



## SÍLABO DE CULTURA ARTISTICA

### 1. Información General

Programa de estudios	Farmacia Técnica	Código de Programa	Q3286-3-004
Nivel Formativo	Profesional técnico.	Plan de estudios	2018
Modulo Formativo	Prevención de la Salud Individual y Colectiva	Código de modulo formativo	MF1
Unidad Didáctica	Cultura Artística	Código de unidad de competencia	UC1
Horas Semanal (T/P)	0/2	Código de unidad didáctica	UD20
Total, de horas del periodo (T/P)	0/36	Créditos	1
Periodo académico	II	Semestre lectivo	
Sección		Docente	
Fecha de inicio y termino		E-mail	

### 2. Sumilla

La Unidad Didáctica Cultura Artística de la a Carrera Profesional de Farmacia Técnica es de carácter teórico-practico y pertenece al Módulo Formativo denominado Prevención de la Salud Individual y Colectiva. A través de esta unidad didáctica se busca que el estudiante potencie el sentido creativo al asumir encargos de carácter publicitario dentro de su formación académica como futuro profesional, así como adquirir su estilo y estética propios al proponer soluciones gráficas, producto del análisis, la abstracción e identificación de características de la realidad. Comprende aspectos temáticos básicos como: entorno de trabajo en Corel Draw, creación de objetos, textos y dibujos, efectos sobre objetos, edición de imágenes, efectos tridimensionales

### 3. Competencias para la empleabilidad

Desarrollo Artístico

### 4. Indicadores de logro

1. Plasma las artes visuales
2. Interpreta obras teatrales
3. Analiza las obras de arte
4. Valora las obras de arte

### 5. Actividades de aprendizaje

Sem.	Indicadores	Contenidos	Evidencias	Horas
1	Plasma las artes visuales	<b>Corel Draw</b> • Introducción, entorno de trabajo en Corel DRAW X8 • Operaciones básicas en Corel	Reconoce el área de trabajo y algunas herramientas del Corel Draw en sala de computo	02 horas
2	Plasma las artes visuales	<b>Corel Draw</b> • Creación de objetos • Creación de dibujos • Funciones básicas	Crea figuras básicas utilizando el Corel Draw en sala de computo	
3	Plasma las artes visuales.	<b>Corel Draw</b> • Trabajar objetos • Operaciones de copiar, pegar, duplicar	Realiza operaciones de copiar, pegar, duplicar, y capas de diseños en Corel Draw en sala de computo	02 horas
4	Plasma las artes visuales.	<b>Corel Draw</b> • Operaciones de Rellenos y colores en objetos y dibujos.	Inserta rellenos y colores a sus dibujos de medicamentos en sala de computo	02 horas
5	Interpreta obras teatrales	<b>Corel Draw</b> • Transformaciones de propiedades de objetos, textos y dibujos • Logotipos	Aplica diferentes movimientos e inclinaciones de objetos, de un diseño de logotipo de los medicamentos en sala de computo	02 horas
6	Interpreta obras teatrales	<b>Corel Draw</b> • Transformaciones de efectos sobre objetos, textos y dibujos.	Aplica diferentes rellenos de colores en objetos, dibujos y textos de medicamentos en sala de computo	02 horas



7	Analiza las obras de arte	<b>Corel Draw</b> • Edición de imágenes con Photoshop	Edita imágenes de medicamentos y afines para cambiar a formatos crear diseños, en sala de computo	02 horas
8	Analiza las obras de arte	<b>Corel Draw</b> • Retoque de imágenes con Photoshop	Retoca fotografías de medicamentos y afines para mejorar la calidad de imágenes en una etiqueta de producto farmacéutico, en sala de computo	02 horas
9	Valora las obras de arte	<b>Corel Draw</b> • Herramientas y métodos de contorno de CorelDraw	Aplica herramientas y métodos de contorno de un logotipo creado de una marca de laboratorio farmacéutico, en sala de computo	02 horas
10	Valora las obras de arte	<b>Corel Draw</b> • Ubicación de capas de un objeto y dibujo.	Aplica el orden de colores y capas al diseñar una etiqueta de producto farmacéutico, en sala de computo	02 horas
11	Plasma las artes visuales	<b>Corel Draw</b> • Dibuja libremente a través de líneas y curvas	Diseña la caja para el envasado de un producto farmacéutico, en sala de computo	02 horas
12	Plasma las artes visuales	<b>Corel Draw</b> • Dibuja libremente a través de medios artísticos	Aplica diseños artísticos a la caja de envasado de su producto farmacéutico, en sala de computo	02 horas
13	Valora las obras de arte	<b>Corel Draw</b> • Dibuja y edita a partir de nodos	Edita los bordes de recorte y unión para la caja de envasado de un producto cosmético, en sala de computo	02 horas
14	Valora las obras de arte	<b>Corel Draw</b> • Efectos tridimensionales y especiales con objetos	Aplica efectos para dar claridad y nitidez a una etiqueta de productos cosméticos, en sala de computo	02 horas
15	Plasma las artes visuales	<b>Corel Draw</b> • Creación y edición de textos de párrafos	Aplica textos de párrafos para el diseño de su caja de envase de productos cosméticos, en sala de computo	02 horas
16	Interpreta obras teatrales	<b>Corel Draw</b> • Creación y edición de textos de artísticos.	Inserta texto artístico para darle efectos en las etiquetas de cosméticos, en sala de computo	02 horas
17	Interpreta obras teatrales	<b>Corel Draw</b> • Operaciones con mapas de bits y otros formatos de imagen	Inserta diferentes imágenes para resaltar sus diseños de etiquetas en productos farmacéuticos, en sala de computo	02 horas



18	Valora las obras de arte	<b>Impresiones en Corel Draw</b> • Impresión de un etiqueta de productos farmacéuticos	Realiza la impresión de diferentes productos farmacéuticos, en sala de computo	02 horas
----	--------------------------	---	--	----------

## 6. Recursos didácticos

Videos, Separatas, Guías de práctica, materias primas e insumos, internet, pizarra, plumones, materiales de laboratorio, proyector multimedia. Computadoras. Impresoras

## 7. Metodología

Entre las principales estrategias de aprendizaje del curso destacan el trabajo individual y cooperativo, aprendizaje basado en problemas y estudios de caso haciendo uso de las plataformas tecnológicas brindadas por la universidad y videos tutoriales de los principales casos desarrollados. El rol del profesor será de un mediador y guía, pues ayudará a los alumnos en la construcción de sus aprendizajes, brindando la información y orientaciones necesarias para el logro de los objetivos de aprendizaje y guiando paso a paso el trabajo con las herramientas del programa. Los alumnos serán agentes activos y participativos, enriqueciendo las clases con sus preguntas, argumentaciones y descubrimientos.

**Métodos a utilizar:** Inductivo, Deductivo, Analítico, Activo – Demostrativo.

**Técnicas a utilizar:** Trabajos individuales, aplicados con entornos virtuales, Talleres prácticos

## 8. Tipos Evaluación

<b>8.1 Consideraciones</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema de calificación es escala vigesimal.</li> <li>- Nota mínima aprobatoria es 13 (UD &amp; EFSRT); se tendrá en consideración las horas teóricas y prácticas definidas en el plan de estudios.</li> <li>- El promedio final de la UD, es el promedio de las notas obtenidas en todos los indicadores.</li> <li>- La fracción mayor o igual a 0.5 es a favor del estudiante.</li> <li>- El máximo de inasistencias no debe superar el 30%.</li> <li>- Identificación institucional.</li> </ul> <p>Los estudiantes que desaprobren alguna unidad didáctica, podrán matricularse en el siguiente periodo académico (siempre que no sea pre-requisito).</p>	<b>8.2 Tipos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diagnóstica</li> <li>- Proceso o formativa</li> <li>- Evaluación de resultados</li> <li>- Autoevaluación</li> <li>- Coevaluación</li> <li>- Heteroevaluación</li> <li>- Sumativa</li> </ul>	<b>8.3 Ponderación y promedio</b> <p>La nota para cada indicador se obtendrá, teniendo en cuenta el peso dado a las horas teóricas y prácticas. Por lo que, para la unidad didáctica de Técnicas de Administración de medicamentos, se tiene en cuenta el siguiente detalle:</p> <p><b>Total promedio de teoría ( t ) : 0%</b>  <b>Total promedio de práctica ( p ) : 100%</b></p> <p>Nota final= T (0) + p (1)</p> <p>El promedio de la unidad didáctica se obtiene aplicando la media aritmética de las notas obtenidas en los indicadores</p>
--	--	---

## 9. Referencias bibliográficas (Normas APA)

**Referencias bibliográficas básicas:**

- ✓ Fotonostra (s.f). Diseño Publicitario. Recuperado de: <http://www.fotonostra.com/grafico/publicitario.htm>
- ✓ Anónimo, (s.f). Tendencias en el diseño publicitario. [Mensaje de un blog]. Recuperado de: <http://www.publicidadweb.ws/disenio-2/tendencias-en-el-disenio-publicitario/>
- ✓ Torrente, A. (2001). Las técnicas del Arte Gráfico. Mallorca, España. Recuperado de [https://www.miromallorca.com/obra\\_grafica/ctecniques.html](https://www.miromallorca.com/obra_grafica/ctecniques.html)
- ✓ UPB. (2015). Mandamientos del diseño según Sergio del Puerto. Medellín, Colombia.
- ✓ COBURN, Foster D. y Peter McCormick. Guía Oficial de Corel Draw 8. Mc-Graw Hill. España, 1998. CÓRDOBA M., Enrique, Carmen González A. y Carmen Córdoba G. Corel
- ✓ [https://www.coreldraw.com/static/cdgs/product\\_content/cdgs/x8/CorelDRAWGraphicsSuiteX8\\_ReviewersGuide\\_es.pdf](https://www.coreldraw.com/static/cdgs/product_content/cdgs/x8/CorelDRAWGraphicsSuiteX8_ReviewersGuide_es.pdf)

V° B°

Elías Soplín Vargas, abril de 2020.

\_\_\_\_\_  
 Jefe de Unidad Académica  
 Edwar, Llatas Fernandez

\_\_\_\_\_  
 Docente de Unidad Didáctica  
 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX



# IESL

Instituto de  
Educación Superior  
San Lucas

Licenciado mediante R.M. 607-2018-MINEDU.