



SÍLABO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA DE DISEÑO GRAFICO

I. INFORMACION GENERAL

1.1 Nombre de la institución	: I.E.S.T.P "San Ignacio"
1.2 Programa de Estudio	: Computación e Informática
1.3 Modulo Profesional	: Gestión de Aplicaciones para Internet y Producción Multimedia
1.4 Tipo de Módulo	: Técnico Profesional
1.5 Unidad Didáctica	: Diseño Gráfico
1.6 Docente Responsable	: Mg. Lourdes Soplopuco Tello
1.7 Periodo Académico	: Quinto
1.8 N° de Horas de la Unidad Didáctica	: 90 horas
1.9 N° de Créditos	: 04
1.10 Periodo Lectivo	: 2025-I
1.11 Turno	: Nocturno
1.12 Fecha de Inicio	: 07/04/25
1.13 Fecha de Término	: 06/08/25

II. SUMILLA

La tecnología y su constante progreso nos marcan la pauta en el desarrollo de campos como el Diseño Gráfico, otorgando muchos beneficios en la aplicación de programas informáticos, que hoy en día constituyen una poderosa herramienta con la que los comunicadores pueden enriquecer su trabajo creativo y plasmar sus ideas. Esta unidad didáctica está orientada a proporcionar en los estudiantes la competencia para elaborar materiales gráficos, con destino de imprenta o para su uso en nuevas tecnologías.

La unidad didáctica es de carácter práctico y se basa en el manejo de programas de diseño gráfico. A lo largo del ciclo, de manera transversal, se imparten conceptos teóricos precisos y necesarios para entender algunos aspectos referidos al uso específico de cada aplicación (programa) y del diseño gráfico.

III. UNIDAD DE COMPETENCIA VINCULADA AL MÓDULO

Diseñar, desarrollar, administrar, gestionar e implementar productos multimedia y aplicaciones para Internet, teniendo en cuenta los requerimientos del cliente.

IV. CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Planificar y elaborar recursos gráficos

V.- INDICADORES DE LOGRO

- 5.1 Reconoce aspectos genéricos del diseño gráfico considerando el contexto real.
- 5.2 Realiza diseños básicos en CorelDRAW Graphics Suite configurando sus propiedades
- 5.3 Realiza diseños complejos en CorelDRAW Graphics utilizando complementos de la suite.

VI.- SESIONES DE APRENDIZAJE



Indicador de Logro	Sesiones de Aprendizaje	N° de Horas	Fecha	Fecha de culminación del IL
IL1	Socialización del silabo	1	Semana 1 07/04/25	
	N° 1: Generalidades del diseño gráfico <ul style="list-style-type: none">DefiniciónHistoria	2		
	N° 2: Áreas de la práctica profesional <ul style="list-style-type: none">Diseño para informaciónDiseño para persuasiónDiseño para educaciónDiseño para administraciónDiseño tipográficoDiseño de Logotipos (Branding)Diseño de interfacesDiseño gráfico digitalDiseño visual	2	09/04/25	
	N° 3: La psicología del color <ul style="list-style-type: none">Influencia en las emociones y el estado mentalLa psicología del color en la vida cotidianaMarketing emocional y psicológica de los coloresEl simbolismo de los colores y cómo éstos afectan a la mente humana	3	Semana 2 14/04/25	
	N° 4: Teoría del color <ul style="list-style-type: none">El modelo de color CMYKEl modelo de color RGB	2	16/04/25	
	N° 5: Software para diseño gráfico libre <ul style="list-style-type: none">GimpPaint.NETCanvaPhotoScape	3	Semana 3 21/04/25	
	N° 6: Software para diseño gráfico licenciado <ul style="list-style-type: none">Adobe PhotoshopAdobe IllustratorAdobe InDesignCorel DRAW	2	23/04/25	
N° 7: Generalidades de CorelDraw <ul style="list-style-type: none">¿Qué es y para qué sirve CorelDraw?CorelDraw y los gráficos vectorialesCompetencia de CorelDraw	3	Semana 4 28/04/25		





	<ul style="list-style-type: none"> • CorelDraw gratis • Versiones de CorelDRAW • Formatos 			
	<p>N° 8: Requisitos de instalación CorelDraw</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistema Windows • Sistema Macintosh 	2	30/04/25	
	<p>N° 9: Descarga de CorelDraw</p> <ul style="list-style-type: none"> • CorelDraw Graphics Suite • CorelDraw Standard • CorelDraw Essential 	3	Semana 5 05/05/25	
	<p>N° 10: Instalación y configuración</p> <ul style="list-style-type: none"> • CorelDraw Graphics Suite (versión de prueba) • Desinstalar CorelDraw Graphics Suite 	2	07/05/25	07/05/25
	Feriado	3	Semana 6 12/05/25	
	<p>N° 11: Conceptos básicos de CorelDRAW</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gráficos vectoriales y mapas de bits • Iniciar y abrir dibujos • Escanear imágenes • Operaciones con varios dibujos • Operaciones de deshacer, rehacer y repetir acciones • Zoom, mano y desplazamiento • Previsualizar dibujos 	2	14/05/25	
IL2	<p>N° 12: Conceptos intermedios de CorelDRAW</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modos de visualización • Vistas • Almacenar dibujos • Archivos bloqueados • Copia de seguridad y recuperación de archivos • Añadir y acceder a información de dibujos • Cerrar dibujos • Explorar tareas básicas • Desactivar mensajes de advertencia • Visualizar la información del sistema • Editar durante la impresión, guardado y exportación de documentos 	3	Semana 7 19/05/25	





N° 13: Espacio de Trabajo CorelDRAW <ul style="list-style-type: none">• Terminología de CorelDRAW• Ventana de la aplicación• Barra de herramientas estándar• Caja de herramientas	2	21/05/25	
N° 14: Visita guiada al espacio de trabajo de CorelDRAW <ul style="list-style-type: none">• Barra de propiedades• Ventanas acoplables• Barra de estado• Elija un espacio de trabajo	3	Semana 8 26/05/25	
N° 15: Líneas, contornos y pinceladas <ul style="list-style-type: none">• Líneas• Dibujo paralelo• Líneas caligráficas y preestablecidas• LiveSketch• Asignar formato a líneas y contornos• Añadir puntas de flecha a líneas y curvas	2	28/05/25	
N° 16: Contornos y pinceladas <ul style="list-style-type: none">• Copiar, convertir, quitar o reemplazar contornos• Pinceladas• Diseminar objetos a lo largo de una línea• Líneas de conexión y de nota• Líneas de cota• Dispositivos y plumas sensibles a la presión	3	Semana 9 02/06/25	
Actividad Institucional	2	05/06/25	



	<p>N° 17: Formas</p> <ul style="list-style-type: none">• Rectángulos y cuadrados• Elipses, círculos, arcos y formas de sector• Polígonos y estrellas• Espirales• Cuadrículas• Formas predefinidas• Usar el reconocimiento de forma <p>N° 18: Asignar forma a objetos</p> <ul style="list-style-type: none">• Objetos de curva• Seleccionar y desplazar nodos• Alinear y distribuir nodos• Manipular segmentos• Unir curvas• Copiar y cortar segmentos• Añadir, eliminar y unir nodos• Tipos de nodos• Transformar nodos• Dividir el trayecto de objetos de curva• Reflejar cambios en objetos de curva	<p>3</p> <p>2</p>	<p>Semana 10 09/06/25</p> <p>11/06/25</p>	
--	--	-------------------	--	--





	<p>N° 19: Modificar objetos</p> <ul style="list-style-type: none">• Inclinar y estirar objetos• Deformar y difuminar objetos• Objetos agrestes• Suavizar objetos• Atraer o repeler nodos para dar forma• Aplicar efectos de distorsión• Añadir efectos de espiral• Asignar forma a objetos mediante envolturas• Recortar y borrar objetos• Dividir objetos• Recortar objetos• Filetear, festonear y biselar esquinas• Soldadura e intersección de objetos• Objetos PowerClip• Opciones de los nodos, los tiradores y las previsualizaciones <p>N° 20: Dibujo simétrico</p> <ul style="list-style-type: none">• Crear simetría• Edición de simetría• Unir curvas en grupos de simetría• Eliminar la simetría y romper los vínculos de simetría	3	Semana 11 16/06/25	
		2	18/06/25	





	Feriado	3	Semana 14 07/07/25	
	N° 25: Color <ul style="list-style-type: none">• Modelos de color• Paleta de documento• Crear y modificar paletas de colores	2	09/07/25	
	N° 26: Relleno <ul style="list-style-type: none">• Rellenos uniformes• Rellenos degradados• Rellenos de patrón de mapa de bits y vectores• Rellenos de patrón de dos colores• Rellenos de textura• Rellenos Postscript• Rellenos de malla• Aplicar rellenos en áreas• Operaciones con rellenos	3	Semana 15 14/07/25	
	N° 27: Transparencia <ul style="list-style-type: none">• Transparencia uniforme• Transparencia degradada• Transparencia de patrón• Transparencia de textura• Copiar, congelar y eliminar transparencias• Modos de fusión	2	16/07/25	
	N° 28: Efectos vectoriales y de mapa de bits <ul style="list-style-type: none">• Efectos de mapa de bits• Efectos vectoriales• Aplicar efectos de mapa de bits	3	Semana 16 21/07/25	
	Feriado	2	23/07/25	





	Feriado	3	Semana 17 28/07/25	
	N° 29: Categorías de efectos especiales <ul style="list-style-type: none">• 3-D• Trazos artísticos• Desenfoque• Cámara• Transformación de color• Silueta• Creativo• Personalizada• Distorsionar• Ruido• Perfilar• Textura	2	30/07/25	
				30/07/25
	Actividades de recuperación	3	Semana 18 04/08/25	
	Feriado	2	06/08/25	

VII.- RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Fichas de Trabajo.
- Pizarra, Mota, Plumones.
- Guía de observación.
- Computadora: software y hardware
- Proyector Multimedia

VIII.- METODOLOGÍA

Se empleará el método activo que promoverá el trabajo autónomo y cooperativo, de esta manera, se fomentará la participación activa de los estudiantes, haciendo uso de trabajos grupales y/o individuales, juegos de roles, entre otras estrategias didácticas.

Evaluación teórico práctico permanente.

Práctica de las normas de convivencia

IX.- EVALUACIÓN

- El sistema de calificación es vigesimal y la nota mínima aprobatoria para las unidades didácticas es trece (13).
- Se considera aprobado el módulo, siempre que se haya aprobado todas las Unidades Didácticas Específicas y las Transversales, de acuerdo al Plan de Estudios.



- El alumno que acumulará inasistencias injustificadas en número mayor o igual al 30% del total de horas programadas en la Unidad Didáctica, será desaprobado en forma automática, sin derecho a recuperación.
- Los alumnos que justifiquen debidamente su inasistencia tendrán derecho a ser evaluados.
- Los alumnos con promedio entre 10 y 12 podrán participar de las actividades de recuperación a fin de lograr la aprobación, dentro del mismo periodo de estudios, (semana 18) y de acuerdo a los lineamientos establecidos en el reglamento institucional.
- Las actividades de recuperación serán programadas dentro de su horario de clase.
- De igual forma el alumno que después de haber realizado el proceso de recuperación obtenga nota menor a trece (13), repetirá la U.D.
- La nota de recuperación será registrada en un Acta de Evaluación de Recuperación.
- Al calcular cualquier promedio se tendrá en cuenta el redondeo hacia arriba
- Los alumnos que falten a una evaluación deben justificarse en la próxima sesión, caso contrario se les asignara la nota mínima CERO.
- La evaluación extraordinaria se aplica cuando el estudiante termina el sexto semestre académico y tenga una o dos U.D pendientes como máximo, está en la facultad de solicitar su evaluación extraordinaria, pagando su derecho respectivo.
- La evaluación extraordinaria será registrada en un acta de Evaluación Extraordinaria.
- El Promedio de la Unidad Didáctica estará dado por:

$$IL = \sum_{i=1}^n ESA / n$$

ESA = Evaluación de Sesión de Aprendizaje

n = Total de sesiones de aprendizaje por cada indicador de logro

$$PUD = (IL1 + IL2 + IL3) / 3$$

X.- FUENTES DE INFORMACIÓN

FUENTES BIBLIOGRAFÍAS

- Davis, P., & Schwartz, S. (2023). *CorelDraw- Diseño y Creatividad*. Lima: Anaya Multimedia.
- De La Cruz Sánchez, R. (2023). *Adobe Coreldraw CS*. Lima: CIAP.
- Fernández, V. (2023). *Photoshop CS*. Lima: Macro.
- UNI, S. (2023). *Manual de CorelDraw*. Lima: UNI.

FUENTES ELECTRONICAS

- CORELCLUB.org. (31 de Marzo de 2025). Corel Draw. Obtenido de <http://www.corelclub.org/descarga-manual-usuario-coreldraw-2020/>
- Corporation, C. (31 de Marzo de 2025). CorelDraw. Obtenido de <https://www.coreldraw.com/la/>

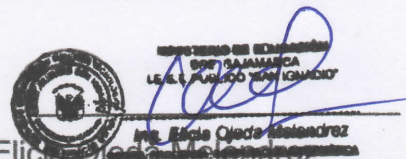


- S.L, A. (31 de Marzo de 2025). AulaClic. Obtenido de <https://www.aulacltic.es/cqreldraw-x7/index.htm>

San Ignacio, abril del 2025



Mg. Ana M. Parihuamán Velásquez
Jefa de Unidad Académica



Ing. Elicia Ojeda Meléndez
Coordinadora del Programa de Estudios de
Computación e Informática

Mg. Lourdes Soplopuco Tello
Docente responsable

