

**Universidad Interamericana de Puerto Rico**  
**Recinto Metropolitano**  
**Facultad de Empresas**  
**Departamento de Estudios Subgraduados**  
**PROGRAMA DE MERCADEO**

**PRONTUARIO**

**I. Información del Curso**

Título del Curso	:	Arte Gráfico en Mercadeo
Código & Número	:	MKTG 3241
Créditos	:	Tres (3) Créditos
Requisitos	:	N/A
Profesor	:	Dr. Omar Y. Reyes Martínez
Lugar & Horas de Oficina	:	Inter-Metro, L-V, 8:00am – 5:00pm
Teléfono de la Oficina	:	(787) 250-1912 Ext. 2493
Celular	:	(939) 332-0014
Correo Electrónico	:	<a href="mailto:omary.reyesma@intermetro.edu">omary.reyesma@intermetro.edu</a>

**II. Descripción del Curso**

Aplicación de las artes gráficas tradicionales y digitales en mercadeo de bienes y servicios. Análisis de técnicas, estrategias y procesos básicos de diseño gráfico que identifican y promueven a la empresa o a la institución. Requiere horas adicionales de laboratorio abierto.

**III. Objetivos**

*Se espera que, al finalizar el curso, el estudiante pueda:*

**1. La discusión de conceptos indispensables para llevar a cabo el diseño gráfico.**

- 1.1 La importancia del razonamiento lineal y lateral.
- 1.2 El dibujo exploratorio para visualizar ideas.
- 1.3 La teoría y creatividad detrás de las imágenes y los textos.
- 1.4 Atender audiencias y mercados con conceptos cautivantes.
- 1.5 La relevancia del diseño gráfico en los negocios.

**2. Comprender los fundamentos, teorías y elementos de la composición gráfica.**

- 2.1 La forma y el espacio versus la simetría y asimetría.
- 2.2 La planificación del diseño y los estilos de diseño existentes.
- 2.3 El ritmo, contraste, tamaño y formatos de imágenes.
- 2.4 La identidad y las redes como sistemas extendidos de gráficos.
- 2.5 La fotografía y la ilustración como complementos.

**3. Integración de tipografía y color en el diseño gráfico de impacto.**

- 3.1 El significado detrás de la tipografía.
- 3.2 Espacios, legibilidad, énfasis y jerarquía de la tipografía.
- 3.3 La terminología del color, su contraste y armonía.

3.4 Asociaciones e información derivada del color.

3.5 El arte encontrado en la mezcla de colores.

**4. Herramientas y tecnologías disponibles para el diseño gráfico.**

4.1 El uso de la fotografía y abastecimiento de imágenes.

4.2 Elementos de Adobe InDesign, Photoshop e Illustrator.

4.3 El diseño con animaciones y efectos especiales.

4.4 El uso de impresoras digitales y presentando portafolios.

4.5 Estructuras de proyectos y arquitectura de la información.

**5. Desarrollo de portafolio profesional con arte y gráficos editados.**

5.1 El uso de programas disponibles para diseñar contenido.

5.2 Considerar el destinatario y las últimas tendencias visuales.

5.3 Añadirle personalidad y elementos inesperados.

5.4 Creación de un logo y una marca personal basada en intereses.

5.5 Oferta de una experiencia y proposición de valor única.

**IV. Contenido**

**A.** Lectura y análisis del libro de texto en la forma de investigaciones.

**B.** Consideración de programas de diseño gráfico para realizar portafolio.

**C.** Diversos ejemplos de profesionales en la industria como fuente de inspiración.

**D.** Lecturas suplementarias que enfocan en tendencias pasadas y presentes.

**E.** Énfasis en el desarrollo de un portafolio único con visuales y contenido de impacto.

**V. Actividades**

*Se recomiendan las siguientes actividades para el desarrollo del curso:*

**A.** Lectura Aplicada

1. Evaluación de comprensión por medio de la investigación.

2. La integración de imágenes editadas en los escritos para identificar tendencias.

**B.** Exámenes

1. De temas relacionados al libro de texto.

2. Preguntas relacionadas a lecturas suplementarias y electrónicas.

**C.** Pruebas Cortas o “Quizzes”

1. De capítulos específicos del libro de texto.

**D.** Diseño de Imágenes

1. Enfoque en los negocios pequeños.

2. Considerando otros proponentes del diseño gráfico.

3. Rediseño de campañas publicitarias de gigantes de industrias.

**E.** Presentación de Portafolio

1. Escrito con tipografía evaluada.

2. Contenido memorable que inspire al consumo.

3. Elementos de eMarketing replicables.

4. Originalidad inspirada en paradigmas establecidos.

## VI. Evaluación

A continuación, los criterios de evaluación para el curso Arte Gráfico en Mercadeo (MKTG 3241) del mismo ofrecerse de manera presencial.

<i>Descripción</i>	<i>Puntuación</i>	<i>% de la Nota Final</i>
a. Tres (3) Examinaciones de Diseño Gráfico Especializado	300	30%
b. Entrega de Portafolio Individual	200	40%
c. Pruebas Cortas o “Quizzes” del Libro de Texto	50	10%
d. Otras Asignaciones Investigativas de Lecturas Suplementarias	150	20%
<i>Total</i>	700	100%

### *Notas:*

1. Las exámenes consisten de trabajos a someter basados en tendencias específicas del diseño gráfico en forma de una campaña publicitaria.
2. El portafolio considerará que el estudiante ofrecerá sus servicios a un cliente nuevo, ya sea un negocio pequeño o uno corporativo.
3. Las investigaciones de lecturas suplementarias se enfocarán en uno de los textos en específico por estudiante.

## VII. Criterios de Evaluación del Curso por Contrato

En el caso de tratarse de un curso por contrato, el estudiante tiene la responsabilidad de entregar cuatro (4) trabajos investigativos dirigidos siguiendo las directrices del profesor para cumplir con los requisitos académicos del prontuario, como también del programa académico. En la siguiente tabla se lista el peso que se le dará a las partes fundamentales de las investigaciones y trabajos de diseño gráfico a entregar:

<i>Descripción</i>	<i>Puntuación</i>	<i>% de la Nota Final</i>
a. Inclusión de paradigma moderno del diseño gráfico en el trabajo.	100	25%
b. Muestra de imágenes editadas y curadas.	100	25%
c. Diferenciación y razonamiento detrás del diseño individual.	100	25%
d. Red visual que se atempere al contenido de materiales educativos.	100	25%
<i>Total</i>	400	100%

### *Notas:*

1. Cada trabajo será evaluado de manera individual y tomará en consideración los intereses personales del estudiantado.
2. Para propósitos de la entrega de las investigaciones, cada una de ellas tendrá un valor de 100 puntos en total.

Todos los trabajos serán evaluados de acuerdo a la rúbrica a continuación, atemperando las calificaciones a la profundidad del análisis realizado, los ejemplos de negocios a mercadear seleccionados y a los conceptos derivados de otros diseñadores gráficos establecidos que inspiraron al estudiante.

## VIII. NOTAS ESPECIALES

### A. Servicios Auxiliares o Necesidades Especiales

Todo estudiante que requiera servicios auxiliares o asistencia especial deberá solicitar los mismos al inicio del curso o tan pronto como adquiera conocimiento de que los necesita, a través del registro correspondiente, en la Oficina de la Coordinadora de servicios a estudiantes con impedimentos, la Dra. María de los Ángeles Cabello. Ella está ubicada en el Programa de Orientación y Consejería, Oficina 111, en el primer piso del edificio John Will Harris, extensión 2306.

### B. Honradez, fraude y plagio

La falta de honradez, el fraude, el plagio y cualquier otro comportamiento inadecuado con relación a la labor académica constituyen infracciones mayores sancionadas por el Reglamento General de Estudiantes. Las infracciones mayores, según dispone el Reglamento General de Estudiantes, pueden tener como consecuencia la suspensión de la Universidad por un tiempo definido mayor de un año o la expulsión permanente de la Universidad, entre otras sanciones.

### C. Uso de dispositivos electrónicos

Se desactivarán los teléfonos celulares y cualquier otro dispositivo electrónico que pudiese interrumpir los procesos de enseñanza y aprendizaje o alterar el ambiente conducente a la excelencia académica. Las situaciones apremiantes serán atendidas, según corresponda. Se prohíbe el manejo de dispositivos electrónicos que permitan acceder, almacenar o enviar datos durante evaluaciones o exámenes.

### D. Cumplimiento con las disposiciones del Título IX

La Ley de Educación Superior Federal, según enmendada, prohíbe el discrimen por razón de sexo en cualquier actividad académica, educativa, extracurricular, atlética o en cualquier otro programa o empleo, auspiciado o controlado por una institución de educación superior independientemente de que esta se realice dentro o fuera de los predios de la institución, si la institución recibe fondos federales.

Conforme dispone la reglamentación federal vigente, en nuestra unidad académica se ha designado un(a) Coordinador(a) Auxiliar de Título IX que brindará asistencia y orientación con relación a cualquier alegado incidente constitutivo de discrimen por sexo o género, acoso sexual o agresión sexual. Se puede comunicar con el Coordinador(a) Sr. George Rivera, extensión 2262 – 2147, o al correo electrónico [griverar@metro.inter.edu](mailto:griverar@metro.inter.edu).

El Documento Normativo titulado **Normas y Procedimientos para Atender Alegadas Violaciones a las Disposiciones del Título IX** es el documento que contiene las reglas institucionales para canalizar cualquier querrela que se presente basada en este tipo de alegación. Este documento está disponible en el portal de la Universidad Interamericana de Puerto Rico ([www.inter.edu](http://www.inter.edu)).

## IX. Rúbrica

Para lograr la mejor calificación posible, el estudiante debe presentar sus imágenes editadas en un “grid” o red visualmente atractiva en donde permee el balance. Adicional a ello, deberá describir sus fuentes de inspiración y explicar a qué emula su trabajo y cómo pretende impactar al consumidor. Es sumamente importante que se revisen las fuentes de referencia según el profesor indique en cada uno de los trabajos para que el diseño gráfico a someter incluya y conteste todas las aseveraciones asignadas.

### A. Rúbrica de Trabajos Investigativos

<i>Los valores por cada criterio de evaluación son los siguientes:</i>	<i>Puntos</i>
a. Investigación e Identificación de Tendencias en el Diseño Gráfico.	20
b. Presentación de Análisis en Diseños Originales y Explicados.	35
c. Adaptabilidad a Tendencias de Diseño, Inclusión de Personalización Individual.	20
d. Gramática & Calidad de Tipografía Seleccionada.	15
e. Presentación de Referencias en Formato APA.	10
<i>Puntos Totales por Trabajo</i>	<b>100</b>

#### *Notas:*

1. Cada uno de los trabajos a realizar se basarán en el libro de texto y demás lecturas suplementarias.
2. Es responsabilidad del estudiante internalizar la información del contenido disponible en línea.
3. El estudiante puede seleccionar el programa que desee para la edición de imágenes de acuerdo a su acceso, presupuesto, experiencia u otra variable de preferencia de diseño.

## X. Recursos Educativos & Bibliografía (o referencias)

### A. Libro de Texto

Dabner, David, Stewart, Sandra & Vickress, Abbie (2020). Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design. Seventh Edition. Quarto Publishing plc. John Wiley & Sons, Inc. ISBN: 978-1-119-64711-9, 978-1-119-64728-7 (eBook), 978-1-119-64726-3 (eBook). Recuperado de (.epub; 75.4MB): <https://3lib.net/dl/11834843/7e3b0b>.

### B. Lecturas Suplementarias, Revistas y/o Periódicos

1. Anderson Gail & Heller, Steven (2016). The graphic design idea book: Inspiration from 50 masters. Laurence King Publishing, Ltd. ISBN: 978-1-78067-756-9. Recuperado de (.pdf; 4.3MB): <https://3lib.net/dl/2780404/8a8461?dsource=recommend>.
2. Edwards, Betty (2004). Color A Course in Mastering the Art of Mixing Colors. Tarcher/Penguin. ISBN: 978-1-585-42219-7. Recuperado de (.pdf; 46.6MB): <https://3lib.net/dl/460489/eeac6f?dsource=recommend>.
3. Fiell, Charlotte & Fiell, Peter (2003). Graphic Design for the 21st Century: 100 of the World's Best Graphic Designers. TASCHEN GmbH. Italy. ISBN: 3-8228-1605-1. Recuperado de (.pdf; 54.1MB): <https://3lib.net/dl/726741/9d3291?dsource=recommend>.

4. Grant, Hector (2021). Adobe Illustrator for Beginners 2021: Learn Graphic Design With Illustrator. RS Publishing House. Recuperado de (.epub; 6.3MB):  
<https://3lib.net/dl/11288305/e31bdf?dsouce=recommend>.
5. Heller, Steven (2005). The Education of a Graphic Designer. Second Edition. Allworth Press New York. School of Visual Arts. ISBN: 1-58815-413-3. Recuperado de (.pdf; 1.8MB):  
<https://3lib.net/dl/695208/e93562?dsouce=recommend>.
6. Kleon, Austin (2012). Steal Like an Artist: 10 Things Nobody Told You About Being Creative. Workman Publishing Company, Inc. New York. ISBN: 978-0-761-17125-6. Recuperado de (.epub; 6.7MB): <https://3lib.net/dl/1309794/be053f?dsouce=recommend>.
7. Muller-Brockmann, Josef (1996). Grid Systems in Graphic Design Raster Systeme Fur Die Visuele Gestaltung. German and English Editions. Verlag Niggli AG. ISBN: 978-3-721-20145-1. Recuperado de (.pdf; 19.2MB): <https://3lib.net/dl/1055566/13e541?dsouce=recommend>.
8. Shaughnessy, Adrian (2005). How to be a Graphic Designer Without Losing Your Soul. Laurence King Publishing, Ltd. ISBN: 978-1-586-69410-0. Recuperado de (.pdf; 26.2MB):  
<https://3lib.net/dl/491212/c181c2?dsouce=recommend>.
9. Stokes, Rob et. al. (2018). eMarketing: The essential guide to marketing in a digital world. Sixth Edition. Red & Yellow Holdings (Pty) Ltd. ISBN: 978-0-620-78058-2. Recuperado de (.pdf; 10.7MB):  
[https://www.redandyellow.co.za/content/uploads/2018/06/RedYellow\\_eMarketing\\_Textbook\\_6thEdition.pdf](https://www.redandyellow.co.za/content/uploads/2018/06/RedYellow_eMarketing_Textbook_6thEdition.pdf).
10. Weinschenk, Susan, Ph.D. (2020). 100 Things Every Designer Needs to Know about People: What Makes Them Tick. Second Edition. Peachpit Press. ISBN: 978-0-321-76753-0. Recuperado de (.pdf; 11.9MB): <https://3lib.net/dl/11221948/acdc80>.

### **C. Recursos Audiovisuales**

1. Adobe Photoshop (2020). Photoshop Sneak Peek. YouTube. Adobe Sensei. Sky Replacement. Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=K\\_jWJ7Z-tKI&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=K_jWJ7Z-tKI&feature=emb_title).
2. Kloskowski, Matt (2020). EVERY Setting Explained! Advanced Photoshop Sky Replacement. Photoshop's 2021 Sky Replacement. Recuperado de:  
<https://www.youtube.com/watch?v=ktE8PIZAOC4>.

### **D. Recursos Electrónicos**

1. Adobe (2021). Photoshop Elements 2022. Adobe. Recuperado de:  
<https://www.adobe.com/products/photoshop-elements/whats-new.html>.
2. Bonderud, Doug (2021). The 12 Best Free Graphic Design Software for Marketers and Beginners. Marketing. HubSpot. Marketing. Recuperado de: <https://blog.hubspot.com/marketing/best-free-graphic-design-software>.

3. Cox, Dallas & Howard, Clark (2021). 12 Best Free Graphic Design Software. The Atlanta Journal-Constitution. News. Business. Recuperado de: <https://www.ajc.com/news/12-of-the-best-free-graphic-design-software/76I7JOYSSZHP7L36GPHSIM4LIU/>.
4. Creative Bloq Staff (2021). The best graphic design software in 2021 – including paid-for and free options. Creative Bloq. Features. Graphic Design. Recuperado de: <https://www.creativebloq.com/graphic-design/free-graphic-design-software-8134039>.
5. Digital Cruch (2021). 15 Best Free Graphic Design Software in 2021. Digital Cruch. Apps. Recuperado de: <https://digitalcruch.com/free-graphic-design-software/>.
6. Gray, Jeremy (2020). Adobe gives Photoshop 2021 even more Sensei AI power, brings livestreaming to Photoshop for iPad. DP Review. Digital Photography Review. Recuperado de: <https://www.dpreview.com/news/2247211287/adobe-updates-photoshop-ai-power-livestreaming-photoshop-for-ipad>.
7. Kloskowski, Matt (2021). Free Sky Sample Pack. Matt Kloskowski Photos. Recuperado de: <https://www.mattk.photos/sky-landing>.
8. Young, Ann (2021). 11 Best Free Graphic Design Software in 2021. Fix the Photo. Software Reviews. Recuperado de: <https://fixthephoto.com/best-free-graphic-design-software.html>.

#### E. Recursos Electrónicos para Portafolio

1. Bogdan, Sandu (2021). What Projects to Include in Your Graphic Design Portfolio. iBrand Studio. Articles. Recuperado de: <https://ibrandstudio.com/articles/projects-include-graphic-design-portfolio>.
2. Cass, Jacob (2021). 12 Graphic Design Portfolio Essentials (Top Tips for Landing Clients). Just Creative. Recuperado de: <https://justcreative.com/graphic-design-portfolio-essentials/>.
3. Format Team (2021). A Guide to Creating a Graphic Design Portfolio. Format Magazine. Resources. Photography. Recuperado de: <https://www.format.com/magazine/resources/photography/graphic-design-portfolio-tips>.
4. Forsey, Caroline (2020). The 12 Best Graphic Design Portfolios We've Ever Seen, & How to Start Your Own. HubSpot. Marketing. Recuperado de: <https://blog.hubspot.com/marketing/graphic-design-portfolio>.
5. Graphic Design Degree Hub (2021). 5 Things to Include in a Graphic Design Portfolio. Recuperado de: <https://www.graphicdesigndegreehub.com/lists/5-things-to-include-in-a-graphic-design-portfolio/>.
6. Schenker, Marc (2021). What to Include in Your Graphic Design Portfolio: Experts Weigh In. Brush Up by Creative Market. Categories / Inspiration. Recuperado de: <https://creativemarket.com/blog/what-to-put-in-your-graphic-design-portfolio>.
7. Shirin, Dina (2021). 35 Best Graphic Design Portfolio Examples + Tips To Build Your Own. Shillington Education. Blog. Recuperado de: <https://www.shillingtoneducation.com/blog/graphic-design-portfolio/>.

8. Studio Seaside (2021). Free Resource Library. Resources. Recuperado de: <https://www.studioseaside.com/resources>.
9. Studio Seaside (2021). What To Include In Your Graphic Design Portfolio. Business Tips. Recuperado de: <https://www.studioseaside.com/blog/what-to-include-in-your-graphic-design-portfolio>.

*Rev. Noviembre / 2021*