

Tema 1 y 2 (para alumnos presenciales)

El profesor deberá conocer de antemano la información y haber realizado las lecturas, con el objetivo de estar preparado y poder solucionar posibles dudas que se presenten. Deberá animar a los alumnos a presentar la información de forma dinámica y creativa.

Tema 1 y 2 (para alumnos en línea)

El profesor deberá conocer de antemano la información y haber realizado las lecturas, con el objetivo de estar preparado y poder solucionar posibles dudas que se presenten. Deberá animar a los alumnos a presentar la información de forma dinámica y creativa.

Tema 3, 4 y 5 (para alumnos presenciales)

El profesor dará las instrucciones para que los alumnos puedan hacer el dibujo de un aparador de juguetes, en donde aparezcan: un robot, un barco y un tren, y lo entreguen al finalizar. También deberá tener conocimiento de los primeros errores que podría cometer el alumno, con el fin de solucionar las dudas.

Tema 3, 4 y 5 (para alumnos en línea)

El profesor dará las instrucciones para que los alumnos puedan hacer el dibujo de un aparador de juguetes, en donde aparezcan: un robot, un barco y un tren, y lo entreguen al finalizar. También deberá tener conocimiento de los primeros errores que podría cometer el alumno, con el fin de solucionar las dudas.

Tema 6 y 7 (para alumnos presenciales)

- El instructor o facilitador debe tener conocimientos del programa de *Illustrator*.
- Es recomendable que el instructor o facilitador tenga experiencia trazando diferentes figuras por medio de nodos. Pueda explicar de forma gráfica como lograr diseños con nodos de forma sencilla y rápida para demostrar que es fácil y que cualquiera sin saber dibujar puede crear imágenes.
- Conocer la psicología del color y su aplicación dentro del diseño publicitario para orientar a los alumnos.

Tema 6 y 7 (para alumnos en línea)

- El instructor o facilitador debe tener conocimientos del programa de *Illustrator*.
- Es recomendable que el instructor o facilitador tenga experiencia trazando diferentes figuras por medio de nodos. Pueda explicar de forma gráfica como lograr diseños con nodos de forma sencilla y rápida para demostrar que es fácil y que cualquiera sin saber dibujar puede crear imágenes.
- Conocer la psicología del color y su aplicación dentro del diseño publicitario para orientar a los alumnos.

Tema 8, 9 y 10 (para alumnos presenciales)

- El instructor o facilitador debe tener conocimientos del programa de *Illustrator*.
- Se recomienda que el instructor o facilitador haya realizado ejercicios previos sobre los temas que se manejan con el fin de que pueda detectar posibles dudas al momento que los alumnos trabajen con las herramientas.
- Creatividad para poder hacer sugerencias que aspectos a modificar para que el diseño tenga un mejor aspecto. Los alumnos al momento de estar trabajando en algunas ocasiones no están tan abiertos a la creatividad y necesitan apoyo con sugerencias.

Tema 8, 9 y 10 (para alumnos en línea)

- El instructor o facilitador debe tener conocimientos del programa de *Illustrator*.
- Se recomienda que el instructor o facilitador haya realizado ejercicios previos sobre los temas que se manejan con el fin de que pueda detectar posibles dudas al momento que los alumnos trabajen con las herramientas.
- Creatividad para poder hacer sugerencias que aspectos a modificar para que el diseño tenga un mejor aspecto. Los alumnos al momento de estar trabajando en algunas ocasiones no están tan abiertos a la creatividad y necesitan apoyo con sugerencias. O ideas de cómo mejorar la imagen.

Tema 11 y 12 (para alumnos presenciales)

- Facilidad o antecedentes de cómo dibujar caricaturas desde figuras geométricas y expresiones.
- Ejemplos de estas caricaturas y poder dibujarlas en el salón para mostrar lo fácil que puede ser, así que ya debe tenerlas ensayadas.
- Ejemplos de logotipos de varios negocios con diferente giro.
- Trabajar con texto. Las principales dudas es cómo unir a un trazado y cómo darle al texto la forma de una figura.
- Guiar al alumno en la selección armónica de las combinaciones de color.
- Buscar ilustraciones o dibujos sencillos, donde empiecen a dibujar y aprendan a trazarlo en el programa *Illustrator*. Existen libros o imágenes digitalizadas para que aprendan a dibujar.

Tema 11 y 12 (para alumnos en línea)

- Ejemplos gráficos y digitales de cómo dibujar caricaturas desde figuras geométricas y expresiones. Pantallas o archivos donde pueda ejemplificar cómo dibujar una caricatura o un rasgo facial.
- Ejemplos digitales que pueda enviar, videos de Youtube ya seleccionados, de estas caricaturas en varias posiciones.
- Herramienta de calco interactivo y pintura interactiva. Revisar bien que el alumno realice los pasos correspondientes que es calco, luego calco interactivo con pintura interactiva, porque de lo contrario pintan de diferente forma y no sale el efecto.
- Recalcar a los alumnos que en el uso de filtros primero hay que rasterizar la imagen y luego se aplican, y pueden ser acumulativos.
- Buscar ilustraciones o dibujos sencillos, donde empiecen a dibujar y aprendan a trazarlo en el programa *Illustrator*. Existen libros o imágenes digitalizadas donde aprenden a dibujar.

Tema 13, 14 y 15 (para alumnos presenciales)

- Ejemplos digitales de logotipos de varios negocios con diferente giro.
- Pantallas donde pueda ejemplificar cómo trabajar con texto. Las principales dudas son cómo unir a un trazado y cómo darle al texto la forma de una figura.
- Guiar al alumno en la selección armónica de las combinaciones de color.

Tema 13, 14 y 15 (para alumnos en línea)

- Ejemplos digitales de logotipos de varios negocios con diferente giro.
- Pantallas donde pueda ejemplificar cómo trabajar con texto. Las principales dudas son cómo unir a un trazado y cómo darle al texto la forma de una figura.
- Guiar al alumno en la selección armónica de las combinaciones de color.