

## **PROGRAMA DE CURSO**

**Nombre de la asignatura: COREL DRAW**

**Clasificación: Libre**

**Área de disciplina:**

**Ubicación:**

**No. de horas: HT: 15 HP: 30 TH: 45**

**Créditos: CT: 2 CP: 2 TC: 4**

### **PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO:**

Proporcionar al alumno información y herramientas básicas para el uso de un programa especializado gráfico para el diseño de material tal como carteles, pancartas, etc. para aplicación en la promoción y difusión del área de la psicología.

### **CONTENIDO DEL CURSO:**

1. Introducción al corel draw
2. Operaciones básicas
3. Crear, trabajar y organizar con objetos
4. Aplicar rellenos, bordes y estilos
5. Dibujar a partir de nodos
6. Efectos varios con imágenes
7. Trabajar con textos
8. Impresión

### **ESTRATEGIAS GENERALES:**

Abordar el contexto del diseño gráfico aplicado a la Psicología.

Realizar ejercicios prácticos utilizando las diversas estrategias de motivación y evaluación para enriquecer el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Desarrollar un ambiente propicio para la participación de los estudiantes en el área de clases.

### **MEDIOS Y RECURSOS:**

Pizarrón eléctrico

Videoprojector

Portátil

Manual de usuario del Corel Draw.

## **Unidad 1. Introducción al Corel Draw**

**Duración:** 15 horas

### **Propósito de la unidad:**

Que los estudiantes conozcan esta aplicación como una herramienta adicional en el quehacer del psicólogo.

### **Contenido de la unidad:**

1.1 Inducción del Corel Draw.

### **Estrategias de la unidad:**

Analizar esta aplicación de diseño como herramienta para el psicólogo.

Conocer las ventajas del diseño grafico utilizando el corel draw.

Discutir grupalmente sobre la importancia de la investigación en psicología educativa.

## **Unidad 2. Manejo del Corel Draw**

**Duración:** 30 horas

### **Propósito de la unidad:**

Que los estudiantes analicen y desarrollen las habilidades básicas en el manejo del Corel Draw.

### **Contenido de la unidad:**

2.1 Operaciones básicas

2.2 Crear, trabajar y organizar con objetos

2.3 Aplicar rellenos, bordes y estilos

2.4 Dibujar a partir de nodos

2.5 Efectos varios con imágenes

2.6 Trabajar con textos

2.7 Impresión

### **Estrategias de la unidad:**

Conocer las herramientas básicas de esta aplicación

Realizar ejercicios prácticos orientados al quehacer del psicólogo tales como pancartas para congresos, diseños específicos.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

- ♣ Habilidad para utilizar la aplicación de diseño.
- ♣ Habilidad para crear carteles, pancartas o lo visto en clase como material educativo.

### **ACREDITACIÓN:**

- ♣ Elaboración de materiales = 50%
- ♣ Evaluación final = 50%

### **REFERENCIAS:**

**Básico:** <http://www.corel.com/servlet/Satellite/es/es/Content/1150905725000>

**Complementaria:**