



### 1. DATOS GENERALES

Unidad Didáctica	: Corel Draw – Nivel Inicial
Sesiones	: 08 Sesiones
Horas por sesión	: 02 Horas Cronológicas
Horas de Teoría Audiovisual	: 08 Horas Cronológicas
Horas de Practica en Lab. Con el Docente	: 08 Horas Cronológicas
Horas de laboratorio en Lab. libre	: 08 Horas Cronológicas
Horas Total del Curso	: 24 Horas Cronológicas

### 2. DESCRIPCIÓN DE LA Unidad Didáctica

Corel DRAW es un programa avanzado de edición gráfica (grafismo) con funciones básicas de composición de página, utilizado en el ámbito de las artes gráficas, ofrece herramientas de diseño de páginas, ilustración, edición de imágenes, pintura y ahora... animación vectorial en directo haciendo el proceso de diseño más fácil con una interfaz mejorada, nuevas herramientas de creación, más compatibilidad, una mayor capacidad de personalización de funciones.

### 3. CAPACIDAD

- Identifica las herramientas gráficas para el diseño de un dibujo vectorial
- Crea y Modifica las formas mediante sus nodos
- Optimiza el diseño aplicando tonos de color
- Maneja y clasifica los datos de impresión
- Se integra al grupo y muestra creatividad e iniciativa

### 4. CONTENIDO TRANSVERSAL

Tema de reforzamiento, a lo tratado en clase, ejecutado en un proyecto de trabajo y/o de acuerdo al cronograma técnico y fechas cívicas.

### 5. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Las clases se desarrollaran en 24 horas cronológicas en total, divididas en 08 horas de teoría audiovisual y 08 horas de prácticas en laboratorio con el docente, mas 08 horas de practica libre en laboratorio, desarrollándose bajo la utilización de métodos Inductivo – Deductivo, heurístico y eminentemente practico. Bajo la supervisión y facilitación del docente – instructor para el respectivo proceso del aprendizaje significativo del estudiante.

### 6. EVALUACIÓN

PL	= PROMEDIO LABORATORIO
PT	= PROYECTO DE TRABAJO
IS	= INFORME DE SEMINARIO
PA	= PROMEDIO ACTITUDINAL (puntualidad en ingreso y en entrega de trabajo)
EF	= EVALUACIÓN FINAL (Teórico y/o Práctico)

### 7. FUENTES DE CONSULTA BIBLIOGRAFÍA

- Manual de usuario Corel Draw
- www.aulacllc.com
- www.corelclub.org

### SESIÓN 1: Entorno de Trabajo - Operaciones Básicas

- Introducción - Descripción del entorno del programa
- Configurar Hoja de trabajo
- Creación de Formas Básicas (Rectángulo, Elipse, Polígonos, Objetos, Texto Artístico)
- Manejo de Objetos (Selección, Duplicar, Agrupar, Organizar, Combinar)
- Opciones Básicas de Color (Paleta de Colores)
- Herramienta de Dibujo Inteligente.

### SESIÓN 2: Procedimental (Laboratorio)

- Alineación y Distribución de Objetos, Organizar Objetos, Transformar Objetos.
- Lineas Guías, Cuadriculas.
- Buscar y Reemplazar, Copiar Propiedades.

### SESIÓN 3: Colores - Contornos - Propiedades

- Herramienta de Relleno (Degradado, Patrón, Textura)
- Herramienta de Contorno
- Ediciones de Nodos (Barra de Propiedades)
- Opciones de Dar Forma... (Soldar, Recortar Interceptar)

### SESIÓN 4: Procedimental (Laboratorio)

- Reforzar la aplicación y utilización de las opciones de la barra de propiedades
- Practica Dirigida por el docente

### SESIÓN 5: Dibujo Vectorial

- Herramientas de Curva (Lápiz Bézier, Mano Alzada, Cotas, etc.)
- Herramienta Forma (Cuchillo, Borrador, Agreste, Deformador)
- Convertir a Curva (Barra de Propiedades)
- Colocar Símbolos y Caracteres Especiales

### SESIÓN 6: Procedimental (Laboratorio)

- Construir un Diseño, con dibujos lineales.
- Practica Dirigida por el docente

### SESIÓN 7: Proyecto Final

- Adaptar Texto a Trayecto
- Rellenos Interactivos - Malla - Cuenta Gotas
- Preparar para servicio de Filmación
- Impresión - Papelería

### SESIÓN 8: Procedimental (Laboratorio)

- Practica Dirigida por el docente
- Evaluación Final