación de calidad, fundamentada en la libertad, la investigación y la vinculación.

Visión

El Tecnológico San Antonio tiene por visión ser un líder nacional y un referente internacional en educación superior tecnológica de vanguardia, basada en las Artes Liberales, reconocida por la excelencia de su educación y por entregar a la sociedad profesionales calificados, emprendedores, investigadores y socialmente responsables.

Filosofía de las artes liberales

El Tecnológico San Antonio es el único instituto del país, cuyo modelo educativo se basa en la filosofía de las Artes Liberales, con lo cual, buscamos formar individuos en disciplinas no solo asociadas a su carrera de estudio, sino también en asignaturas generales que amplíen su cultura y visión del mundo y le otorguen habilidades interpersonales, sociales y de negociación, para un desenvolvimiento más humano y exitoso en cualquier área de la vida. El objetivo del modelo educativo basado en la filosofía de las Artes Liberales es forjar individuos de mundo, críticos y conscientes de su entorno. Buscamos formar profesionales globales, emprendedores, creativos y expandir la mente y la libertad del ser humano.

Las Artes Liberales se hacen presente en el currículo de todas nuestras carreras, a través de diversas asignaturas que tienen que ver con el TRIVIUM,

el QUADRIVIUM y las siete Artes Liberales. Todos los estudiantes deben cursar y aprobar estas materias, independientemente de la carrera que estudien, con la finalidad de complementar su formación y ampliar su visión del mundo y su cultura general.

Perfil del autor

Nombre: Diego Alexander Guerrón Moya

Formación: Ingeniero en Diseño Gráfico Empresarial, Máster en Comunicación e Identidad Corporativa.

Perfil profesional:

Experto en Comunicación Corporativa, MKT Digital y Producción Audiovisual, con amplia experiencia en asesoría en comunicación digital e imagen corporativa, en docencia universitaria, creación multimedia, coordinando, supervisando y ejecutando proyectos y procesos comunicacionales, seguimiento de procesos de Compras Públicas relacionadas a las áreas mencionadas. Experiencia en puestos de jefe de área, gerente de proyectos, docente, capacitador y experto.

Mi objetivo principal es ser un aporte importante para empresas y/o proyectos con una Comunicación de 360 grados (comunicación, MKT digital, diseño y analítica de datos), que realmente genere RESULTADOS.

Prólogo

La asignatura de HERRAMIENTAS GRÁFICAS corresponde al primer nivel de la Carrera de Marketing del Tecnológico San Antonio y cubrirá 2,5 créditos en 48 horas académicas de docencia, 42 horas académicas de práctica y 30 horas académicas autónomas. Para un total de 120 horas clases por el periodo académico.

En esta materia, exploraremos juntos el apasionante mundo de la ilustración y el procesamiento digital de imágenes, utilizando dos de los programas más importantes y versátiles en el ámbito del diseño gráfico: Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. Esta asignatura está diseñada para proporcionarles las competencias necesarias que les permitirán destacarse en su futura carrera profesional.

Esta asignatura se ha diseñado para que los estudiantes obtengan conocimientos y desarrollen habilidades necesarias para el desarrollo de proyectos comunicacionales con relación a conceptos gráficos y el procesamiento digital de imágenes.

La asignatura de Herramientas Gráficas tiene como propósito fundamental proporcionar a los estudiantes una base sólida en la ilustración y el procesamiento digital de imágenes, mediante el uso de los programas Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. A través de esta formación, los estudiantes desarrollarán habilidades técnicas y creativas que les permitirán producir ilustraciones digitales vectoriales y retocar, componer y generar imágenes gráficas tanto para impresión como para web.

Esta asignatura es fundamental en la formación de futuros profesionales de los negocios digitales, ya que proporciona las bases técnicas y creativas necesarias para sobresalir en un ámbito cada vez más competitivo y en constante evolución.

Las herramientas gráficas se han convertido en elementos fundamentales para el desarrollo y crecimiento de los negocios digitales debido a que los negocios tradicionales tuvieron que optar por lo digital. Todo lo gráfico e identitario en el mundo actual se relaciona a las herramientas gráficas por su versatilidad y agilidad. Las razones fundamentales son: Dominio de Herramientas Profesionales, Habilidades Técnicas y Creativas, Adaptación a las Necesidades del Mercado

1. Producción de Contenido de Alta Calidad
2. Comprensión de los Derechos de Autor
3. Desarrollo de Proyectos Complejos
4. Preparación para el Futuro Profesional

Nos adentramos en la fascinante asignatura de Herramientas Gráficas, una puerta de entrada a un mundo de creatividad y posibilidades infinitas.

Les animo a tomar esta clase con expectativa y curiosidad. Las herramientas gráficas son potentes medios de comunicación y creación, y dominar su uso les proporcionará una ventaja competitiva en su carrera profesional.

Cada proyecto, cada técnica aprendida, es un paso hacia la realización de su potencial como creativos digitales. Aprovechen al máximo esta oportunidad de aprender, crear y transformarse en profesionales competentes y creativos.

El contenido que exploramos durante el curso de Herramientas Gráficas está diseñado para guiarlos desde los conceptos básicos hasta técnicas avanzadas en el uso de Adobe Photoshop y Adobe Illustrator, proporcionándoles una comprensión integral y práctica de estas poderosas herramientas.

Datos generales de la asignatura

Nombre: Herramientas gráficas

Semestre: Primero

Objetivo general:

La asignatura Herramientas Gráficas tiene como objetivo introducir al estudiante en los conceptos de ilustración y procesamiento digital de imágenes, mediante el estudio de paquetes como Adobe Ilustrador y Adobe Photoshop. El manejo de estas herramientas permitirá a los estudiantes, por una parte, producir ilustraciones digitales vectoriales y por otra parte retocar, componer y generar imágenes gráficas tanto para impresión como para web.

Contenidos mínimos:

- Introducción a Adobe Photoshop
- Introducción a Adobe Ilustrador

Resultados de aprendizaje:

RA1: Comprender los conceptos y las problemáticas que se vinculan con la creación de imágenes digitales.

RA2: Identificar los aspectos clave y el lenguaje más relevante en el manejo de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

RA3: Usar distintas imágenes, comprendiendo las limitaciones, las posibilidades y los derechos de autor.

RA4: Aplicar técnicas digitales pertinentes y actualizadas para la creación de arte digital y multimedia.

RA5: Desarrollar proyectos de comunicación visual, utilizando las herramientas de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop

RA6: Emplear las técnicas de la edición de la fotografía para la creación de elementos digitales.

Resultado de aprendizaje del perfil de egreso:

Vincula el marketing digital con los fundamentos de la publicidad y el lenguaje audiovisual, creando mensajes publicitarios creativos que impactan de manera eficiente en las audiencias digitales.

Prerrequisitos: Ninguno

Es prerrequisito de: Diseño de páginas web y edición y montaje de video.

Orientaciones generales para el estudio de la asignatura

Querido Búfalo,

Es un honor para mí presentarme como el profesor que los guiará en el módulo de la asignatura de Herramientas Gráficas. Mi nombre es Diego Guerrón y estoy feliz de acompañarlos en este espacio de aprendizaje y descubrimiento en el mundo de los negocios digitales.

Recuerda que es muy importante que antes de iniciar y durante tu carrera debes seguir los lineamientos y actualizaciones de tu curso SOY BÚFALO, que cuenta con contenido muy importante acerca de la identidad, filosofía, procesos y actualizaciones tanto de TESA como de tu carrera.

Sobre Mi Experiencia y Formación

Me he especializado en el uso de herramientas gráficas profesionales como Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, y he trabajado en grandes proyectos que abarcan desde la conceptualización publicitaria y comunicacional hasta el desarrollo de identidades visuales y contenido multimedia. Lo cual, me permite compartir el uso de las herramientas con un criterio profesional y global.

Filosofía de Enseñanza

Mi filosofía de enseñanza se centra en proporcionar un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo. Creo firmemente que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes están activamente involucrados en el proceso y pueden aplicar inmediatamente lo que aprenden en proyectos prácticos. Me esfuerzo por crear una atmósfera en la que se sientan cómodos explorando su creatividad, haciendo preguntas y colaborando con sus compañeros. Todo esto conectado a la Filosofía de las Artes Liberales del TESA.

Objetivos del Curso

A lo largo de esta clase, mi objetivo es equiparlos con las habilidades técnicas y creativas necesarias para dominar Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. Quiero que se sientan seguros en el uso de estas herramientas, capaces de afrontar cualquier desafío creativo que se les presente. Además, lo que busco es inspirarlos a explorar nuevas ideas y técnicas, y a desarrollar su habilidad de solucionar problemas.

Metodología de Enseñanza

El curso está estructurado en unidades temáticas que combinan teoría y práctica. Las sesiones incluirán:

- **Demostraciones en vivo:** Mostraré el uso de herramientas y técnicas específicas en tiempo real.
- **Ejercicios prácticos:** Tendrán la oportunidad de aplicar lo aprendido a través de ejercicios guiados.
- **Proyectos individuales y grupales:** Desarrollarán proyectos que les permitirán consolidar sus habilidades y trabajar en equipo.
- **Retroalimentación continua:** Proporcionaré comentarios constructivos sobre su trabajo para ayudarles a mejorar y crecer como diseñadores.

Seguimiento del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

El seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje será constante y personalizado. Estoy comprometido a:

- **Brindar apoyo individualizado:** Siempre estaré disponible para resolver dudas y proporcionar orientación adicional.
- **Evaluaciones periódicas:** Realizaremos evaluaciones regulares para medir su progreso y asegurar que se están cumpliendo los objetivos de aprendizaje.
- **Feedback constructivo:** Recibirán comentarios detallados sobre sus proyectos y ejercicios para ayudarles a mejorar continuamente.

Te recomiendo también que realices una lectura comprensiva analítica y reflexiva de esta guía en la que encontrarás aplicaciones de tu clase y complementa con la lectura sugerida del texto básico que te brinda conocimientos generales.

Amplía la información y no te límites a la explicación propuesta en la guía, verifica si hay correlación entre lo propuesto en la guía y lo expuesto en el texto básico.

Estudia cada capítulo con detenimiento y responsabilidad, destaca los aspectos fundamentales y elabora resúmenes y esquemas, realiza ejercicios prácticos de elaboración de planes, estrategias y objetivos.

Prepárate paulatinamente para las evaluaciones a través del desarrollo de las autoevaluaciones que se incluyen en la guía. No te confíes y organiza tu tiempo.

Contacto

Estoy aquí para apoyar su aprendizaje en cada paso del camino. Pueden contactarme en cualquier momento a través de:

- **Correo Electrónico:** dguerron@tesa.edu.ec
- **Plataforma del Curso:** Brightspace D2L y Academicok.

Unidad 1

Introducción a Adobe Photoshop

El camino a la creatividad nos permite explorar alternativas infinitas en la solución de problemas, principalmente en lo gráfico. Hoy te doy la bienvenida a este camino creativo con la primera unidad del curso de Herramientas Gráficas. En esta unidad, nos conectaremos en el mundo de Adobe Photoshop, una de las herramientas más poderosas y versátiles para la edición de imágenes. El Photoshop es utilizado globalmente por diseñadores, fotógrafos y artistas digitales para crear y manipular imágenes con precisión y creatividad.

Durante esta unidad, aprenderás a familiarizarte con el entorno de trabajo de Photoshop, dominarás las técnicas de selección y alineamiento, y explorarás las herramientas de creación y edición de objetos vectoriales. Además, comprenderás cómo trabajar con texto y color, y cómo utilizar capas, máscaras y efectos para llevar sus imágenes al siguiente nivel.



Lecciones de la unidad:

Para esta primera unidad vamos a trabajar siete lecciones que van desde un conocimiento global del Diseño gráfico hasta la ejecución de trabajos gráficos básicos en Photoshop.

Lección 1: Introducción al diseño gráfico y su utilidad en marketing digital.

- Introducción a los principios del diseño gráfico.
- Aplicación en diferentes formatos.

Lección 2: Adobe Photoshop–Entorno de Trabajo

- Introducción a la interfaz de Photoshop.
- Personalización del espacio de trabajo.
- Navegación y uso de paneles y menús.

Lección 3: Métodos de Selección y Alineamiento

- Herramientas de selección: lazo, varita mágica, selección rápida.
- Técnicas de alineamiento y distribución de objetos.
- Uso de guías y reglas.

Lección 4: Herramientas de Creación y Edición de Objetos Vectoriales

- Uso de la herramienta pluma y sus variantes.

- Creación y edición de formas vectoriales.
- Convertir selecciones en formas vectoriales.

Lección 5: Herramientas de Edición de Texto y Color

- Manejo de la herramienta texto: tipos, estilos y efectos.
- Ajuste y aplicación de colores: modos de color, rellenos y degradados.
- Uso de muestras y bibliotecas de colores.

Lección 6: Uso de Capas, Máscaras y Efectos

- Gestión y organización de capas: creación, duplicación, agrupación.
- Aplicación de máscaras de capa y de recorte.
- Uso de efectos y estilos de capa: sombras, biseles, resplandor.

Lección 7: Tipos de Archivos y Opciones de Importación y Exportación

- Diferencias y usos de los formatos de archivo (PSD, JPEG, PNG, TIFF).
- Importación de imágenes y gráficos externos.
- Configuración y opciones de exportación para impresión y web.



Objetivo de la unidad:

El objetivo de esta unidad es proporcionar a los estudiantes una comprensión sólida del entorno de trabajo y las herramientas fundamentales de Adobe Photoshop. Al final de la unidad, los estudiantes serán capaces de crear, editar y manipular imágenes digitales utilizando técnicas básicas y avanzadas, comprendiendo el uso de capas, máscaras, efectos y la correcta gestión de archivos para impresión y web.

Estrategias de aprendizaje:

1. Clases Teóricas y Demostraciones Prácticas:

Las sesiones comenzarán con una explicación teórica del tema, seguida de una demostración en vivo del uso de las herramientas y técnicas correspondientes. Esto permitirá a los estudiantes ver en tiempo real cómo aplicar los conceptos aprendidos.

2. **Ejercicios Guiados:**

Después de cada lección, los estudiantes realizarán ejercicios prácticos guiados que refuercen los conceptos y técnicas enseñadas. Estos ejercicios serán revisados y discutidos en clase para asegurar una comprensión completa.

3. **Proyectos Prácticos:**

Los estudiantes desarrollarán pequeños proyectos a lo largo de la unidad, aplicando las habilidades aprendidas. Estos proyectos pueden incluir la creación de una ilustración digital, el retoque de una fotografía, o la composición de una imagen compleja utilizando múltiples capas y efectos.

4. **Retroalimentación y Evaluación Continua:**

Se proporcionará retroalimentación continua sobre los ejercicios y proyectos, tanto de manera individual como grupal. La evaluación formativa permitirá identificar áreas de mejora y reforzar los conocimientos adquiridos.

5. **Uso de Recursos en Línea:**

Los estudiantes tendrán acceso a tutoriales en línea, foros de discusión y recursos adicionales que complementen el aprendizaje en el aula. Estos recursos permitirán a los estudiantes profundizar en temas específicos y resolver dudas fuera del horario de clase.

6. **Trabajo Colaborativo:**

Fomentaremos la colaboración entre estudiantes a través de actividades grupales y discusiones en clase. El intercambio de ideas y técnicas entre compañeros enriquecerá el aprendizaje y proporcionará diferentes perspectivas.

7. **Evaluación Sumativa:**

Al final de la unidad, los estudiantes completarán un proyecto final que integrará todas las habilidades y conocimientos adquiridos. Este proyecto será evaluado en función de criterios técnicos y creativos, asegurando que los estudiantes puedan aplicar lo aprendido de manera efectiva.

Antes de empezar la primera unidad es importante que puedas dimensionar todo lo que te puede brindar la creatividad desde el aspecto gráfico. Puedes empezar mirando a tu alrededor y mirar “más allá de lo evidente” para encontrarte con tantas imágenes que solamente se pueden admirar tomando un tiempo para hacerlo. En el diseño se requiere con mucha frecuencia profundizar, visualizar y aplicarlo o simplemente ponerlo en acción.

En esta clase justamente buscaremos comunicar nuestras ideas por medio de los programas más especializados en creación gráfica.



Lección 1:
Introducción al diseño gráfico y su utilidad en el marketing digital

Para esta lección, te invito a que exploremos juntos los principios del Diseño Gráfico para su adecuada aplicación en diferentes formatos.

Y para que vayas recibiendo inspiración, te comparto algunas citas de nuestros autores favoritos:

1. Fontana, R. (n.d.). “El diseño gráfico es un acto de organización, de darle forma a algo que ya existe para que otros lo comprendan.”

   (Destaca la importancia del diseño en organizar información de manera comprensible.)

2. Chaves, N. (n.d.). “El diseño gráfico no consiste solo en decorar; es una operación de síntesis y traducción de ideas complejas a códigos visuales comprensibles.”

   (Se enfoca en el aspecto intelectual y estratégico del diseño más allá de lo estético.)

Ahora si, empezamos:

Objetivo: Al final de esta lección comprenderás y aplicarás los principios fundamentales del diseño gráfico (como balance, contraste, jerarquía, alineación, proximidad, repetición y espacio en blanco) en distintos formatos visuales (impresos, digitales y multimedia), optimizando su utilidad en proyectos de marketing digital.

Contenido:

Principios del diseño gráfico: En el Diseño Gráfico, se requiere un conocimiento básico de los principios aplicables a cada creación:

- Balance: Simetría y asimetría en el diseño.
- Contraste: Uso de colores, formas y texturas para crear énfasis.
- Jerarquía: Organización de la información de manera clara y efectiva.
- Alineación: Cohesión visual y orden en los elementos gráficos.

- Proximidad: Relación entre los elementos para crear significado.
- Repetición: Consistencia visual para reforzar la identidad.
- Espacio en blanco: Uso efectivo del vacío para claridad y elegancia.

Aplicación en diferentes formatos:

- **Impresos**: Revistas, folletos, carteles.
- **Digitales**: Banners, publicaciones en redes sociales, sitios web.
- **Multimedia**: Presentaciones, videos, infografías animadas.

Actividad práctica

Análisis de ejemplos visuales: Para una mejor comprensión, debes analizar ejemplos de distintos formatos gráficos (impresos, digitales y multimedia) y los debes discutir en clase cómo los principios del diseño gráfico se aplican en cada uno.

Figura 1.
Formatos gráficos



Nota. Ejemplos de los diferentes formatos gráficos. Imagen propia.

Instrucciones:

- Presentas una selección de ejemplos de diseño en diferentes formatos.
- Junto con tus compañeros, se deben organizar en grupos en pequeños grupos para que identifiquen los principios de diseño aplicados en cada ejemplo (balance, contraste, jerarquía, etc.).

- Cada grupo compartirá sus observaciones con la clase.

Propósito: Con este ejercicio, la idea es fomentar la observación crítica y el análisis de la aplicación de principios de diseño en proyectos reales.

Ejercicio práctico: Los estudiantes crearán un boceto rápido de un mismo mensaje visual (por ejemplo, una campaña publicitaria o un evento) adaptado a tres formatos diferentes: un póster impreso, una publicación para redes sociales y un banner digital.

Instrucciones:

- Elige un mensaje o tema común (evento, promoción, etc.).
- Crea un boceto aplicando los principios de diseño gráfico para un póster impreso.
- Luego, adapta ese mismo boceto a una publicación para redes sociales.
- Finalmente, crea un boceto de un banner digital (horizontal) basado en el mismo mensaje.
- Comparte los bocetos con la clase para recibir retroalimentación.

Propósito: Desarrollar habilidades de adaptación de diseño para diferentes formatos, aprendiendo a mantener coherencia visual al aplicar los principios del diseño gráfico.

Reflexión grupal: La lección de hoy se cierra con una breve reflexión donde junto a tus compañeros comparten las diferencias clave que notaron al adaptar el mismo contenido visual a distintos formatos. La clave de todo producto gráfico es parftir de un trazo o un boceto conceptual.

Lección 2:
Entorno de Trabajo

Para esta lección, te invito a navegar en los elementos del programa Adobe Photoshop. No te limites, el programa no muerde.

Objetivo: Familiarizarse con la interfaz de Adobe Photoshop y la personalización del espacio de trabajo desde la perspectiva del diseño.

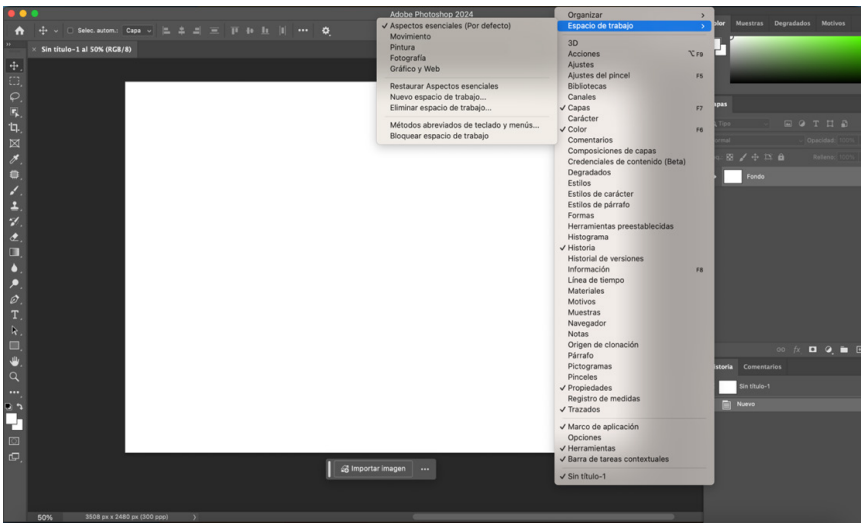
Contenido:

- Introducción a la interfaz de Photoshop
- Personalización del espacio de trabajo
- Navegación y uso de paneles y menús

Actividad:

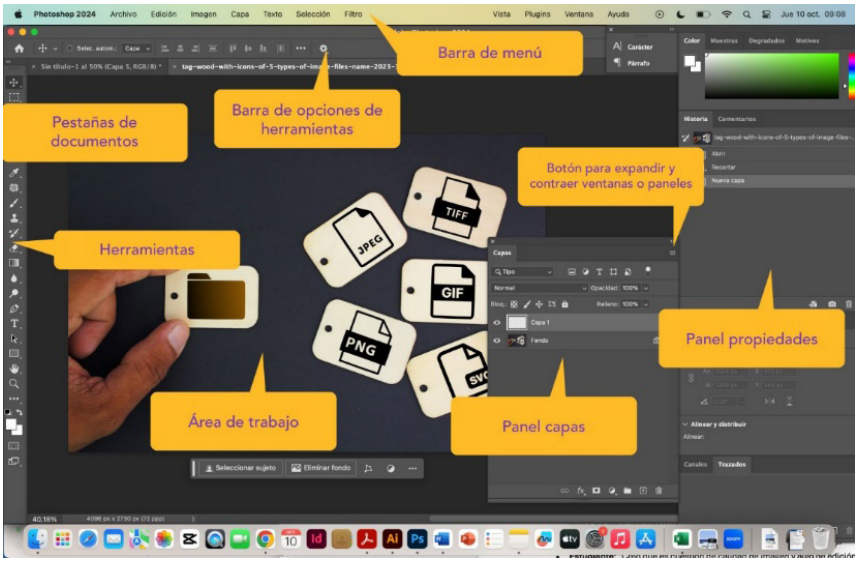
- **Demostración en vivo:** En clase, realizaremos un tour guiado por la interfaz y los espacios de Photoshop, mostrando cómo organizar y personalizar el espacio de trabajo para que cuentes con un espacio cómodo y personalizado para tu trabajo. Recuerda: Debe ser confortable.
- **Ejercicio práctico:** Configurar su propio espacio de trabajo, organizando paneles y herramientas según sus preferencias.

Figura 2.
Photoshop menú espacio de trabajo



Nota. Espacio de trabajo con menú desplegado. Imagen propia.

Figura 3.
Infografía de ventanas y herramientas



Nota. Infografía detallada del espacio de trabajo de Photoshop. Imagen propia.

Foro 1: Análisis del capítulo 6 de la serie Abstract de NETFLIX

Figura 4.
Serie Abstract de Netflix



Nota. Carátula de la serie Abstract "The Art od Design"de Netflix. Imagen descargada de https://images.app.goo.gl/Sp7zjXNGSgKToCUQ7

Mira el trailer en el siguiente QR:



Objetivo:

El objetivo de este foro es analizar y reflexionar sobre el episodio 6 la serie “Abstract: The Art of Design” de Netflix, explorando cómo los conceptos y técnicas presentados en la serie pueden aplicarse al diseño gráfico.

Instrucciones:

1. **Seleccionar el Episodio:**

Eligir el episodio 6 de la serie “Abstract: The Art of Design” y considerar toda la serie para conocimiento personal.

Cada episodio se centra en un diseñador destacado en diferentes campos del diseño, como el diseño gráfico, la ilustración, el diseño de productos, entre otros.

2. **Ver el Episodio:**

Mira el episodio completo y toma notas sobre los aspectos que consideres más relevantes e inspiradores. Presta especial atención a las técnicas de diseño, procesos creativos y herramientas utilizadas por el diseñador.

3. **Análisis del Episodio:**

Redacta un análisis de 300 a 500 palabras que incluya los siguientes puntos:

- **Resumen del Episodio:** Describe brevemente el contenido del episodio, incluyendo el nombre del diseñador y su campo de especialización.
- **Técnicas y Procesos Creativos:** Explica las técnicas y procesos creativos que utiliza el diseñador. ¿Qué herramientas emplea y cómo se relacionan con lo que estamos aprendiendo en el curso?

- **Aplicación en el Curso:** Reflexiona sobre cómo las técnicas y procesos observados en el episodio pueden aplicarse en tus propios proyectos de diseño gráfico utilizando Adobe Photoshop.
- **Opinión Personal:** Comparte tu opinión sobre el episodio. ¿Qué te ha inspirado o llamado la atención? ¿Hay algo que cambiarías en tu propio enfoque al diseño a partir de lo que has visto?

4. Formato de entrega:

Publica tu análisis en el foro de la plataforma de aprendizaje antes de la fecha límite establecida. Asegúrate de revisar la ortografía y la gramática antes de publicar.

5. Comentarios y Retroalimentación:

Lee los análisis de al menos dos compañeros y proporciona comentarios constructivos. Comenta sobre los puntos que te parecen más interesantes, pregunta sobre aspectos que te gustaría profundizar y comparte tus propias ideas y experiencias relacionadas con el tema.

Evaluación:

- Profundidad en el análisis del contenido visual (3 puntos).
- Argumentación sobre la influencia de la tipografía y colores en la identidad (2 puntos).

Lección 3:
Métodos de Selección y Alineamiento

Debemos estar atentos porque en esta lección abordaremos una de las herramientas indispensables en el manejo de los elementos gráficos dentro de Adobe Photoshop porque nos permite manipular desde vectores hasta imágenes en las diferentes capas en nuestro espacio de trabajo.

Objetivo: Aprenderemos a utilizar las herramientas de selección y técnicas de alineamiento de objetos.

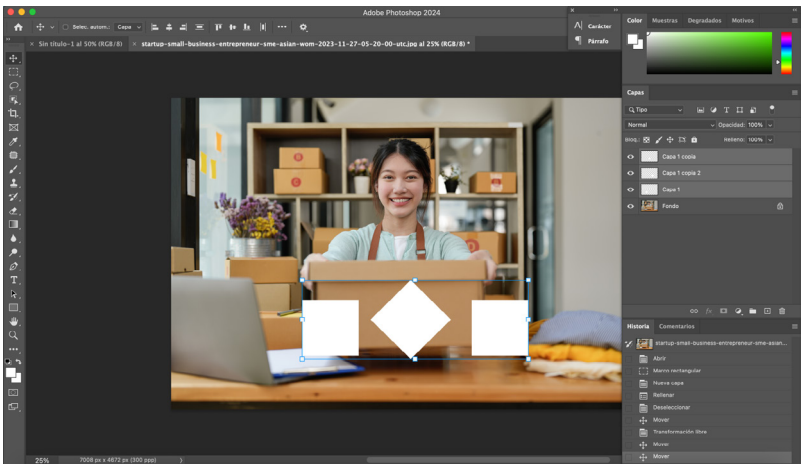
Contenido:

- Herramientas de selección: lazo, varita mágica, selección rápida
- Técnicas de alineamiento y distribución de objetos
- Uso de guías y reglas

Actividad:

- **Demostración en vivo:** Te mostraré el uso de diferentes herramientas de selección y métodos de alineamiento, entre elementos y entre capas.
- **Ejercicio práctico:** Realizarás un ejercicio que te permitirá seleccionar y alinear objetos en una imagen proporcionada, usando las herramientas aprendidas.

Figura 5.
Herramienta selección de Photoshop.



Nota. Herramienta selección con 3 figuras mostrando la alineación de figuras en Photoshop. Imagen propia.

Lección 4:
Herramientas de Creación y Edición de Objetos Vectoriales

Objetivo: Dominar el uso de la herramienta pluma y otras herramientas vectoriales para crear y editar formas.

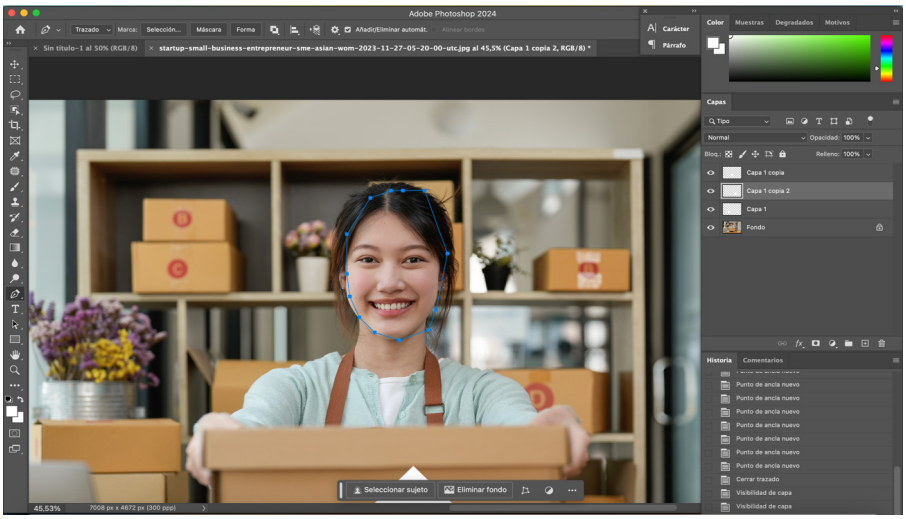
Contenido:

- Uso de la herramienta pluma y sus variantes.
- Creación y edición de formas vectoriales.
- Convertir selecciones en formas vectoriales.

Actividad:

- **Demostración en vivo:** Creación de formas vectoriales y uso avanzado de la herramienta pluma.
- **Ejercicio práctico:** Crear un logotipo simple utilizando formas vectoriales y la herramienta pluma.

Figura 6.
Herramienta pluma de Photoshop



Nota. Herramienta pluma redibujando sobre una imagen en Photoshop. Imagen propia.

Deber 1. Collage: Realizar un collage de temática, utilizando las distintas herramientas de corte y estilos de capa, agregar un título, filtros y ajustes de color.

Objetivo:

El objetivo de este deber es crear un collage utilizando diversas herramientas y técnicas de Adobe Photoshop. A través de este ejercicio, aplicarás tus conocimientos sobre herramientas de corte, estilos de capa, filtros y ajustes de color, así como la inclusión de un título en tu diseño.

Requisitos del Deber:

Temática del Collage: Elige una temática de tu interés para tu collage. Puede ser naturaleza, tecnología, arte, moda, cultura, entre otros.

Herramientas y Técnicas Para Utilizar:

- **Herramientas de Corte:** Usa herramientas como la varita mágica, el lazo, la selección rápida y la pluma para cortar y seleccionar partes de imágenes.
- **Estilos de Capa:** Aplica efectos de capa como sombras paralelas, biseles, resplandores, etc.
- **Filtros y Ajustes de Color:** Usa filtros para modificar la apariencia de tus imágenes y ajustes de color para mejorar el tono, brillo, contraste, saturación, entre otros.
- **Título:** Incluye un título en tu collage que sea relevante a la temática elegida.

Instrucciones:

Recopilación de Imágenes: Busca y selecciona las imágenes que utilizarás para tu collage. Puedes usar fotos propias o imágenes libres de derechos de autor disponibles en Internet.

Corte y Selección: Utiliza las herramientas de corte para recortar las partes de las imágenes que quieras usar en tu collage.

Composición del Collage: Organiza y coloca las imágenes recortadas en tu lienzo de Photoshop, ajustando tamaños y posiciones para crear una composición armoniosa.

Aplicación de Estilos de Capa: Aplica diferentes estilos de capa a los elementos de tu collage para darles profundidad y efectos visuales.

Filtros y Ajustes de Color: Aplica filtros y ajustes de color a tus imágenes para unificar el estilo visual de tu collage.

Añadir Título: Añade un título a tu collage utilizando la herramienta de texto. Personaliza el texto con estilos de capa y ajustes de color para que se integre bien con el diseño.

Revisión y Ajustes Finales: Revisa tu trabajo, realiza los ajustes necesarios y asegúrate de que todo esté en su lugar.

Formato de entrega:

- Guarda tu trabajo en formato PSD (Photoshop) para conservar todas las capas y ajustes.
- Exporta una versión final en formato JPEG o PNG.
- Envía ambos archivos (PSD y JPEG/PNG) a través de la plataforma de aprendizaje antes de la fecha límite.

Evaluación:

- Uso de herramientas de corte (2 puntos).
- Aplicación de estilos de capa y ajustes de color (2 puntos).
- Composición estética y coherencia con el tema (2 puntos).

Lección 5:
Herramientas de Edición de Texto y Color

Objetivo: Aprender a manejar el texto y ajustar colores en Photoshop.

Contenido:

- Manejo de la herramienta texto: tipos, estilos y efectos
- Ajuste y aplicación de colores: modos de color, rellenos y degradados
- Uso de muestras y bibliotecas de colores

Actividad:

- **Demostración en vivo:** Añadir y editar texto, aplicar estilos y ajustar colores.
- **Ejercicio práctico:** Crear una tarjeta de presentación con texto estilizado y paleta de colores personalizada.

Figura 7.
Herramienta texto de Photoshop



Nota. *Herramienta texto, implementando escritura y color en Photoshop. Imagen propia.*

Lección 6:
Uso de Capas, Máscaras y Efectos

Objetivo: Comprender y aplicar el uso de capas, máscaras y efectos en la edición de imágenes.

Contenido:

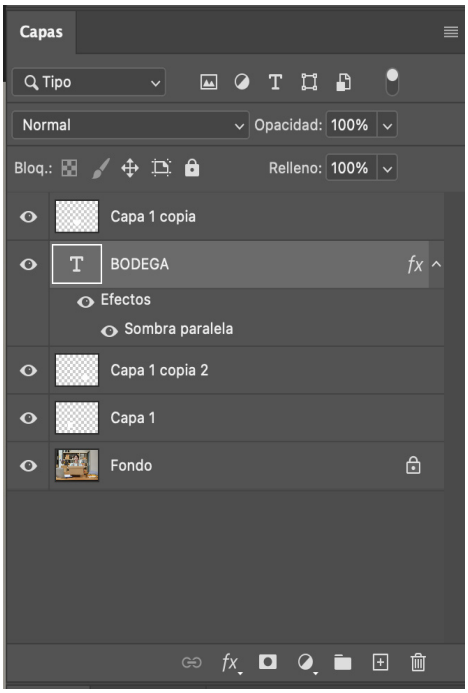
- Gestión y organización de capas: creación, duplicación, agrupación.
- Aplicación de máscaras de capa y de recorte.
- Uso de efectos y estilos de capa: sombras, biseles, resplandor.

Actividad:

- **Demostración en vivo:** Trabajo con capas y máscaras, y aplicación de efectos.

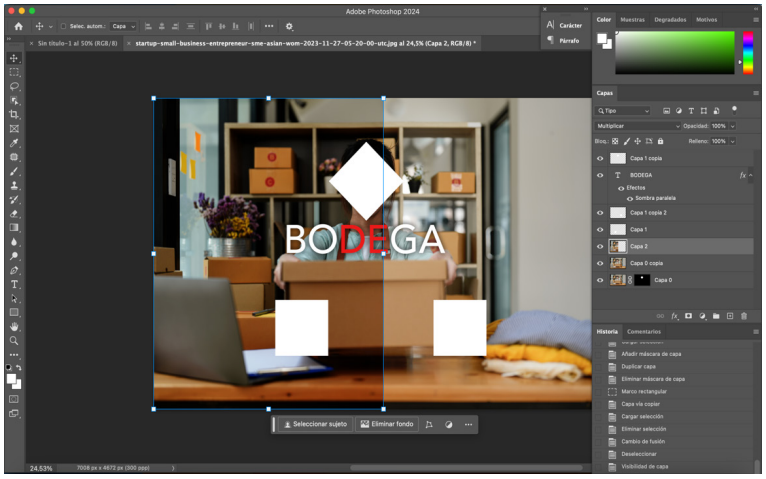
Ejercicio práctico: *Editar una fotografía utilizando capas, máscaras y varios efectos de capa.*

Figura 8.
Menú capas de Photoshop



Nota. Menú de capas desplegando las diferentes capas en Photoshop. Imagen propia.

Figura 9.
Capas y máscaras de Photoshop



Nota. Trabajo con capas, más caras y transparencias en Photoshop. Imagen propia.

Actividad 1: Creación de Logotipo a partir de un Concepto

Objetivo: Conceptualizar y crear un logotipo a partir de la combinación de una bebida y un animal, aplicando las técnicas de creación de logotipos aprendidas.

Evaluación:

- Creatividad en el concepto.
- Uso de herramientas gráficas para crear el logotipo.
- Presentación del logotipo en un mockup.

Descripción:

Tema: Crear un logotipo a partir de una bebida y un animal, sorteados en clase.

Requisitos:

- Realizar un tablero de inspiración (mood board) que incluya texturas, colores, tipografías y referencias.
- Crear el logotipo en Illustrator, aplicando las herramientas vistas en clase.
- Aplicar el logotipo a un mockup (tarjeta de presentación, botella, etc.).

Formato de entrega:

- Archivo **AI** del logotipo.
- Tablero de inspiración en **PDF**.

- Mockup exportado en **JPEG**.

Instrucciones:

1. Al recibir la combinación de bebida y animal, comienza investigando sobre ambos para inspirarte.
2. Crea un tablero de inspiración en Photoshop o Illustrator, incluyendo colores, texturas, y tipografías que reflejen tu concepto.
3. Diseña el logotipo en Illustrator utilizando herramientas de forma y pluma.
4. Aplica el logotipo a un mockup utilizando una plantilla adecuada.
5. Guarda todos los archivos requeridos y asegúrate de que estén bien organizados antes de entregarlos.

Te recomiendo: Se valorará la originalidad, el uso de herramientas y la aplicación coherente del logotipo en el mockup.

Lección 7:
Tipos de Archivos y Opciones de Importación y Exportación

Objetivo: Conocer los diferentes tipos de archivos y cómo importar y exportar imágenes correctamente.

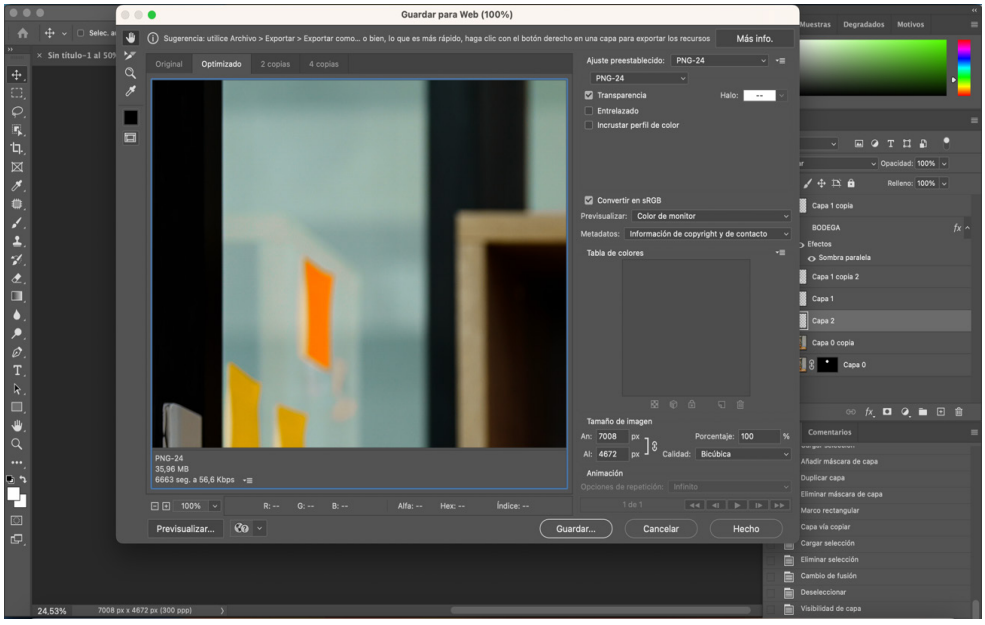
Contenido:

- Diferencias y usos de los formatos de archivo (PSD, JPEG, PNG, TIFF).
- Importación de imágenes y gráficos externos.
- Configuración y opciones de exportación para impresión y web.

Actividad:

- **Demostración en vivo:** Importación y exportación de archivos con configuraciones óptimas.
- **Ejercicio práctico:** Exportar una imagen editada en varios formatos, ajustando las configuraciones para diferentes usos.

Figura 10.
Cuadro de diálogo de exportación de imágenes de Photoshop.



Nota. Configuración previa de las imágenes antes de exportación en variedad de formatos en Photoshop. Imagen propia.

Prueba 1: Conocimiento Teórico en Diseño Gráfico y Photoshop

Objetivo:



Evaluar los conocimientos teóricos adquiridos en clase sobre diseño gráfico y herramientas utilizadas.

Instrucciones:

1. Asegúrate de tener acceso a una computadora o dispositivo móvil.
2. Ingresa a la sesión de D2L cuando se te indique en clase.
3. Responde las preguntas de manera individual.

Deber 2. Portada revista: Crear un Montaje de portada de revista con una composición estética.

Objetivo: El objetivo de este deber es diseñar una portada de revista utilizando técnicas de montaje y composición estética en Adobe Photoshop. Deberás aplicar tus conocimientos sobre herramientas de diseño, tipografía, y composición para crear una portada atractiva y profesional.

Evaluación:

- Composición y diseño visual (3 puntos).
- Uso de tipografía adecuada (2 puntos).
- Ajustes de color y efectos visuales (1 punto).

Requisitos del Deber: Elige una temática para tu revista. Puede ser moda, tecnología, deportes, viajes, salud, entretenimiento, etc.

Elementos a Incluir:

- **Título de la Revista:** El nombre de la revista debe estar prominente y ser fácil de leer.
- **Imagen Principal:** Una imagen de alta calidad que refleje la temática de la revista.
- **Textos Secundarios:** Incluye al menos tres titulares o subtítulos que destaquen los contenidos principales de la edición.
- **Fecha y Número de Edición:** Añade la fecha y el número de la edición de la revista.

- **Código de Barras:** Incluye un código de barras para darle un toque más realista.

Herramientas y Técnicas a Utilizar:

- **Composición:** Organiza los elementos en una composición equilibrada y atractiva.
- **Tipografía:** Selecciona fuentes que sean legibles y que complementen el diseño de la portada.
- **Ajustes de Color y Filtros:** Aplica ajustes de color y filtros para mejorar la cohesión visual de la portada.
- **Estilos de Capa:** Usa estilos de capa para añadir efectos a los textos e imágenes, como sombras, resplandores y biseles.
- **Edición de Imágenes:** Utiliza herramientas de corte y retoque para perfeccionar la imagen principal y otros elementos gráficos.

Instrucciones:

- Define la temática y los contenidos de tu revista. Haz un boceto preliminar de la composición de la portada.
- Busca y selecciona imágenes de alta calidad y otros elementos gráficos que necesites.
- Abre un nuevo documento en Photoshop con las dimensiones estándar de una revista (por ejemplo, 8.5 x 11 pulgadas). Organiza los elementos de acuerdo con tu boceto.
- Incluye el título de la revista, titulares, fecha, número de edición y código de barras. Ajusta la tipografía y los estilos de capa según sea necesario.
- Aplica ajustes de color y filtros para armonizar la imagen principal con los textos y otros elementos.

Formato de entrega:

- Guarda tu trabajo en formato PSD (Photoshop) para conservar todas las capas y ajustes.
- Exporta una versión final en formato JPEG o PNG.
- Envía ambos archivos (PSD y JPEG/PNG) a través de la plataforma de aprendizaje antes de la fecha límite.

Recomendación: Revisa todos los elementos, asegurándote de que la portada sea visualmente atractiva y profesional.

Conclusión de la Unidad 1:

Esta unidad proporciona una base sólida en Adobe Photoshop, permitiendo a los estudiantes desarrollar sus habilidades de manera progresiva y aplicar técnicas avanzadas en proyectos creativos. La combinación de demostraciones en vivo, ejercicios prácticos y un proyecto final asegura un aprendizaje integral y aplicado.

¡Espero que hayas disfrutado y aprovechado al máximo esta primera unidad!

Resultados de aprendizaje:

RA1: Comprender los conceptos y las problemáticas que se vinculan con la creación de imágenes digitales.

RA2: Identificar los aspectos clave y el lenguaje más relevante en el manejo de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

RA3: Usar distintas imágenes, comprendiendo las limitaciones, las posibilidades y los derechos de autor.

RA4: Aplicar técnicas digitales pertinentes y actualizadas para la creación de arte digital y multimedia.

RA5: Desarrollar proyectos de comunicación visual, utilizando las herramientas de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

RA6: Emplear las técnicas de la edición de la fotografía para la creación de elementos digitales.

Bibliografía específica:

Latner, J. (2024). Fundamentos de la Gestalt (2a ed.). Editorial Cuatro Vientos. https://elibro.net/es/lc/tesa/titulos/67779

Bierut, Michael; Helfand, Jessica; y Heller. Fundamentos del diseño gráfico–9789873970344–2024–EDICIONES INFINITO https://elibro.net/es/lc/tesa/titulos/219430

Unidad 2

Introducción a Adobe Ilustrador

En esta unidad, exploraremos Adobe Illustrator, una herramienta esencial para el diseño gráfico, enfocada en la creación y edición de gráficos vectoriales. A diferencia del programa que vimos en la primera unidad (Photoshop), Illustrator permite la creación de imágenes vectoriales, las cuales pueden ampliarse a cualquier tamaño sin perder calidad, siendo adaptables a cualquier tipo de formato, lo que lo convierte en una herramienta ideal para trabajar logotipos, ilustraciones, infografías y cualquier diseño que requiera ser escalado.

Durante esta unidad, aprenderás a navegar por el entorno de trabajo de Illustrator, manejar herramientas básicas de dibujo, trabajar con trazados, y crear formas complejas mediante la combinación de formas básicas. Además, dominarás el uso de colores y degradados, y entenderás cómo gestionar capas y texto para crear composiciones vectoriales de alta calidad.



Lecciones de la unidad:

Para esta primera unidad vamos a trabajar 6 lecciones que van desde los principios vectoriales hasta la exportación y optimización de recursos.

Lección 1: Introducción al entorno de trabajo en Adobe Illustrator

- Exploración de la interfaz de Adobe Illustrator.
- Personalización del espacio de trabajo según las necesidades del proyecto.
- Navegación en paneles y menús principales.

Lección 2: Herramientas de dibujo básicas y manejo de trazados

- Uso de las herramientas de dibujo: pluma, lápiz y pincel.
- Creación de trazados con curvas y ángulos.
- Ajuste y modificación de trazados utilizando puntos de anclaje.

Lección 3: Creación y manipulación de formas básicas

- Uso de las herramientas de formas: rectángulo, elipse, polígonos.
- Combinación de formas mediante el panel “Buscatrazos”.
- Transformación y alineación de formas.

Lección 4: Gestión de color y degradados

- Aplicación de colores sólidos, muestras y bibliotecas de color.
- Creación de degradados y patrones personalizados.
- Ajustes avanzados de color para impresión y web.

Lección 5: Uso de capas y manejo de texto

- Organización de capas y subcapas en el panel de capa.
- Inserción y edición de texto: fuentes, estilos y efectos.
- Uso avanzado de las herramientas de texto en diseños complejos.

Lección 6: Exportación y optimización de archivos vectoriales

- Diferencias y usos de formatos de archivo vectorial (AI, SVG, PDF, EPS).
- Configuración y opciones de exportación para impresión, web y medios digitales.
- Integración de gráficos vectoriales en otros programas de Adobe.



Objetivo de la unidad:

Al finalizar esta unidad, los estudiantes comprenderán cómo utilizar las herramientas y técnicas básicas de Adobe Illustrator para crear gráficos vectoriales escalables. Serán capaces de diseñar logotipos, ilustraciones y otros elementos gráficos complejos, manejando con soltura el uso de capas, formas, trazados y colores.

Estrategias de aprendizaje:

1. Clases Teóricas y Demostraciones Prácticas:

Las sesiones comenzarán con una introducción teórica de los conceptos, seguida de una demostración práctica en vivo donde se aplicarán las herramientas y técnicas vistas.

2. Ejercicios Guiados:

Cada lección incluirá ejercicios prácticos en los que los estudiantes podrán aplicar lo aprendido, como la creación de logotipos simples y la manipulación de formas y colores.

3. Proyectos Prácticos:

Durante la unidad, los estudiantes realizarán pequeños proyectos que los ayudarán a dominar las habilidades adquiridas. Estos pueden incluir la creación de una infografía, una ilustración vectorial, o un logo para un cliente ficticio.

4. Retroalimentación

Continua:

Se proporcionará feedback constante en los ejercicios y proyectos, lo que permitirá a los estudiantes mejorar continuamente sus habilidades vectoriales.

5. Recursos en Línea y Trabajo Colaborativo:

Además de las clases presenciales, los estudiantes podrán acceder a tutoriales y foros en línea para discutir dudas y compartir experiencias. Se fomentará la colaboración mediante proyectos grupales.

6. Evaluación Sumativa:

Al final de la unidad, los estudiantes deberán presentar un proyecto final que combine todas las técnicas aprendidas en Illustrator. Este proyecto será evaluado en base a criterios técnicos y creativos.

En esta segunda unidad, ya tienes un conocimiento más amplio de las artes gráficas y un dominio muy interesante de la herramienta Photoshop. Con este conocimiento, te invito a que explores una herramienta similar y que se complementa muy facilmente. La herramienta con la cual trabajaremos es Adobe Illustrator cuya principal característica es el manejo de objetos lineales o vectoriales que te permitiran crear gráficos e ilustraciones desde lo más sencillo hasta creaciones fascinantes y profesionales. Es una herramienta utilizada por muchos años por los Diseñadores más influyentes y creativos.

Durante esta unidad, aprenderás a utilizar las herramientas más importantes de Adobe Illustrator, dominarás las técnicas de selección y alineamiento, y explorarás las herramientas de creación y edición de objetos vectoriales. Además, comprenderás cómo trabajar con texto y color, y cómo utilizar capas, máscaras y efectos para llevar tus ilustraciones digitales hacia una calidad increible.



Lección 1:
Introducción al entorno de trabajo en Adobe Illustrator

Objetivo: Familiarizarse con la interfaz de Adobe Illustrator y la personalización del espacio de trabajo para optimizar el flujo de trabajo en proyectos de diseño gráfico vectorial.

Contenido:

- Exploración del entorno de trabajo: herramientas, paneles y menús.
- Personalización de la interfaz según el tipo de proyecto.
- Navegación básica y uso de atajos para optimizar el flujo de trabajo.
- Personalización del espacio de trabajo.

Instrucciones:

1. **Demostración en vivo:** Realiza un tour guiado por la interfaz de Illustrator en clase, mostrando cómo organizar y personalizar el espacio de trabajo según las necesidades del proyecto.
2. **Ejercicio práctico:** Configura tu propio espacio de trabajo organizando los paneles, herramientas y menús a tu preferencia, optimizando para tareas de diseño vectorial.
3. **Actividad grupal:** Comparte tu configuración con un compañero y discute las diferencias, buscando mejorar la eficiencia del trabajo en Illustrator.



Actividad práctica

1. **Configura tu espacio de trabajo personalizado:**
    - Abre Adobe Illustrator y explora los diferentes paneles y herramientas disponibles.
    - Organiza el espacio de trabajo de acuerdo a tu flujo de trabajo preferido (coloca los paneles que más utilices en un lugar accesible y oculta los que no necesitas).

- Personaliza los atajos de teclado si es necesario para optimizar tu productividad.

Figura 11.
Espacio de Trabajo Adobe Illustrator



Nota. Herramientas y menús básicos de Adobe Illustrator. Imagen propia.



Lección 2:
Herramientas de dibujo básicas y manejo de trazados con herramienta pluma

Objetivo: Dominar las herramientas de creación de formas básicas y la herramienta pluma en Illustrator para diseñar gráficos vectoriales con precisión.

Contenido:

- Creación y edición de formas básicas (rectángulos, elipses, polígonos, estrellas).
- Herramienta Pluma: creación de trazados con curvas y líneas rectas.
- Modificación de puntos de anclaje y segmentos de trazados.
- Uso de las herramientas de lápiz y pincel para crear trazados más orgánicos.

Instrucciones:

1. **Demostración en vivo:** Aprende a crear y manipular formas básicas usando las herramientas correspondientes en Illustrator.
2. **Ejercicio práctico:** Diseña un logotipo simple utilizando solo formas básicas y la herramienta pluma, aplicando curvas precisas y ajustando los puntos de ancla.
3. **Actividad grupal:** Intercambia tu logotipo con un compañero y proporciona retroalimentación sobre la precisión de las formas y trazados.



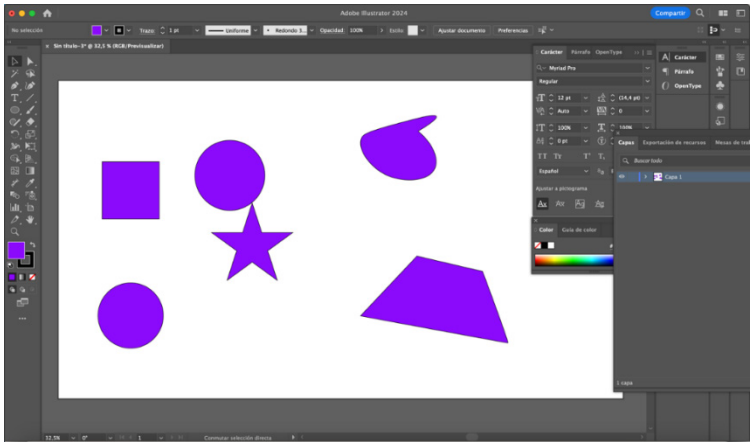
Actividad práctica

Ejercicio guiado: Los estudiantes crearán trazados simples utilizando la herramienta Pluma y modificarán los trazados añadiendo o eliminando puntos de anclaje.

Diseña un logotipo simple:

- Utilizando las herramientas de formas básicas (rectángulos, elipses, polígonos, estrellas) y la herramienta pluma, diseña un logotipo geométrico o abstracto.
- Ajusta los puntos de ancla y las curvas de Bézier para perfeccionar las formas.
- Asegúrate de que las líneas sean suaves y que los puntos de ancla estén bien alineados.

Figura 12.
Trazados simples utilizando la herramienta Pluma de Ilustrador



Nota. Logotipo creado con trazados y formas simples en Adobe Illustrator. Imagen propia.

Foro 2: Análisis del Rediseño de Marca del Banco Pichincha

Objetivo: Evaluar el proceso de rediseño de una marca desde la perspectiva de la conceptualización y aplicación visual.

Evaluación:

- Profundidad en el análisis del rediseño (3 puntos).
- Calidad de la argumentación sobre la conceptualización (2 puntos).

Descripción: Análisis del rediseño de marca del Banco Pichincha.

Requisitos:

- Investigar el proceso de rediseño y sus resultados.

- Redactar un análisis de al menos 300 palabras sobre la conceptualización y cómo se aplicó al nuevo logotipo.

Formato de entrega: Publicación en el foro de discusión de la clase.

Instrucciones:

- Investiga el rediseño de marca del Banco Pichincha y recoge información sobre el proceso y la conceptualización.
- Escribe tu análisis, abordando aspectos clave como la identidad, el impacto y la estética del nuevo diseño.
- Publica tu análisis en el foro y responde a al menos dos comentarios de tus compañeros.

Recomendaciones: Se evaluará la profundidad del análisis y la claridad en la presentación de ideas.

Figura 13.
Formatos imagen corporativa Banco Pichincha



Nota. Diferentes formatos de la imagen corporativa del Banco Pichincha. Imagen tomada de https://brandemia.org/

Actividad 3: Diseño de Ilustración utilizando Adobe Illustrator

Objetivo:

Desarrollar una ilustración original aplicando las herramientas vectoriales de Adobe Illustrator para crear gráficos escalables de alta calidad.

Evaluación:

- Creatividad y originalidad en el diseño (4 puntos)
- Precisión y dominio de las herramientas vectoriales (3 puntos)
- Organización de capas y uso adecuado de formas y trazos (3 puntos)

Descripción: Diseño de una ilustración temática vectorial.

Requisitos:

- Crear una ilustración vectorial basada en un tema de elección libre (por ejemplo, naturaleza, tecnología, personajes, etc.).
- Usar formas básicas, herramienta pluma, trazos y rellenos para construir la imagen.
- Aplicar efectos y filtros disponibles en Illustrator para mejorar el diseño.

Formato de entrega:

- Archivo **AI** con todas las capas bien organizadas.
- Exportar la ilustración en formato **SVG** o **PNG** para la entrega.

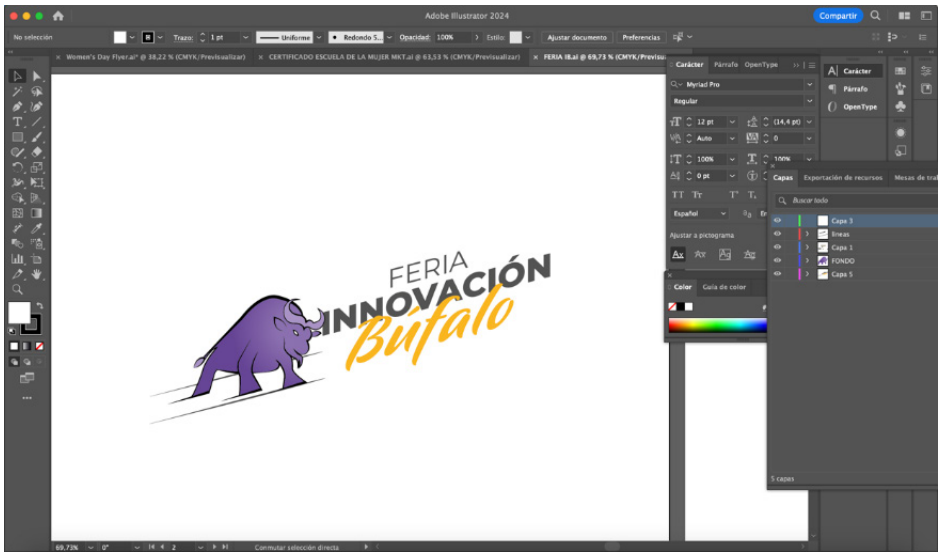
Instrucciones:

- Debes elegir un tema para la ilustración (puede ser un paisaje, un personaje, un objeto, etc.).
- Crea una ilustración vectorial en Adobe Illustrator utilizando formas básicas, la herramienta pluma, y técnicas avanzadas como trazos, gradientes y máscaras de recorte.
- Organiza el archivo en capas claras y con nombres descriptivos.
- Experimenta con las herramientas de Illustrator para aplicar texturas, sombras o luces a tu diseño.
- Guarda tu proyecto en formato **AI** con todas las capas editables.

- Exporta el arte final en formato **SVG** o **PNG**.
- Entrega ambos archivos a través de la plataforma educativa.

Recomendaciones: Se evaluará la creatividad, el uso efectivo de las herramientas vectoriales de Illustrator, la precisión del diseño y la correcta organización del archivo.

Figura 14.
Ilustración vectorial



Nota. Ejemplo de una ilustración vectorial en Adobe Illustrator. Imagen propia.

Lección 3:
Creación y manipulación de formas básicas y trabajo con capas

Objetivo: Aprender a organizar y manipular objetos en Adobe Illustrator, utilizando las capas de manera efectiva para una mejor gestión de los elementos del diseño.

Contenido:

- Uso de las herramientas de formas: creación de rectángulos, círculos y polígonos.
- Transformación y alineación de formas utilizando el panel de transformación.
- Uso del panel "Buscatrazos" para combinar formas, recortar y dividir objetos.
- Organización de capas: creación, duplicación, bloqueo y agrupación.
- Alineación y distribución de objetos en el área de trabajo.

Instrucciones:

1. **Demostración en vivo:** Explora las opciones de alineación y distribución, y cómo organizar los objetos dentro de diferentes capas.
2. **Ejercicio práctico:** Crea una ilustración sencilla utilizando múltiples objetos y organiza todo en capas separadas. Asegúrate de alinear y distribuir correctamente los elementos.
3. **Actividad de retroalimentación:** Presenta tu trabajo a la clase y explica cómo organizaste tus capas y objetos para lograr el diseño final.

Actividad práctica

Creación de un logotipo utilizando formas básicas y el panel Buscatrazos.

Crea una ilustración simple con capas:

- Diseña una escena sencilla utilizando múltiples formas y herramientas de manipulación (rotar, escalar, reflejar).
- Organiza cada elemento de la ilustración en capas separadas para facilitar su manipulación posterior.
- Usa las herramientas de alineación y distribución para asegurarte de que los objetos estén correctamente dispuestos.

Figura 15.
Ilustración con el uso de capas



Nota. Ilustración sencilla utilizando capas en Adobe Illustrator. Imagen propia.

Lección 4:
Trabajo con Color y Degradados

Objetivo:

Comprender el uso del color en Adobe Illustrator y cómo aplicar degradados y mezclas para enriquecer los gráficos vectoriales.

Contenido:

- Modos de color y manejo de muestras de color.
- Aplicación de degradados lineales y radiales.
- Uso de la herramienta de mezcla para transiciones suaves entre colores.

Instrucciones:

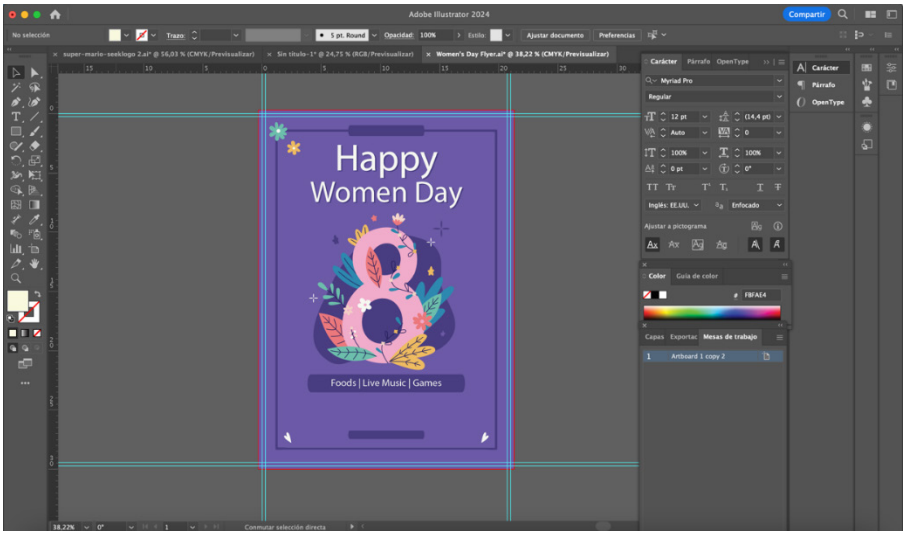
1. **Demostración en vivo:** Aprende a aplicar y ajustar colores, degradados y efectos de mezcla en objetos vectoriales.
2. **Ejercicio práctico:** Crea un cartel publicitario aplicando degradados en los fondos y en los elementos gráficos, buscando armonía y contraste en los colores.
3. **Discusión grupal:** Analiza diferentes combinaciones de color y degradados con tus compañeros, identificando los efectos visuales logrados en cada propuesta.

Actividad práctica

Crea un cartel publicitario con degradados

- Diseña un cartel publicitario para un producto ficticio, aplicando degradados en el fondo y en varios elementos gráficos.
- Explora diferentes combinaciones de colores para crear armonía o contraste.
- Utiliza tanto degradados lineales como radiales, ajustando la opacidad y los ángulos según sea necesario.

Figura 16.
Ejemplo de cartel publicitario



Nota. Ejemplo del diseño de un cartel publicitario realizado en Adobe Illustrator. Imagen propia.

Deber 3: Rediseño de Logotipo en Illustrator

Objetivo: Desarrollar habilidades en el uso de Adobe Illustrator para crear y rediseñar logotipos, aplicando conceptos de diseño gráfico, teoría del color, y herramientas avanzadas de Illustrator.

Evaluación:

- Creatividad y originalidad en el rediseño del logotipo.
- Uso adecuado de las herramientas de Illustrator, como la pluma, formas y capas.
- Coherencia en el uso de tipografía y paleta de colores.

Descripción: Rediseñar un logotipo existente o crear una versión mejorada de una marca de tu elección utilizando las herramientas de Illustrator.

Requisitos:

- Escoge una marca conocida o una marca personal y rediseña su logotipo.
- El diseño debe reflejar un concepto claro y mejorar la estética o la funcionalidad del logotipo original.
- Utiliza al menos tres herramientas avanzadas de Illustrator (pluma, formas geométricas, degradados, etc.).

- Organiza los elementos del diseño en capas para facilitar la edición y manipulación del logotipo.
- Justifica la elección de colores y tipografía en un breve texto (100-150 palabras).

Formato de entrega:

- Archivo AI con todas las capas organizadas.
- Imagen final del logotipo en formato PNG o JPG (mínimo 1080x1080 píxeles).
- Documento PDF con la justificación de las decisiones de diseño (colores, tipografía, etc.).

Instrucciones:

- Selecciona un logotipo existente que quieras rediseñar o mejorar.
- Comienza creando un tablero de inspiración donde recojas elementos de diseño, colores, y referencias visuales que influyan en tu rediseño.
- Utiliza las herramientas de Illustrator para recrear el logotipo en una versión más moderna o acorde con la identidad de la marca.
- Asegúrate de que el nuevo logotipo sea visualmente claro, equilibrado y tenga coherencia en cuanto a estilo y concepto.
- Organiza los elementos del logotipo en capas distintas, etiquetándolas correctamente para facilitar el proceso de revisión.
- Escribe una breve justificación sobre las elecciones de color, tipografía, y otros elementos que hayas implementado en el diseño.
- Exporta el archivo final en formato PNG o JPG y entrega junto con el archivo AI y el documento PDF en la plataforma.

Recomendaciones: Se evaluará la creatividad y originalidad del rediseño, el manejo adecuado de las herramientas de Illustrator, la correcta organización del proyecto en capas, y la coherencia visual y conceptual del logotipo final.

Figura 17.
Ejemplo rediseño de logotipo



Nota. Logotipo de la Superintendencia de Bancos, antigua y actual. Imagen propia.

Lección 5:
Herramienta Texto y Tipografía

Objetivo:

Dominar las herramientas de texto en Illustrator para crear y editar tipografías dentro de composiciones gráficas.

Contenido:

- Creación de textos en diferentes formas (texto puntual, en áreas, en trayectorias).
- Ajustes tipográficos: kerning, tracking, leading.
- Convertir texto en contornos para efectos gráficos avanzados.

Instrucciones:

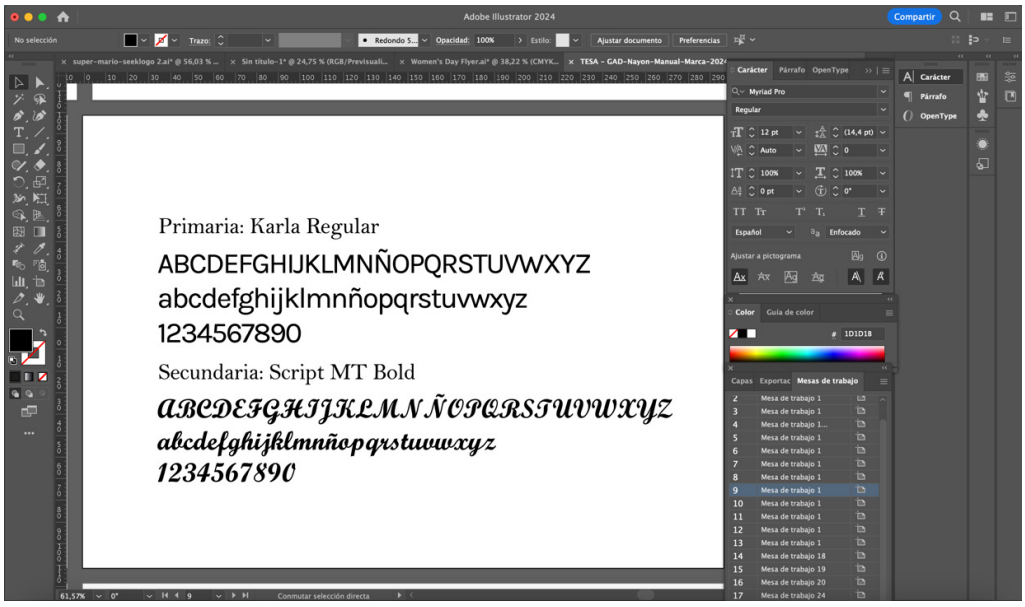
1. **Demostración en vivo:** Aprende a crear y manipular texto, y a convertirlo en contornos para su edición como formas vectoriales.
2. **Ejercicio práctico:** Diseña una invitación digital aplicando distintas técnicas tipográficas y asegurándote de que el texto sea legible y visualmente atractivo.
3. **Reflexión:** Comparte tu invitación con un compañero y discute cómo la tipografía refuerza el mensaje del diseño.

Actividad práctica

Diseña una invitación digital con tipografía personalizada:

- Crea una invitación para un evento ficticio, utilizando distintas configuraciones de texto (texto puntual, en áreas y sobre trayectorias).
- Ajusta la tipografía utilizando opciones avanzadas como el kerning, tracking y leading.
- Convierte el texto en contornos y aplica efectos gráficos avanzados si es necesario para darle un toque personalizado.

Figura 18.
Ejemplo de tipografías



Nota. Uso de tipografías en un lienzo de Adobe Illustrator. Imagen propia.

Actividad 3: Exposición de Idea para Proyecto Final

Objetivo: Presentar el concepto de una marca, basado en un tablero de inspiración, que guiará el proyecto final de rediseño de logotipo.

Evaluación:

- Presentación del concepto
- Uso de mood board para justificar las decisiones creativas
- Claridad y coherencia en la exposición

Descripción: Exposición de la idea creativa y el concepto de marca para el proyecto final.

Requisitos:

- Crear un mood board con referencias visuales, colores, tipografías y conceptos clave.
- Explicar la visión y el enfoque del proyecto final.

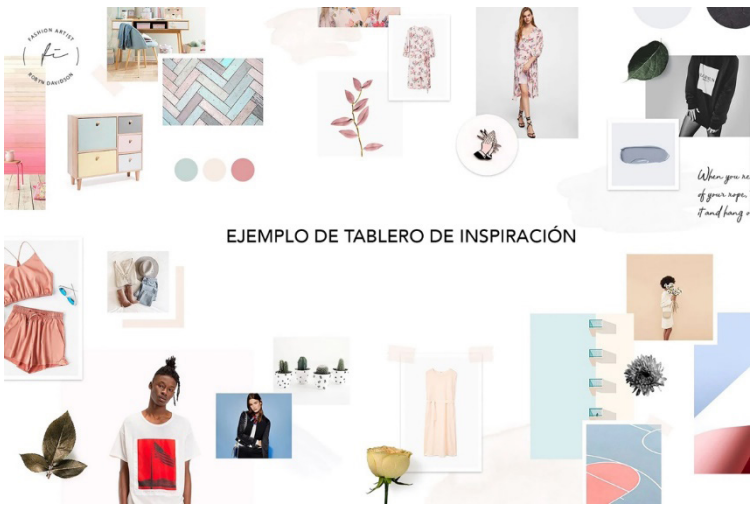
Formato de entrega: Presentación en **PowerPoint** o **PDF**.

Instrucciones:

- Desarrolla un tablero de inspiración que represente visualmente la idea de tu marca.
- Prepara una presentación que explique la conexión entre el tablero y tu concepto de marca.
- Practica la presentación para asegurarte de que sea clara y convincente.
- Presenta ante la clase y responde a las preguntas o comentarios que puedan surgir.

Recomendaciones: Se evaluará la capacidad de transmitir el concepto de la marca y el uso adecuado de las herramientas visuales.

Figura 19.
Ejemplo de moodboard o tablero de inspiración



Nota. Ejemplo de moodboard o tablero de inspiración en un lienzo de Adobe Illustrator. Imagen propia.

Lección 6:
Exportación de Archivos y Formatos

Objetivo:

Aprender a guardar y exportar proyectos en los formatos adecuados para impresión, web y otros usos.

Contenido:

- Exportación en formatos adecuados: AI, PDF, PNG, SVG.
- Opciones de exportación para impresión (configuración de color, resolución).
- Exportación para web y multimedia (optimización de archivos, tamaños).

Instrucciones:

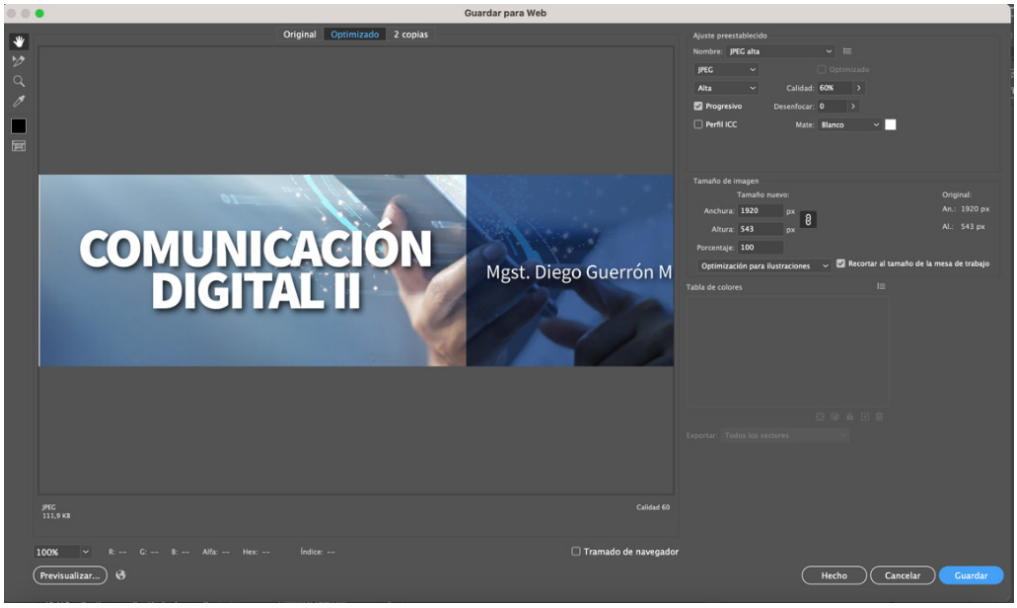
1. **Demostración en vivo:** Aprende las mejores prácticas para exportar archivos de Illustrator en diferentes formatos, tanto para impresión como para web.
2. **Ejercicio práctico:** Exporta el cartel publicitario que creaste previamente en formatos adecuados para impresión y para web, ajustando configuraciones de color y resolución.
3. **Revisión final:** Comparte tus archivos exportados con la clase y recibe retroalimentación sobre la optimización y calidad del diseño final.

Actividad práctica

Exporta tu cartel publicitario en formatos para impresión y web

- Toma el cartel publicitario creado en lecciones anteriores y exporta dos versiones: una para impresión (formato PDF, alta resolución, modo de color CMYK) y otra para web (formato PNG o JPEG, resolución más baja, modo de color RGB).
- Asegúrate de configurar correctamente las opciones de exportación según el medio final de publicación.

Figura 20.
Cuadro de diálogo de exportación



Nota. Detalles previos a exportar una ilustración a los diferentes formatos en Adobe Illustrator. Imagen propia.

Prueba 2: Atajos de Teclado en Adobe Illustrator

Objetivo:

Evaluar el conocimiento y dominio de los atajos de teclado en Adobe Illustrator.

Evaluación: Precisión en el uso de atajos de teclado.

Descripción: Atajos de teclado esenciales en Adobe Illustrator.

Formato de entrega: Respuestas en el ejercicio práctico (no requiere entrega).

Instrucciones:

- Participa en el ejercicio práctico que se llevará a cabo en clase.
- Usa los atajos de teclado que has aprendido para completar las tareas asignadas.
- Un instructor evaluará tu desempeño en tiempo real.

Recomendación:

Se evaluará la rapidez y precisión en la aplicación de los atajos de teclado.

Deber 4: Redibujar un personaje del universo de Mario Bros en Illustrator

Objetivo: Aplicar la herramienta pluma y las formas vectoriales en Illustrator para recrear un personaje icónico.

Evaluación:

- Uso de la herramienta pluma.
- Separación por capas y uso de colores y trazos.
- Precisión y detalle en el diseño del personaje.

Descripción: Redibujar un personaje del universo de Mario Bros utilizando Illustrator.

Requisitos:

- Utilizar la herramienta pluma para crear las formas del personaje.
- Separar los colores y trazos en capas distintas para facilitar la edición.

Formato de entrega:

- Archivo **AI** editable.
- Imagen exportada en **PNG** o **JPEG**.

Instrucciones:

- Abre Adobe Illustrator y crea un nuevo documento.
- Busca una imagen de referencia del fantasma de Mario Bros.
- Utiliza la herramienta pluma para trazar las formas del personaje, prestando atención a los detalles.
- Organiza los trazos en capas separadas según el color y las partes del personaje (ej. cuerpo, ojos, boca).
- Ajusta los colores y asegúrate de que el diseño sea limpio y preciso.
- Guarda el archivo en formato **AI** y exporta la versión final como **PNG** o **JPEG**.

Recomendaciones: Se evaluará la precisión en el uso de la herramienta pluma, así como la organización del trabajo en capas.

Figura 21.
Ejemplo de ilustración del universo de Mario Bros



Nota. Ejemplo de un personaje vectorial del universo de Mario Bros en Adobe Illustrator. Imagen propia.

Evaluación Final: Rediseño de Logotipo y Manual de Marca (15 puntos)

Objetivo: Realizar un rediseño completo de un logotipo y crear un manual de marca básico que explique el uso y aplicación de la marca.

Evaluación:

- Creatividad y originalidad del rediseño
- Manual de marca que incluya tipografía, colores y aplicación
- Presentación del proyecto final

Descripción: Rediseño completo de un logotipo asignado, con un manual que explique el uso y aplicación de la marca.

Requisitos:

- Rediseñar el logotipo usando las herramientas de Illustrator.
- Crear un manual de marca que incluya especificaciones de color, tipografía, y ejemplos de uso.

Formato de entrega:

- Archivo **AI** del logotipo.
- Manual de marca en formato **PDF**.

Instrucciones:

- Recibe el logotipo a rediseñar y estudia su historia y aplicaciones actuales.
- Usa Illustrator para crear el rediseño, aplicando lo aprendido en clase.
- Desarrolla un manual de marca que incluya:
  - Explicación del logotipo (Manifiesto de marca)
  - Paleta de colores (RGB, CMYK, Hexadecimales y Pantone)
  - Tipografía principal y secundaria.
  - Uso correcto de la marca.
  - Dos ejemplos de artes para publicaciones para redes sociales.
  - Dos mockups acordes a la marca.
- Prepara una presentación en **PowerPoint** que resuma tu proceso y resultados.
- Entrega todos los archivos requeridos antes de la fecha límite establecida.

Recomendaciones: Se evaluará la creatividad, la técnica en el rediseño y la claridad y coherencia del manual de marca desde la perspectiva de una empresa.

Figura 22.
Ejemplo de manual de marca



Nota. Ejemplo de manual de marca realizado en Adobe Illustrator. Imagen propia.

Conclusión de la Unidad 2:

En esta unidad hemos profundizado el uso del programa Adobe Illustrator y su aplicación al diseño de diferentes formatos y ámbitos, incluso en la creación de ilustraciones digitales de calida. Por medio de actividades totalmente prácticas, trabajos autónomos, presentaciones y propuestas creativas hemos podido explorar herramientas avanzadas, las cuales nos abren el camino para ir perfeccionando la calidad y estilo en futuros proyectos profesionales. Estoy seguro que están listos para los retos gráficos que vienen por delante y que tienen todo lo necesario para ejecutarlos con excelencia.

¡Espero que hayan disfrutado cada herramienta y cada proceso digital, nos vemos en una próxima aventura creativa!

Resultados de aprendizaje:

RA2: Identificar los aspectos clave y el lenguaje más relevante en el manejo de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

RA4: Aplicar técnicas digitales pertinentes y actualizadas para la creación de arte digital y multimedia.

RA5: Desarrollar proyectos de comunicación visual, utilizando las herramientas de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

Bibliografía específica:

Gómez-Palacio, A., & Vit, F. (2024). Teoría del color. Universidad Nacional Autónoma de México. https://elibro.net/es/lc/tesa/titulos/85077

Frutiger, A. (2024). El libro de la tipografía. Editorial Gustavo Gili. https://elibro.net/es/lc/tesa/titulos/45494

Referencias

Bierut, M., Helfand, J., & Heller., y. (2024). Fundamentos del diseño grafico. Obtenido de Ediciones Infinito.: https://elibro.net/es/lc/tesa/titulos/219430

Frutiger, A. (2024). El libro de la tipografía. Obtenido de Editorial Gustavo Gill.: https://elibro.net/es/lc/tesa/titulos/45494

Gómez-Palacios, A. V. (2024). Teoría del color. Obtenido de Universidad Nacional Atónoma de Mexico.: https://elibro.net/es/lc/tesa/titulos/85077

Latner, J. (s.f.). Fundamentos de la Gestalt. (2a.ed). Obtenido de Editorial Cuatro Vientos.: https://elibro.net/es/lc/tesa/titulos/67779

TECNOLÓGICO SAN ANTONIO Tesa

Casa Editorial

ISBN: 978-9942-7322-6-2

