

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES



TITULO

**TÉCNICAS BÁSICAS PARA EL APRENDIZAJE DE ILUSTRADOR Y PHOTOSHOP
COMO MEDIOS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y TECNOLÓGICA PARA
ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DEL CENTRO ESCOLAR CASTO
VALLADARES, SAN JUAN OPICO, LA LIBERTAD, 2024.**

PRESENTADO POR:	CARNET
ISELA CRISTINA DUARTE MOLINA	(DM17027)
JESÚS ALBERTO LÓPEZ GARCIA	(LG16035)
JOSÉ ANTONIO PÉREZ MOZO	(PM17098)

**INFORME FINAL DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN PARA OPTAR AL TÍTULO
DE LICENCIADOS EN ARTES PLÁSTICAS OPCIÓN DISEÑO GRAFICO.**

**DOCENTE DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN:
MAESTRO JOSÉ ORLANDO ÁNGEL ESTRADA**

**COORDINADOR GENERAL DEL PROCESO DE GRADO:
LICENCIADO LUIS EDUARDO GALDÁMEZ CONTRERAS**

**CIUDAD UNIVERSITARIA, DR. FABIO CASTILLO FIGUEROA, SAN SALVADOR
CENTRO, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA, 21 AGOSTO DEL 2024**

AUTORIDADES UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

INGENIERO JUAN ROSA QUINTANILLA
RECTOR

DOCTORA EVELYN BEATRIZ FARFÁN
VICERRECTOR ACADÉMICO

MAESTRO RÓGER ARMANDO ARIAS ALVARADO
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

LICENCIADO PEDRO ROSALÍO ESCOBAR CASTANEDA
SECRETARIO GENERAL

LICENCIADA ANA RUTH AVELAR
DEFENSORA DE LOS DERECHOS UNIVERSITARIOS

LICENCIADO CARLOS AMÍLCAR SERRANO RIVERA
FISCAL GENERAL

AUTORIDADES FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

MAESTRO JULIO CÉSAR GRANDE RIVERA

DECANO

MAESTRA MARÍA BLAS CRUZ JURADO

VICEDECANA

MAESTRA NATIVIDAD TESHÉ PADILLA

SECRETARIO

MAESTRA SANDRA LORENA BENAVIDES DE SERRANO

DIRECTORA ESCUELA DE POSGRADO

AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES

DIRECTOR ESCUELA DE ARTES

LICENCIADO MIGUEL ÁNGEL MIRA MIRA

COORDINADOR DE PROCESO DE GRADUACIÓN

LICENCIADO LUIS EDUARDO GALDÁMEZ CONTRERAS

DOCENTE DIRECTOR

LICENCIADO JOSÉ ORLANDO ÁNGEL ESTRADA

AGRADECIMIENTOS

A Dios primero, por darnos el regalo de la vida y mantenernos con salud día con día y las bendiciones que me ha dado en el transcurso de mi vida y mi carrera profesional. Agradecer a mis padres Dagoberto Duarte y Marisol Molina quienes han sido mis principales impulsores y mi apoyo incondicional, por su esfuerzo, paciencia y sus oraciones para conmigo y, regalarme la herencia más importante que es el estudio. A mi familia, amigos, a los compañeros de grupo, a esas compañeras y amigas que la carrera y la vida me otorgó, en especial a Marilyn Nieto y Rubidia Nájera quiénes fueron un apoyo muy importante en el proceso de aprender, gracias por siempre recibirme en la calidad de su hogar y darme sus ánimos. También, a cada uno de los docentes y asesores de la Escuela de Artes, por su dedicación y pasión por esa labor tan importante de enseñar, quienes fueron parte fundamental de nuestro crecimiento académico y profesional. A todos quienes formaron parte de esta etapa la cual estamos por culminar, gracias y bendiciones.

Isela Cristina Duarte Molina

Deseo expresar mi más sincero agradecimiento, en primera instancia a Dios por la sabiduría y entendimiento durante mi proceso de estudio, y por el resguardo que brinda en mi vida siempre, y a mis Padres Jesús e Isabel que han contribuido de manera significativa la realización de mis estudios desde un principio hasta la culminación de mi educación. En segundo lugar, agradezco profundamente al Alma Máter (UES), a las autoridades de la facultad de Ciencias y Humanidades y por su puesto a la Escuela de Artes a sus docentes guías licenciados y licenciadas por su orientación, paciencia y valiosos comentarios a lo largo de todo el proceso. Su apoyo y experiencia han sido fundamentales para el desarrollo y la culminación de este proyecto. Agradezco también a mis compañeros y amigos de estudio, por su colaboración, ideas y apoyo constante. La interacción con ustedes ha enriquecido enormemente mi experiencia académica. Mi gratitud se extiende al Centro Educativo Casto Valladares por ofrecer los recursos necesarios y el entorno académico propicio para llevar a cabo este proyecto. No puedo dejar de mencionar el apoyo incondicional de mi familia y amigos. Su aliento y comprensión durante los momentos de desafío han sido una fuente constante de motivación. Finalmente, agradezco a todas las personas que, de manera directa o indirecta, han contribuido al éxito de este proyecto. Sin el respaldo y la colaboración de todos ustedes, este proyecto no habría sido posible.

Jesús Alberto López Garcia

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas y entidades que hicieron posible la realización de este proyecto de gestión cultural, enfocado en el curso de Photoshop e Ilustrador, llevado a cabo en el Centro Educativo Casto Valladares de Opico, La Libertad. Agradezco a la Universidad Nacional de El Salvador por brindarnos la oportunidad y los recursos necesarios para desarrollar este proyecto. Su apoyo institucional fue fundamental para el éxito de esta iniciativa. Agradezco profundamente a los directivos y docentes del Centro Educativo Casto Valladares por su colaboración y disposición para integrar este curso en su programa educativo. Su compromiso con la educación y el desarrollo cultural de sus estudiantes es verdaderamente inspirador. Un agradecimiento especial a nuestros instructores y facilitadores, quienes con su conocimiento y dedicación guiaron a los estudiantes en el aprendizaje de herramientas tan valiosas como Photoshop e Ilustrador. Su paciencia y profesionalismo fueron clave para el desarrollo de las habilidades de los participantes. A mis compañeros de equipo, gracias por su esfuerzo y colaboración constante. Este proyecto no habría sido posible sin su trabajo en equipo y su entusiasmo por promover la cultura y la educación. A los estudiantes participantes, gracias por su interés y dedicación. Su entusiasmo y creatividad fueron la verdadera esencia de este proyecto. Espero que las habilidades adquiridas les sean de gran utilidad en su futuro académico y profesional. Finalmente, quiero agradecer a mi familia y amigos por su apoyo incondicional y por creer en la importancia de este proyecto. Su aliento y comprensión fueron esenciales para superar los desafíos y alcanzar nuestros objetivos.

José Antonio Pérez Mozo

ÍNDICE

HOJA DE AUTORIDADES.....	I
AGRADECIMIENTOS	II
RESUMEN	IV
ABSTRACT	V
ÍNDICE	VI
ÍNDICE DE FIGURAS	VII
INTRODUCCIÓN	1
I. CONTEXTO GENERAL	3
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	3
1.2 PROBLEMÁTICA Y ANTECEDENTES	5
II. OBJETIVOS.....	12
2.1 GENERAL.....	12
2.2 ESPECÍFICOS.....	12
III. CONTENIDO GENERAL.....	13
3.1 FUNDAMENTACIÓN.....	13
3.2 DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS DE LA GESTIÓN ARTÍSTICA -CULTURAL	20
IV. EJECUCIÓN DEL PROYECTO.....	25
4.1 ACTIVIDADES REALIZADAS.....	25
4.2 EVALUACIÓN DE RESULTADOS.....	28
V. CONCLUSIONES Y CONTINUIDAD DEL PROYECTO.....	35
VI. RECOMENDACIONES.....	36
BIBLIOGRAFÍA	38
ANEXOS.....	39

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1. Ubicación Centro Escolar Casto Valladares.....	6
Fig. 2. Foto por Alcaldía de San Juan Opico. Barrio El Calvario.....	7
Fig. 3. Foto por Alcaldía de San Juan Opico, Centro Escolar Casto Valladares.....	8
Fig. 4. Imagen diseño.....	15
Fig. 5. Edición de imagen comercial.....	29
Fig. 6. Edición de 2 imágenes. Photoshop.....	29
Fig. 7. Ejercicio 1. Figuras simples. Ilustrador.....	29
Fig. 8. Ejercicio 2. Figuras simples. Ilustrador.....	29
Fig. 9. Ejercicio “Festival de la Naranja”. Ilustrador.....	30
Fig. 10. Ejercicio Mártires.....	30
Fig. 11. Ejercicio 1 Ilustración vectorial libre.....	30
Fig. 12. Ejercicio 2 Ilustración vectorial libre.....	30
Fig. 13. Gráfico 1.....	31
Fig. 14. Gráfico 2.....	31
Fig. 15. Gráfico 3.....	32
Fig. 16. Gráfico 4.....	33
Fig. 17. Gráfico 5.....	33
Fig. 18. Capturas de pantalla inicio del curso e Introducción a los programas.....	45
Fig. 19. Sesión 2 del curso.....	46
Fig. 20. Sesión 3 del curso.....	46
Fig. 21. Sesión 4 del curso.....	46
Fig. 22. Sesión 5 del curso.....	47
Fig. 23. Sesión 6 del curso.....	47
Fig. 24. Sesión 7 del curso.....	47
Fig. 25. Sesión 8 del curso.....	48
Fig. 26. Cuadro de necesidades, causas y prioridades.....	52
Fig. 27. Etapas del proyecto y descripción.....	58

Fig. 28. Cuadro de proceso de creación.....	60
Fig. 29. Etapas, actividades y tareas.....	61
Fig. 30. Cronograma de actividades.....	62
Fig. 31. Recursos.....	63
Fig. 32. Presupuesto estimado.....	63
Fig. 33. Perfiles de los gestores.....	66

RESUMEN

El curso básico de Photoshop e Ilustrador abordado en este informe final, fue diseñado para estudiantes de séptimo grado del Centro Escolar Casto Valladares, ubicado en el Municipio de Dan Juan Opico, La Libertad; con el objetivo de introducirles al mundo del diseño gráfico digital. A lo largo del curso, los estudiantes aprendieron los conceptos fundamentales de edición de imágenes y creación de gráficos vectoriales, utilizando las herramientas y funciones básicas de ambos programas con el fin de desarrollar sus habilidades artísticas y creativas. El curso se enfocó en desarrollar habilidades prácticas, como el retoque y edición de imágenes, ilustraciones digitales referentes a historia y actividades socioculturales propias del municipio donde se llevó a cabo el proyecto, incluyendo la creación de logotipos, tipografías y el diseño de composiciones simples. El curso fomentó la creatividad y el pensamiento visual, permitiendo a los estudiantes expresar sus ideas como una base sólida para continuar explorando y desarrollando sus habilidades en diseño gráfico. El enfoque del curso fue accesible y adecuado para el nivel de los estudiantes, con un énfasis en el aprendizaje a través de la experimentación y la libertad de expresión artística en estos programas digitales. Al final del curso, los estudiantes habrán adquirido una base sólida en el manejo de Photoshop e Ilustrador, así como una mayor comprensión del proceso de diseño gráfico. Esta formación les proporcionó las habilidades necesarias para continuar explorando y desarrollando su interés en el diseño digital en niveles más avanzados.

Palabras claves: programas, estudiantes, diseño gráfico, diseño digital, ilustraciones, habilidades, creatividad, photoshop, ilustrador.

ABSTRACT

The basic Photoshop and Illustrator course addressed in this final report was designed for seventh grade students at the Casto Valladares School Center, located in the Municipality of San Juan Opico, La Libertad; with the aim of introducing them to the world of digital graphic design. Throughout the course, students learned the fundamental concepts of image editing and vector graphics creation, using the basic tools and functions of both programs in order to develop their artistic and creative skills. The course focused on developing practical skills, such as image retouching and editing, digital illustrations related to history and sociocultural activities of the municipality where the project was carried out, including the creation of logos, fonts and the design of simple compositions. The course fostered creativity and visual thinking, allowing students to express their ideas as a solid foundation to continue exploring and developing their skills in graphic design. The course approach was accessible and appropriate for the level of the students, with an emphasis on learning through experimentation and freedom of artistic expression in these digital programs. By the end of the course, students will have acquired a solid foundation in the use of Photoshop and Illustrator, as well as a greater understanding of the graphic design process. This training provided them with the necessary skills to continue exploring and developing their interest in digital design at more advanced levels

Keywords: programs, students, graphic design, digital design, illustrations, skills, creativity, photoshop, illustrator.

INTRODUCCIÓN

En la era digital actual, el dominio de herramientas de diseño gráfico se ha convertido en una habilidad esencial, no solo para profesionales, sino también para estudiantes en etapas tempranas de su formación educativa. Por lo tanto, este curso fue dirigido a estudiantes de séptimo grado, que tuvo como objetivo introducir a los jóvenes a las nociones fundamentales de estas herramientas, fomentando su creatividad y ayudándoles a desarrollar competencias técnicas que les serán útiles en su futuro académico y personal. A lo largo del curso, se abordaron los conceptos esenciales de Photoshop, como la edición de imágenes, el uso de capas, y la aplicación de efectos, ilustración, así como los principios básicos de Illustrator, incluyendo la creación de gráficos vectoriales, diseño de logotipos y tipografías. La metodología del curso estuvo diseñada para ser accesible y atractiva, utilizando un enfoque práctico que permitió a los estudiantes aprender a través de la experimentación y la creación de sus propias ideas.

El objetivo principal fue familiarizar a los estudiantes con los conceptos básicos y las funcionalidades esenciales de ambos programas, lo que les permitió crear y manipular imágenes, así como diseñar gráficos vectoriales de manera efectiva. Se buscó fomentar la creatividad y el pensamiento crítico, y se brindó a los estudiantes las bases necesarias para desarrollar proyectos gráficos simples pero significativos. A través de esta experiencia, los estudiantes no solo adquirieron conocimientos técnicos, sino que también desarrollaron su capacidad para expresarse visualmente, mejoraron sus habilidades de resolución de problemas y fortalecieron su pensamiento crítico. En última instancia, este curso buscó empoderar a los estudiantes para que puedan utilizar el diseño gráfico como una herramienta para comunicar sus ideas y explorar su creatividad de manera efectiva.

Los resultados obtenidos demostraron un notable avance en las habilidades digitales de los estudiantes, así como un mayor interés en el área del diseño gráfico. El curso culminó con una actividad práctica donde cada estudiante presentó un trabajo que combinaba las técnicas de Photoshop e Illustrator, demostrando así su comprensión y dominio básico de ambos programas.

El documento, incluye los apartados de: Contexto general, Objetivos, Contenido general, Ejecución del proyecto, Conclusiones, Recomendaciones, Bibliografía y Anexos que completan el contenido de este informe.

I. CONTEXTO GENERAL DEL PROYECTO.

1.1 BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

El proyecto Técnicas básicas para el aprendizaje de Ilustrador y Photoshop como medios de expresión artística y tecnológica, consistió en la implementación de un curso básico de los programas Adobe Photoshop e Ilustrador dirigido a los estudiantes de séptimo grado del Centro Escolar Casto Valladares. Este curso abarcó los conceptos y habilidades fundamentales en el uso de ambos programas, enfocándose en la creación y edición de imágenes, así como en el diseño gráfico básico.

La iniciativa surgió ante la necesidad de preparar a los estudiantes con competencias digitales que son cada vez más relevantes en el mundo moderno. Se identificó que el manejo de herramientas de diseño como Photoshop e Ilustrador no solo potencia la creatividad de los estudiantes, sino que también les ofrece una ventaja competitiva en su desarrollo académico y futuro profesional. Se buscó cerrar la brecha tecnológica existente y fomentar el interés por áreas como el diseño gráfico, la comunicación visual y las artes digitales.

El curso fue diseñado para impartirse de manera virtual, contando con actividades prácticas en cada sección, combinando teoría y ejercicios interactivos. Se emplearon computadoras con software de Adobe instalado, y los estudiantes trabajaron en proyectos individuales, que les permitieron aplicar los conceptos aprendidos desde el inicio del curso. Las lecciones incluyeron desde la familiarización con la interfaz de los programas hasta la creación de proyectos como afiches, flyers, collages digitales, vectores e ilustraciones. Se brindó seguimiento personalizado a los estudiantes para asegurar su comprensión y dominio de las herramientas.

El curso se llevó a cabo desde el 30 de abril de 2024 y finalizó el 2 de julio de 2024, siendo parte del segundo trimestre del año escolar de los estudiantes, con una duración total de 10 semanas. Las clases se ofrecieron una vez por semana, en sesiones de 2 horas clase, permitiendo a los estudiantes aprender y practicar de

manera efectiva, sin interferir en sus demás responsabilidades educativas, familiares y actividades sociales. El proyecto se desarrolló en el aula de informática del Centro Escolar Casto Valladares, equipada con las computadoras necesarias y acceso a internet como a los programas Adobe Photoshop e Ilustrador. El espacio fue adecuado para que los estudiantes trabajaran cómodamente en sus proyectos. El objetivo principal del proyecto fue dotar a los estudiantes de séptimo grado con habilidades básicas en el manejo de herramientas de diseño gráfico, incentivando su creatividad y capacidad de expresión a través de medios digitales. Además, se buscó fortalecer su confianza en el uso de tecnologías avanzadas, preparando a los estudiantes para futuros desafíos académicos y profesionales.

El curso fue impartido por tres gestores, estudiantes egresados de Licenciatura en Artes Plásticas de la especialidad de Diseño Gráfico. Participaron todos los estudiantes de séptimo grado del Centro Escolar Casto Valladares, quienes fueron seleccionados por su interés en la tecnología y el diseño. El proyecto contó con el apoyo de la dirección del centro escolar y de los padres de familia, quienes vieron en esta oportunidad un valor agregado para la formación de sus hijos.

Estas herramientas permitieron a los estudiantes expresar su creatividad de maneras nuevas y emocionantes. Aprendieron a transformar ideas en imágenes visuales, lo que refuerza su capacidad de pensar creativamente. Además, las habilidades adquiridas también les permitieron mejorar la calidad de sus trabajos escolares, presentaciones y proyectos, haciéndolos más atractivos y profesionales, que se espera sigan aplicando a futuros proyectos educativos y profesionales, pues este curso no solo enriqueció el conocimiento técnico de los estudiantes, sino que también fomenta su creatividad y los prepara para los desafíos del futuro.

1.2 PROBLEMÁTICA Y ANTECEDENTES.

1.2.1 PROBLEMÁTICA

Este proyecto consideró desde un inicio tomar en cuenta las problemáticas siguientes:

Los proyectos de vanguardia tecnológicos. Entre los aspectos que el Ministerio de Educación reconoce como importantes, son las artes en la educación y el esfuerzo que los docentes hacen por adquirir habilidades tecnológicas; sin embargo, la labor que realiza no es suficiente para promoverlos y muchas veces se queda corto en comparación, con todo lo que se puede lograr. El proyecto busca precisamente eso, fortalecer esas habilidades y llevarlas a los campos actuales donde tienen más relevancia.

Falta de conocimiento sobre tecnologías artísticas avanzadas. A pesar que en la población se encuentra la tecnología presente en la vida diaria, estos no suelen utilizarse de una manera más ingeniosa y no se explotan todas las posibilidades que estas pueden ofrecer. Al colaborar en la adquisición de habilidades tecnológicas, los beneficiarios de este proyecto podrán fortalecerse, además de solventar dudas que atraviesan en su etapa adolescente a través de las sesiones de autocuidado.

La falta de respeto a la historia de su comunidad. Siendo estudiantes de una comunidad en específico estos están amparados por rasgos identitarios propios de la zona que incluso muchos de ellos dejan de lado. Es por ello que, el proyecto ejecutara tareas que los conecta de nuevo con esa cultura que los identifica como habitantes de esa comunidad.

Necesidad de desarrollar talentos. Los jóvenes de la comunidad ven en este tipo de proyectos como una oportunidad para desarrollar habilidades que difícilmente tienen en esas circunstancias. El proyecto beneficia a jóvenes quienes quieran o busquen desarrollar habilidades que en cuanto al diseño gráfico refiere.

Se requiere la generación de espacios creativos. Los jóvenes de la comunidad necesitan espacios que trabajen esos aspectos creativos que les ayuden a desarrollar habilidades competentes no solo a nivel social sino también profesional. El proyecto busca generar este espacio en el que los jóvenes del séptimo grado del Centro Escolar Casto Valladares podrán desempeñar una labor creativa.

Inexistente promoción de la identidad y la valoración de sus tradiciones. Los jóvenes no logran transmitir sus ideas o mensajes de una forma clara y esto se evidencia en la poca o nula propaganda de sus actividades culturales en cuanto a diseño se refiere. El proyecto intenta dotar a los jóvenes del séptimo grado, con las herramientas necesarias para que puedan promocionar y dar a conocer sus actividades culturales de una manera más creativa y amplia.

En conclusión, al no resolverse las problemáticas podrían haber ocurrido varios efectos negativos para los estudiantes quienes eran los principales beneficiados de este curso, pues Photoshop e Ilustrador son herramientas fundamentales en el diseño gráfico. Si los estudiantes no adquirieran las habilidades necesarias, estarían en desventaja en cursos avanzados y en el mercado laboral.

Entonces, la importancia de haber atendido estas problemáticas fue que, permitió que los estudiantes comprendieran los conceptos y habilidades necesarias, lo que garantizó el aprendizaje efectivo y significativo de los estudiantes de séptimo grado, los preparamos para el mercado laboral donde estas habilidades son altamente valoradas, el curso aumentó sus oportunidades de empleo como éxito profesional, además se les brindó el apoyo adecuado para mantener a los estudiantes motivados durante el curso y comprometidos con su aprendizaje, lo cual mejoró su experiencia educativa.

1.2.2 ANTECEDENTES

El Distrito de San Juan Opico tiene una extensión territorial de 218.94 kilómetros cuadrados, tiene una población de más de 75 mil habitantes y se encuentra a 510

metros de altura sobre el nivel del mar, se encuentra a una distancia de 39 kilómetros de San Salvador (El Salvador, 2017).



Fig. 1. Ubicación Centro Escolar Casto Valladares. Fuente: Google maps.

Posee el título de Ciudad, concedido en 1881 y actualmente es administrado por el Lic. Noé Rivera, quien ganó las elecciones municipales como candidato del partido Nuevas Ideas, para su administración el Distrito se encuentra dividido en 28 cantones y 102 caseríos. El Distrito es conocido por su enfoque agrícola, particularmente en el cultivo de cítricos como la naranja, la mandarina y el limón. (Luna, pág. 2024)

En lo que respecta al Distrito, en estos últimos años le ha apostado al turismo en lugares como el Sitio Arqueológico Joya de Cerén, Autódromo El Jabalí, laguna La Caldera, la Cueva del Partideño, San Andrés, Laguna de Chanmico, Manantial de los Bajos, creando zonas atractivas, especialmente en el Casco Antiguo. (Luna, pág. 2024)

San Juan Opico ofrece varios programas sociales, incluyendo la Academia Municipal de Computación e inglés, la Escuela Municipal de Arte, la Escuela de Karate Do, la Escuela Municipal de Break Dance y la Clínica Municipal. Estos

programas son completamente gratuitos y requieren inscripción. Algunas figuras importantes de San Juan Opico incluyen al Maestro Oscar Sermeño, quien fue zona peatonal en Balber, y Don Román Sermeño, un reconocido ceramista y escultor Opicano. Sermeño falleció en 1858 y está enterrado en la Iglesia Colonial de Opico. (Luna, pág. 2024)



Fig. 2. Foto por Alcaldía de San Juan Opico. Barrio El Calvario. Fuente: https://web.facebook.com/alcaldiasanjuanopico/videos/1487366844749689/?__tn__=F.

Centro Escolar Casto Valladares.

El mencionado Centro fue construido gracias al financiamiento provisto por la Corporación Reto del Milenio, a través de FOMILENIO II, debido a la necesidad de la población en cuanto a la gran demanda debido a la gran población existente en el territorio, quienes necesitaban cada vez más un lugar oportuno que les diera las enseñanzas básicas a su población más joven, y contó desde el principio con un servicio normal básico, desde parvularia hasta bachillerato. (Luna, pág. 2024)

Cabe resaltar que en el Distrito existe una gran variedad de centros educativos y colegios ya que es un sector muy poblado y más específicamente en el Barrio El Calvario pueden encontrarse hasta cinco centros educativos contando con la participación del protagonista del proyecto, el centro Casto Valladares construidos de forma privada y en su mayoría por proyectos gubernamentales. (SIGES, 2020)

En la actualidad un grupo de privados de Libertad, que integran el denominado Plan Cero Ocio, que impulsa el Gobierno del presidente Nayib Bukele, realizaron una reconstrucción. Los trabajos de reconstrucción se realizan en el Centro Escolar Casto Valladares que incluye limpieza general, albañilería, fontanería y otros. Destacó el director de Centros Penales, Osiris Luna, que el centro escolar Casto Valladares fue abandonados por los gobiernos de Arena y el Fmln, afectando a muchos niños de la zona. (Luna, pág. 2024)



Fig. 3. Foto por Alcaldía de San Juan Opico, Centro Escolar Casto Valladares. https://web.facebook.com/alcaldiasanjuanopico/videos/1487366844749689/?__tn__=F.

Es por esta misma razón que el proyecto Técnicas básicas para el aprendizaje de Ilustrador y Photoshop como medios de expresión artística y tecnológica para estudiantes de séptimo grado, se llevó a cabo en Opico, La Libertad, específicamente en el Centro Escolar Casto Valladares. Pues, al ser un lugar ya rico en cultura y con personas con ganas de salir adelante, ofrecen este tipo de proyectos para fortalecer o afianzar las habilidades que les permitan desempeñar de una mejor manera su labor o incluso aspirar a una fuente de ingresos superior y con la cual cubran sus necesidades básicas de manera honrada y digna. (SIGES, 2020)

En la actualidad en Centro Educativo posee las materias artísticas y de informática básica; en las cuales está centrada la gestión del proyecto; además la institución, da el visto bueno, en cuanto al ámbito artístico y tecnológico se refiere. En la materia de artística los alumnos trabajan en dinámicas y talleres para desarrollar algunas habilidades artísticas con artesanías, manualidades, pintura, dibujo, entre otras. En cuanto a informática, se enseña el uso de softwares como Paint y algunos editores de videos; incluyendo sus interfaces; además, el uso de la computadora en general; siendo, por tanto, más que viable este proyecto en la institución. (SIGES, 2020)

Esta misma, también ejecuta otros proyectos con el fin de desarrollar conductas sociales apropiadas en los jóvenes y que van enfocadas al desarrollo de habilidades a futuro.

Teniendo en cuenta que el proyecto técnicas básicas para el aprendizaje de Illustrator y Photoshop como medios de expresión artística y tecnológica para estudiantes de séptimo grado del Centro Escolar Casto Valladares, San Juan Opico, La Libertad, 2024, fue dirigido a una población joven, en edades de entre los 13 a 15 años, interesados en desarrollar habilidades artísticas y tecnológicas en diseño gráfico, por ello, es de gran importancia promover en estos niveles de edades, actividades que conllevan a un mejor desempeño emocional y creativo. (SIGES, 2020)

La institución beneficiada fue el Centro Escolar Casto Valladares, ya que en esta se llevó a cabo el desarrollo del proyecto y en donde tuvo participación la Universidad de El Salvador con ayuda de egresadas de la Escuela de Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico, en conjunto con los administrativos y encargados del Centro Educativo. (SIGES, 2020)

Los destinatarios de este taller fueron estudiantes de séptimo grado del Centro Escolar Casto Valladares en San Juan Opico, La Libertad, El Salvador. El público objetivo incluyó a estos estudiantes de séptimo grado de la comunidad Barrio El Calvario, como un grupo de clase media y baja, interesados en diseño gráfico; en particular los programas de Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.

Esta iniciativa formativa, es un proyecto que dotó a cada persona con las habilidades creativas, disciplinarias, teóricas y prácticas sobre el uso del arte y la tecnología y los alcances que esta misma tiene en la actualidad, mostrando las posibilidades a las que pueden aspirar al desarrollar este proyecto además de sus estudios básicos correspondientes. (MINED, pág. 2024)

El proyecto tomó como base las actividades culturales de la zona para fortalecer los lazos identitarios característicos del lugar y utilizando las herramientas virtuales o softwares Photoshop e Ilustrador.

II. OBJETIVOS.

2.1 GENERAL

2.1.1 Desarrollar habilidades artísticas y tecnológicas fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes de tercer ciclo del Centro Escolar Casto Valladares; través del taller básico sobre Adobe Photoshop y Adobe Ilustrador.

2.2 ESPECÍFICOS

2.2.1 Contextualizar las necesidades de los estudiantes en cuanto al desarrollo de habilidades creativas y tecnológicas necesarias para su desenvolvimiento individual.

2.2.2 Capacitar o formar a los participantes con la interfaz de Adobe Ilustrador y Photoshop, con el fin de navegar por las diferentes secciones, paneles y herramientas de ambas aplicaciones a través del taller o curso.

2.2.3 Promover el desarrollo de habilidades cognitivas que le permitan al estudiante una actitud auto expresiva y creativa.

2.2.4 Evaluar el impacto que estas actividades generan en la población beneficiaria tomando como referencia al grupo que se formara en el proyecto.

III. CONTENIDO GENERAL.

3.1 FUNDAMENTACIÓN

La fundamentación se refiere al proceso de establecer una base sólida y coherente para llevar a cabo una investigación. Implica identificar y comprender los fundamentos teóricos, conceptuales y metodológicos que respaldan el estudio que se va a realizar. Esto incluye revisar la literatura relevante, teorías previas, investigaciones relacionadas y metodologías apropiadas para abordar la pregunta de investigación o el problema planteado. La fundamentación investigativa proporciona el marco teórico y conceptual sobre el cual se desarrolla la investigación, ayudando a justificar la relevancia, la viabilidad y la originalidad del estudio. (Tesis doctorales online, 2023)

La fundamentación del taller básico de Photoshop e Ilustrador debe abordar aspectos que justifican la importancia y la pertinencia de dicho taller, así como del contexto en el que se enmarca, pues en muchas regiones la formación formal del diseño gráfico puede ser limitada o inaccesible. El taller se centrará en actividades prácticas que permitirán a los participantes aplicar todo lo aprendido de manera inmediata, finalizado el proyecto, los participantes adquirirán habilidades prácticas en el uso de herramientas clave de diseño, mejorando su competencia técnica y creatividad, y estarán mejor preparados para enfrentar desafíos en roles relacionados con el diseño gráfico, aumentando sus oportunidades de empleo y desarrollo profesional.

En conclusión, la fundamentación del taller debe basarse en la necesidad de habilidades en diseño gráfico en el mercado laboral, la accesibilidad de la educación en este campo, y los beneficios prácticos y profesionales que los participantes obtendrán. Este enfoque garantiza que el taller sea relevante, útil y bien recibido por los interesados.

3.1.1 Educación Integral

La educación integral es un enfoque holístico que busca nutrir todas las dimensiones de la persona, reconociendo la interconexión entre el intelecto, la emocionalidad, la salud física y el desarrollo ético.

Este modelo va más allá de la simple acumulación de conocimientos académicos. Es decir, en vez de centrarse en el rendimiento académico, busca promover habilidades sociales, emocionales y éticas, fomentando la capacidad de pensar críticamente y resolver problemas de manera creativa. (Rodriguez, 2024)

La educación integral no se conforma con solo transmitir conocimientos. También busca que las personas sean capaces de cuestionar lo establecido, de buscar nuevas formas de pensar y de actuar, y de contribuir al avance de la sociedad.

En conclusión, la educación integral se erige como un faro en el panorama educativo contemporáneo, guiando a las instituciones hacia un enfoque más completo y significativo. Al adoptar este paradigma, no solo están formando individuos con conocimientos sólidos, sino también seres humanos completos, preparados para enfrentar las complejidades de la vida con sabiduría y comprensión. (NUTESA, 2024)

El proyecto busca fortalecer y complementar habilidades, de las que ya se reciben por parte de la institución que busca desarrollar todas las habilidades necesarias de los estudiantes, abarcando aspectos físicos, psicomotores, cognitivos, espirituales, socioemocionales y lingüísticos y en nuestro caso claro está, lo artístico. El objetivo del centro escolar de la comunidad del calvario es que los estudiantes se desenvuelvan eficientemente en áreas personales, sociales, laborales y culturales.

3.1.2 Competencias de los estudiantes de séptimo grado

Los estudiantes del séptimo grado del Centro Escolar Casto Valladares se especializan en competencias como:

- Comunicación lingüística, se les apoya con la Capacidad para expresarse y comprender mensajes de manera efectiva.

- Plurilingüismo: desarrollando habilidades para comunicarse en varios idiomas, en este caso en el inglés y el español.
- Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería: Destrezas en matemáticas y comprensión científica.
- Competencia digital: Aptitud para utilizar tecnologías digitales.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender: Desarrollo de habilidades sociales y de autorregulación.
- Competencia ciudadana: Conciencia cívica y participación activa en la sociedad.
- Competencia emprendedora: Habilidad para innovar y emprender

3.1.3 El MINEDUCYT y la Institución

En el caso del centro educativo en relación con El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (MINEDUCYT) tiene un papel fundamental en la educación integral. Entre sus funciones ejecutadas en la institución se encuentran:

- Diseñar políticas educativas: Establecer directrices y estrategias para mejorar la calidad de la educación.
- Elaborar currículos: Definir los contenidos y competencias que los estudiantes deben adquirir.
- Evaluar el aprendizaje: Realizar evaluaciones nacionales e internacionales para medir el desempeño de los estudiantes.
- Promover la formación docente: Capacitar a los maestros para que puedan impartir una educación integral.
- Supervisar las instituciones educativas: Garantizar que se cumplan los estándares de calidad y equidad. (MINEDUCYT, 2024)

Así como la institución y el proyecto a ejecutar de Adobe Photoshop e Ilustrador aporta conocimientos prácticos y habilidades aplicables en campos como el diseño gráfico, la publicidad, el arte digital y la comunicación visual. Además, fomentan la creatividad y la capacidad para el desarrollo de habilidades cognitivas.



Fig. 4. Imagen diseño. Fuente: <https://einatec.com/blog/programas-diseno-grafico/>

3.1.4 Programas de Edición Gráfica.

Se trata de aquellos programas que permiten la creación y modificación de imágenes, dibujos e incluso vídeos. Su uso, aunque no exclusivo, suele estar más relacionado con los profesionales artistas gráficos.

Sirve para plasmar ideas y conceptos en estas interfaces digitales que luego se guardan como extensiones diferentes o se imprimen en pequeños y grandes formatos. Esto les da una gran relevancia en el mundo de la publicidad, marketing e imprentas, ya que son la base de todas las creaciones.

Es decir, una herramienta digital en la que se pueden crear o retocar fotografías, ilustraciones, gráficos, imágenes y más. Estas creaciones pueden ser almacenadas en el equipo en diferentes formatos, como JPG, PSD, PDF o PNG, de acuerdo al uso que desees darles (Grupozona, 2021).

Si bien existen diversos programas de edición, este proyecto se ejecutará con los programas de edición como Adobe Photoshop e Illustrator, estos fortalecen

competencias creativas y técnicas y desarrollará aspectos particulares que acompañaran y acompañaran a este curso sin perder el enfoque artístico y cultural.

3.1.5 Adobe Photoshop

Este software, desarrollado por la compañía Adobe Systems Incorporated, es el programa más popular de edición y diseño de imágenes.

Fue creado en el año 1986 por los hermanos Knoll y aunque existen muchas opciones de retoque digital, Photoshop rápidamente se hizo popular entre fotógrafos y diseñadores por su fácil manejo y accesibilidad a herramientas completas.

Esta herramienta profesional de edición digital se usa principalmente por fotógrafos y diseñadores para retocar imágenes y editar videos, crear mapas de bits y GIFs, y hacer diseños e ilustraciones. También se pueden modificar colores y añadir filtros, efectos, textos, figuras y formas (Jaraba, 2023).

3.1.6 Adobe Ilustrador

Adobe Ilustrador es un software o aplicación de edición de gráficos vectoriales que forma parte de Adobe Systems.

Los gráficos vectoriales son uno de los formatos gráficos más utilizados en diseño. Y esto es así porque los gráficos pueden redimensionarse tantas veces como se desee sin que pierdan calidad. De esta forma, hay que realizar un solo diseño el cual se podrá adaptar a diferentes formatos y tamaños para ser utilizado a conveniencia (Vesa, 2024).

3.1.7 Competencias que fortalecen los programas

Es destacable la importancia que tiene los aspectos visuales hoy en día con un mundo cada vez más tecnológico; ya que esta demanda un desarrollo de habilidades artísticas también en este campo, por lo que este proyecto entonces se fundamenta en el desarrollo de lo siguiente:

- Edición de imágenes y gráficos: Los estudiantes aprenden a manipular imágenes, crear composiciones visuales y retocar fotografías.

- Diseño gráfico: Se fomenta la creatividad y la capacidad para comunicar visualmente.
- Habilidades técnicas: Uso de herramientas específicas de software y comprensión de conceptos como capas, filtros y efectos.
- Resolución de problemas: Aprender a enfrentar desafíos al trabajar con software de edición.
- Creatividad y expresión artística: Explorar ideas visuales y plasmarlas de manera efectiva.

Las habilidades cognitivas que se pueden desarrollar con esta formación digital son:

- Comunicación Asertiva: ya que La comunicación es fundamental para un diseñador gráfico, debes ser capaz de transmitir ideas de manera efectiva a través de la imagen. Ósea plasmar conceptos y presentar propuestas de forma clara y persuasiva.
- Identificación y Solución de Problemas: ya que se estaría contribuyendo al desarrollo mental para analizar y resolver problemas. como jerarquías de información, paletas de colores y elección de tipografías. Identificar la raíz de un problema y encontrar soluciones creativas.
- Creatividad: la capacidad de generar ideas originales, pensar fuera de lo común y encontrar soluciones innovadoras.
- Conocimientos Técnicos: Dominar herramientas y programas de diseño es esencial. Aprender a utilizar software como Adobe Ilustrador, Photoshop para crear diseños profesionales y efectivos.
- Teoría del Color: ya que se Comprender cómo los colores interactúan y afectan las emociones es fundamental, y por ende La elección adecuada de colores puede influir en la percepción de un diseño y en la comunicación del mensaje. (inforpractico, 2024)

En resumen, el proyecto de Adobe Photoshop e Ilustrador tiene como objetivo enseñar a los estudiantes de tercer ciclo del Centro Escolar Casto Valladares, crear ilustraciones digitales e interpretaciones artísticas digitales utilizando herramientas y técnicas con los programas de Adobe, además de desarrollar habilidades en la ilustración digital; explorando diferentes herramientas y técnicas en la ilustración con estos recursos.

Considerando por su parte el proceso formativo, este será llevado a cabo de la siguiente manera:

- **Introducción a los Programas:**

Se comienza presentando a los estudiantes los conceptos básicos de diseño gráfico y la importancia de Ilustrador y Photoshop en la industria creativa.

Explicando que Ilustrador se utiliza principalmente para crear ilustraciones vectoriales, mientras que Photoshop es ideal para manipular imágenes y retocar fotografías.

- **La exploración de la Interfaz en ambos softwares:**

Se mostrará a los alumnos a navegar por la interfaz de ambos programas. Y también cómo crear y configurar un nuevo documento, organiza el espacio de trabajo para adaptarlo a sus preferencias individuales, Herramientas de Dibujo y Composición mostrando las principales herramientas de dibujo en Photoshop e Ilustrador, además se animará a los estudiantes a experimentar con ajustes de pincel y a crear sus propios trazos.

Además, se proporciona consejos sobre composición y cómo seleccionar y reorganizar elementos para mejorar el diseño, se realizará una exploración del Color de forma básica y se incentivará a los alumnos a seleccionar y crear paletas de color.

Se les instruirá en la utilización de las herramientas de edición del color en Photoshop e Ilustrador, con el fin de aplicar tonos y texturas en las ilustraciones. En el caso de Photoshop a editar imágenes exportar, importar, y en general a guardar sus documentos de la manera correcta según sean sus intereses. Se mostrarán

efectos, la introducción a herramientas de iluminación y difuminado en ambos programas.

- **Desarrollo de la creatividad**

Por otra parte, se destacará el esfuerzo y la creatividad que cada alumno pone en sus trabajos y en clase, además de las tareas en donde tendrán que aplicar todo lo aprendido; pudiendo ser una ilustración, un póster o un logotipo, con el fin de incentivar a la exploración independiente.

Finalmente, se reconocerá el esfuerzo de cada estudiante y se le exhortará a aplicar lo aprendido en proyectos personales y a seguir explotando su creatividad.

En conclusión: La Economía Naranja se hace presente de varias maneras en este taller, enfocándose en desarrollar la creatividad, habilidades digitales y el entendimiento del valor económico de las ideas creativas.

Entonces, incorporar la Economía Naranja en un curso básico de Photoshop e Ilustrador para estudiantes de séptimo grado no solo puede ser una buena manera de introducir a los jóvenes al mundo de la creatividad digital y las industrias creativas, sino que también enriquece su educación en habilidades técnicas y creativas, también les ofrece una comprensión valiosa de cómo sus habilidades pueden tener un impacto económico. Este enfoque integral prepara a los estudiantes para ser futuros participantes activos en las industrias creativas, dándoles herramientas y conocimientos para transformar sus ideas en productos y servicios valiosos.

3.1 DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS DE LA GESTIÓN ARTÍSTICA-CULTURAL

3.2.1 Puntos fuertes o destacados del proyecto

Entre los puntos positivos más relevantes del proyecto se pueden citar los siguientes:

- Desarrollo de la creatividad e interés en las artes de los estudiantes del séptimo grado del Centro Escolar Casto Valladares a través del taller

Técnicas básicas para el aprendizaje de Ilustrador y Photoshop como medios de expresión artística y tecnológica para estudiantes de séptimo grado del Centro Escolar Casto Valladares, San Juan Opico, La Libertad, 2024. (SIGES, 2024)

- Los estudiantes inscritos en el curso adquirieron conocimientos básicos sobre dos diferentes softwares orientados al Diseño Gráfico y arte digital.
- Las actividades quedan grabadas para el acceso de los estudiantes dentro del curso, para que los estudiantes sean capaces de desarrollar las actividades aun desde casa, y verlos cuantas veces sea conveniente y necesario.

3.2.2 Limitantes del proyecto:

Entre las limitantes principales que se generaron en a la ejecución del proyecto se destacan:

- El inicio de curso fue un poco abrumador para los estudiantes, dado que es la primera que vez tuvieron acceso a estos programas, el familiarizarse con la interfaz del programa, con las diversas herramientas y funciones de estas, resultó ser una sesión completa de explicación con ejercicio práctico para completar la actividad de Introducción al programa.
- Las responsabilidades educativas como en casa, limitaron al estudiante a tener un tiempo definido para el desarrollo de las actividades que se proporcionaron en el taller sin que afectara el resto de sus actividades escolares o familiares.
- Se experimentó en muy pocas ocasiones, pequeños retrasos por conexiones a internet inestables o lentas.
- Fue un poco difícil controlar de manera completa la atención de los estudiantes mientras se desarrollaba la actividad, ya que todo el equipo gestor se encarga principalmente de guiar la clase, el responsable de dirigirla y el resto del equipo en respaldar la actividad que se estaba realizando.

3.2.3 Estrategias Creativas

Durante la realización del proyecto se presentaron diferentes imprevistos o dificultades que debieron ser solucionadas de diversas formas para que estas no interfirieran con los resultados esperados del proyecto; a continuación, se detallan las estrategias creativas que se pusieron en marcha:

- Las sesiones se llevaron a cabo de manera virtual para facilitar a los estudiantes recibir las clases utilizando el equipo con el que contarán, sin la necesidad de desplazarse de un lugar a otro; además se realizaron desde una de las aulas dentro del Centro Educativo.
- Las sesiones fueron grabadas y posteriormente subidas a los grupos de comunicación entre los estudiantes y gestores, para que ellos sean capaces de verlas de no haber podido asistir, comprender la actividad del día o por intención de repasar los temas vistos en clase. Siendo esto muy importante ya que los jóvenes en diferentes ocasiones no pudieron asistir a la clase.
- La comunicación de los instructores hacia los estudiantes se desarrolló principalmente mediante el uso de WhatsApp, esto debido a la facilidad y rapidez para comunicarse y responder dudas. Siendo utilizado de igual forma el correo electrónico para responder de manera personalizada las preguntas o dudas de los estudiantes.

3.2.4 Gestión Mixta

El modelo de gestión utilizado fue mixto, ya que los equipos y recursos utilizados fueron brindados tanto por los gestores como por la institución, pues cada uno de los involucrados realizó las actividades utilizando un aula proporcionada por la institución, así como los gestores, quienes utilizaron su propio equipo de trabajo.

El que se utilicen recursos propios puede ser una fortaleza durante el desarrollo del taller, debido a que los estudiantes no cuentan con un tiempo definido en que tengan que trabajar, sino que pueden practicar cuando quieran desde casa o en horarios fuera de clase siempre y cuando no interfieran en sus demás responsabilidades. Sin embargo, esto también puede ser una desventaja ya que no todos poseen una

computadora de gama alta ni tampoco tableta gráfica con la que realizar las ilustraciones. (Duarte, 2024)

Por lo anterior, se buscó en el taller, que los alumnos desarrollaran habilidades para ilustrar sin necesidad de usar tableta gráfica, solo con disponibilidad de mouse, haciendo uso de un programa más ligero como los portables de Photoshop e Illustrator. Fue importante, promover y animar a los estudiantes a usar aquello de lo que dispongan para adaptarse al desarrollo del taller, como el uso de un teléfono móvil, una computadora básica u otro y, aun así, pueden desarrollar una gran habilidad para el Diseño y la Ilustración digital. (Pérez, 2024)

En conclusión, este tipo de proyecto son esenciales porque no solo refuerzan el aprendizaje teórico, sino que también desarrollan habilidades prácticas, fomentan la creatividad, preparan para el mundo laboral y aumentan la motivación y el compromiso con el aprendizaje. Son una parte integral de la educación que prepara a los estudiantes para ser ciudadanos competentes y exitosos en el futuro.

En cuanto al proyecto ejecutado de Photoshop e Illustrator, permitió a los estudiantes aplicar los conceptos y teorías aprendidos en clase. Esto les ayudo a entender mejor las sesiones estudiados y ver cómo funcionan en la práctica. Al participar en el proyecto, los estudiantes desarrollaron una variedad de habilidades prácticas como la investigación de herramientas, el análisis crítico, la resolución de problemas, la comunicación efectiva y la gestión del tiempo. Estas habilidades son esenciales tanto para su éxito académico como para su vida profesional futura.

El proyecto a menudo requería que los estudiantes desarrollaran soluciones para problemas específicos. Esto fomento la creatividad y la capacidad de pensar de manera creativa, habilidades que son valiosas en cualquier campo artístico. Este tipo de proyecto proporciono a los estudiantes experiencias prácticas que los preparan para los desafíos del mundo laboral. Aprenden a trabajar en equipo, manejar proyectos complejos y presentar sus ideas de manera efectiva, habilidades que son muy valoradas por los demás.

El proyecto aumento la motivación intrínseca de los estudiantes al permitirles explorar temas que les interesan personalmente. Esto puede llevar a un mayor compromiso con el aprendizaje y a un mejor rendimiento académico.

A menudo requieren que los estudiantes integren conocimientos de múltiples disciplinas o áreas del currículo. Esto promueve una comprensión más profunda y holística de los temas estudiados. También permiten a los educadores evaluar no solo el conocimiento de los estudiantes, sino también sus habilidades para aplicar ese conocimiento en contextos prácticos. Esto proporciona una evaluación más completa y precisa del aprendizaje de los estudiantes.

El arte digital no solo enriquece el desarrollo personal y académico de los estudiantes, sino que también fomentan habilidades importantes para la vida y promueven una comprensión más profunda y apreciación del mundo que los rodea. Es esencial que las escuelas reconozcan y apoyen la importancia de las artes gráficas en el currículo educativo.

Las artes gráficas ofrecen a los estudiantes una vía para expresar su creatividad de manera visual. Pueden explorar diferentes técnicas, estilos y medios para comunicar sus ideas y emociones de manera única. Trabajar con colores, formas y texturas estimula los sentidos de los estudiantes, mejorando su percepción visual. Esto puede enriquecer su experiencia de aprendizaje y su comprensión del mundo que los rodea.

Crear obras de arte que sean valoradas y reconocidas por otros puede aumentar la autoestima y la confianza de los estudiantes. Este reconocimiento positivo puede motivarlos a seguir explorando y mejorando en sus habilidades artísticas. Las artes gráficas permiten a los estudiantes explorar y celebrar su propia identidad cultural. Pueden representar diversas perspectivas y experiencias a través del arte digital, promoviendo la empatía y el entendimiento mutuo.

IV. EJECUCIÓN DEL PROYECTO.

4.1 ACTIVIDADES REALIZADAS.

Las actividades realizadas en el desarrollo del curso comienzan por la instalación de los programas portables de Photoshop e Ilustrador en cada equipo de trabajo de los estudiantes del séptimo grado del Centro Escolar Casto Valladares como primera acción. Seguidamente en sesiones posteriores se llevaron a cabo clases virtuales en las que se realizaron ejercicios prácticos en una Introducción a Photoshop e Ilustrador. Los estudiantes se familiarizaron con la interfaz y conocieron las herramientas básicas de estos y su uso. A medida que las sesiones continuaron, en cada una de ellas se ejecutaron diferentes proyectos digitales, en los que incluyeron elementos básicos de diseño, como la edición de imágenes e ilustraciones, además de logotipos tipografías y vectores. (López, 2024)

Estas actividades aseguraron que los estudiantes no solo aprendieran a utilizar Photoshop e Ilustrador, también desarrollaran habilidades de diseño gráfico que puedan aplicar en proyectos futuros.

A continuación, se detallan las etapas de ejecutadas y las actividades realizadas en cada una de ellas.

- Contacto con la institución. Se realizó una visita al Centro Escolar Casto Valladares, dónde se sostuvo una reunión con la directora del Centro Educativo para realizar la propuesta del proyecto y definir detalles del mismo como al público al que va dirigido y los beneficios de este proyecto para los estudiantes. Se obtuvo un acuerdo favorable entre los gestores del proyecto y la institución para el desarrollo del proyecto.

- Inicio del proyecto: Introducción al software. Inicio de actividades prácticas en pro al desarrollo del proyecto, se dio una presentación de los gestores y una breve introducción a las actividades a realizar durante el curso. Se brindó el saludo de bienvenida y la presentación formal de los gestores del proyecto, se realizó durante la clase la Instalación de ambos programas tanto Photoshop como Ilustrador,

además se verificó con calma y rapidez, la compatibilidad del archivo portable con su equipo para que cada estudiante cuente con ambos programas. La actividad fluyó con éxito y se cumplieron los objetivos de la sesión.

- Introducción a Photoshop: Edición de imagen. El gestor de esta sesión mostró a los estudiantes el programa de Photoshop para familiarizar a los estudiantes con el interfaz de este. También les instruyó y guió para que los alumnos tuvieran el conocimiento de las herramientas básicas de cómo realizar una fusión de imágenes, es decir, la unión de dos escenas o fondos diferentes. Se dejó espacio para preguntas y respuestas para solventar las dudas. La primera clase práctica se desarrolló con éxito y se cumplieron los objetivos de la sesión. Los estudiantes se relacionaron con el programa a través de un corto ejercicio práctico en el cual aprendieron como fusionar dos imágenes convirtiéndola en una sola imagen.

- Edición de imagen: Doble exposición. Los estudiantes realizaron un ejercicio práctico donde presentaron una pieza gráfica que contenía una combinación de dos diferentes temas y lograron representar una imagen abstracta, siendo esta un resultado bastante diferente y expresivo. También se dio espacio para preguntas y respuestas para solventar dudas. La clase se desarrolló con éxito y se cumplió con el objetivo.

- Edición de imagen: Máscara. Con este ejercicio se logró realizar una edición de imagen con mayor complejidad, creando composiciones y montajes más realistas, asegurando que la imagen se mantuviera intacta mientras se modificaban los ajustes. La actividad se realizó con un ejemplo práctico sobre fotos de rostros, en los cuales se explicaba la función de cada herramienta mientras se iban solventando dudas del ejercicio. Se realizó la primera tarea guiada con el fin de que los alumnos pongan en práctica lo aprendido, esta constaba de seguir el ejercicio en clase.

- Edición de imagen: Fondos. En el desarrollo de esta actividad los estudiantes experimentaron el desarrollo de su creatividad al elaborar fondos personalizados,

mejorando sus habilidades de dibujo libre. Los estudiantes aprendieron a utilizar formas ya existentes y dibujar de manera libre figuras simples. La actividad consistió en dibujar y aplicar formas en un lienzo con pinceles de formas para generar texturas y paisajes apreciables de la localidad. Se solventaron las dudas y todo se desarrolló con normalidad

- Ilustración: Mártires de mi municipio. Los estudiantes continuaron desarrollando sus habilidades de diseño y a su vez abrieron espacio para desarrollar aún más su creatividad pensando e identificando personajes importantes en la historia de su municipio, los que fueron su inspiración a su primer retrato digital. En la actividad se identificó una figura importante dentro de la historia del Municipio de San Juan Opico, y se dio paso a representarla con una Ilustración libre y una corta reseña. Se dejó el espacio para solventar las dudas.

- Ilustración: Festival de la naranja. Los estudiantes realizaron una ilustración libre, muy vivaz, donde expresaron y se identificaron de manera creativa con esta actividad socioculturales y de comercio que se realiza en su municipio. consistió en realizar un flyer informativo alusivo a una de las actividades más representativas del Municipio de San Juan Opico a través de ilustración libre con esta temática. Se solventaron las dudas y todo salió según lo planeado

- Ilustración: La masacre de Tehuicho. Los estudiantes realizaron una ilustración creativa en la cual representaron el suceso de la masacre de Tehuicho. Aplicando todo lo aprendido dentro del programa Adobe Photoshop. El ejercicio consistió en realizar una imagen ilustrativa con un texto del tema que represente este suceso relevante en la historia del Municipio de San Juan Opico. Este ejercicio fue guiado y consistió en el uso de pinceles sobre un lienzo blanco con el uso de fondos y paleta de colores.

4.2 EVALUACIÓN DE RESULTADOS.

Los estudiantes de séptimo grado del Centro Escolar Casto Valladares aprendieron a utilizar las herramientas básicas de los programas Photoshop e Ilustrador, como selección, capas, pinceles, herramientas de texto, y formas. También, crearon artes digitales con contenido de tipo histórico y actividades socioculturales propios de su municipio, que permitió el desarrollo de su creatividad y habilidades artísticas, demostrando la capacidad para aplicar lo aprendido. Los estudiantes fueron capaces de realizar tareas como la edición de imágenes, la creación de ilustraciones, composiciones, fondos, incluida la creación de logotipos simples, vectores, y tipografías.

Los elementos clave que aseguraron el éxito del curso fue el interés y motivación de los estudiantes por continuar aprendiendo diseño gráfico u otras habilidades relacionadas con la tecnología, guiones de clase con contenido básico sobre los programas y su uso, sesiones prácticas que permitieron a los estudiantes experimentar con las herramientas en tiempo real, ejercicios y proyectos que fomentan la experimentación y el aprendizaje activo de los mismos. Asimismo, se generaron medios de comunicación entre el grupo para resolver dudas, así como espacios de retroalimentación y recomendaciones personalizadas; lo que ayudo a los estudiantes a mejorar y refinar sus habilidades.

En la primera sesión, se inició con la instalación de los programas Photoshop e Ilustrador, se le brindo la información y los pasos para instalar los programas, cabe destacar que algunos estudiantes tenían conocimientos previos de instalación de programas, cualquier duda se iba solventando en la clase para cada estudiante, luego de la instalación se inició con la introducción de los programas, se comenzó con Photoshop y luego con Ilustrador. Se mencionaron las herramientas básicas a utilizar en los programas y su funcionamiento, así como la interfaz general.

La manera en que se iba a evaluando lo aprendido, eran con ejercicios prácticos, cada sesión que se iba avanzando se implementarían herramientas nuevas, cabe

destacar que los estudiantes, cada vez se iban familiarizando con el programa ya que se le instruía en cómo hacer cada pieza en el programa. Se editó una imagen de forma general para todos los estudiantes, paso a paso se le iba explicando que tenían que hacer y que no, los estudiantes mostraron el interés de editar por primera vez una imagen.

Siguiendo con la edición se tomaron 2 imágenes, con esta práctica los estudiantes tenían que crear una pieza abstracta con un solo sentido, de igual manera se le instruyó en las herramientas adecuadas, en estas sesiones de edición los estudiantes mostraron su agrado y a usar correctamente cada herramienta de Photoshop mencionada en las clases.

En cuanto a las sesiones restantes se utilizó el programa de Ilustrador, se inició con una pequeña introducción de lo que se trataría, las herramientas a utilizar, así como también los ejercicios prácticos que se realizarían en cada sesión, como actividad práctica se realizó figuras simples y a utilizar las herramientas básicas que ya trae el programa, en la segunda práctica los estudiantes realizarían un personaje con las herramientas pinceles, tercera actividad se tomó un evento de la comunidad conocido como festival de la naranja, los estudiantes tendrían la libertad de utilizar las herramientas que ellos quisieran, para su ejercicio.

Para el siguiente ejercicio que se titulaba “La masacre de Tehuicho” los estudiantes tendrían que realizar una ilustración alusiva al tema, se iba guiando en el proceso y que herramientas debía usar para este ejercicio. En las últimas sesiones se le enseñó a los estudiantes a colocar tipográficas, también a dar forma, textura y color a las letras, en la última etapa los estudiantes aprenderían a vectorizar las ilustraciones en la cual tendrían más detalles, textura, forma y color, en esta última sesión los estudiantes entregarían un ejercicio tipo mosaico para finalizar el curso.

Ejercicios realizados en las diferentes sesiones de los cursos.



Fig. 5. Edición de imagen comercial. Primera sesión. Photoshop. Fuente. Elaboración propia



Fig. 6. Edición de 2 imágenes. Photoshop Fuente. Elaboración propia



Fig. 7. Ejercicio 1. Figuras simples. Ilustrador. Fuente. Elaboración propia



Fig. 8. Ejercicio 2. Figuras simples. Ilustrador. Fuente. Elaboración propia.



Fig. 9. Ejercicio "Festival de la Naranja".
Ilustrador. Fuente. Elaboración propia.



Fig. 10. Ejercicio Mártires. Ilustrador.
Fuente. Elaboración propia.



Fig. 11. Ejercicio 1 Ilustración
vectorial libre. Ilustrador. Fuente.
Elaboración propia

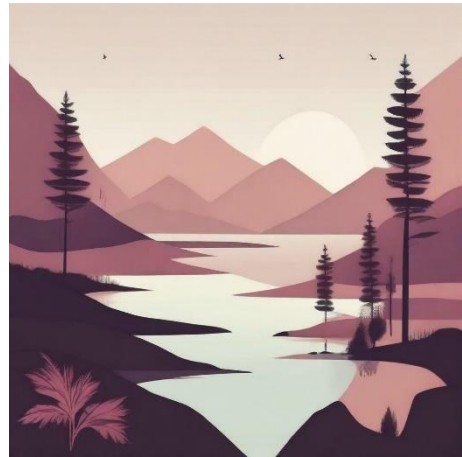


Fig. 12. Ejercicio 2 Ilustración
vectorial libre. Ilustrador. Fuente.
Elaboración propia

En resumen, una vez culminadas las sesiones se determinó que se logró el objetivo y el desarrollo de las actividades según establecido en el informe, la colaboración entre los estudiantes, las autoridades del centro de estudio y los ejecutores del proyecto permitió brindar a los estudiantes, herramientas valiosas para fortalecer sus conocimientos y mejorar sus habilidades en el rubro de las artes digitales.

Encuesta realizada a los estudiantes que participaron en el proyecto:

El formato fue de manera virtual, siendo aplicado a los estudiantes, a continuación, se mostrarán las preguntas, destacando lo relevante en la recolección de resultados obtenidos durante el proyecto de Photoshop e Ilustrador.

Pregunta 1. Califica ambos programas por la utilidad que consideras que aportaron las lecciones desarrolladas en el curso para tus proyectos educativos o laborales.

- a) Photoshop, Muy útil
- b) Photoshop, útil
- c) Photoshop, inútil
- d) Ilustrador, muy útil
- e) Ilustrador, útil
- f) Ilustrador, inútil.

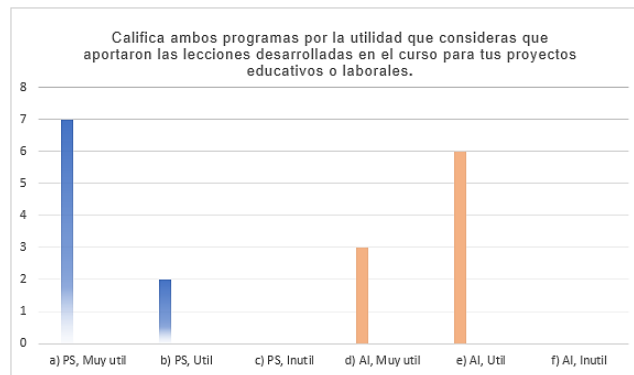


Fig. 13. Gráfico 1. Fuente. Elaboración propia

Análisis: Los estudiantes consideraron que las lecciones sobre Photoshop parecen ser uno de los puntos fuertes del curso, lo que indica que los materiales y la enseñanza de este software son efectivos y bien recibidos por los estudiantes. Por otro lado, aunque los estudiantes consideran útiles las lecciones de Ilustrador, no parecen ser tan destacadas como las de Photoshop, esto podría indicar la necesidad de reforzar los contenidos de Ilustrador para mejorar su comprensión y utilidad.

Pregunta 2. ¿Crees que el curso tiene una buena combinación de teoría y práctica?

- a) Sí, buen equilibrio
- b) No, demasiada teoría
- c) No, demasiada práctica

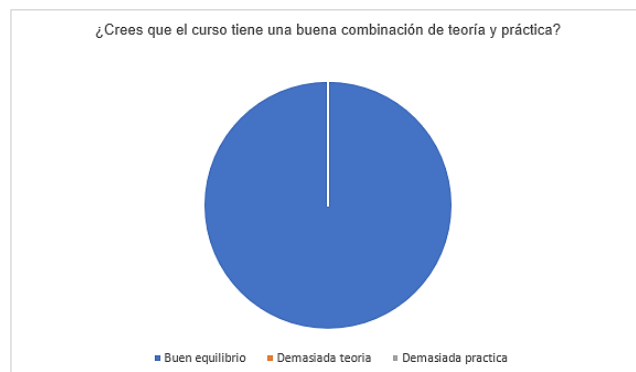


Fig. 14. Gráfico 2. Fuente. Elaboración propia

Análisis: Los estudiantes estuvieron generalmente contentos con el curso, lo que indicó que cumplió con sus expectativas básicas, percibieron que el curso tiene un buen enfoque, pero como grupo gestor consideramos que con un poco más de tiempo el curso pudo mejorarse el equilibrio entre la teoría y la práctica, ya que ksi estudiantes estaban interesados y motivados en aprender, y aunque se cumplieron las expectativas, pudo haber ajustes para haber hecho el curso un poco más dinámico.

Pregunta 3. ¿Cómo calificarías la dificultad del curso?

- a) Muy fácil
- b) Fácil
- c) Adecuada
- d) Difícil
- e) Muy difícil

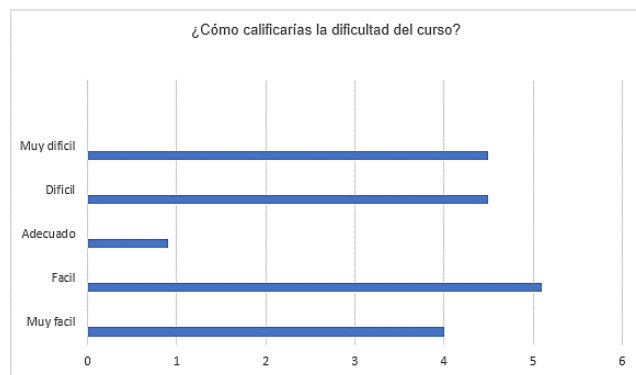


Fig. 15. Gráfico 3. Fuente. Elaboración propia

Análisis: El nivel de dificultad del curso resultó ser el apropiado para los estudiantes de séptimo grado. Sin embargo, como gestores del proyecto pudimos evaluar que ciertos estudiantes necesitaron un mínimo apoyo adicional, siendo estos una minoría, y también que algunos consideraron que los temas podrían ser más desafiantes, haciéndonos notar que estaban interesados en seguir aprendiendo y pasar a un nivel más complejo de aprendizaje práctico o a un nivel más avanzado de ambos programas.

Pregunta 4. ¿Te gustaría profundizar más en alguno de los programas?

- a) Sí, Photoshop
- b) Sí, Ilustrador
- c) Ambos
- d) No, el curso fue suficiente

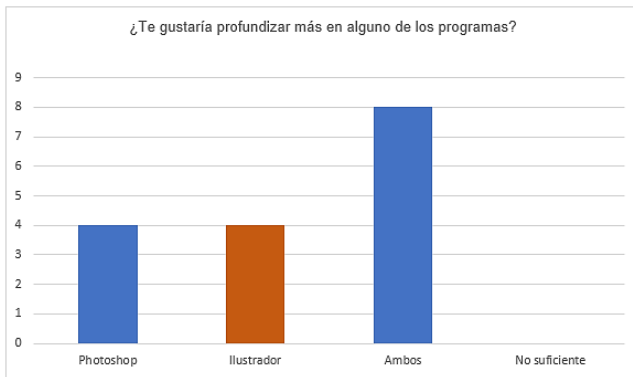


Fig. 16. Gráfico 4. Fuente. Elaboración propia

Análisis: Hay un interés considerable en la mayoría de los estudiantes en aprender más sobre ambos programas, lo que sugiere que los estudiantes están motivados y desean expandir sus habilidades, esto podría ser una oportunidad a futuro de recibir otro curso avanzado o talleres adicionales que ellos busquen por otros medios ya que el resultado del curso fue que generó motivación e interés en seguir aprendiendo sobre artes digitales y diseño gráfico. Por otro lado, una minoría se inclinó por responder que solo Photoshop ya que es un programa más abierto y accesible para sus intereses educativos.

Pregunta 5. ¿Por qué te apuntaste a este curso?

- a) Me interesaba
- b) Me pareció interesante
- c) Curiosidad

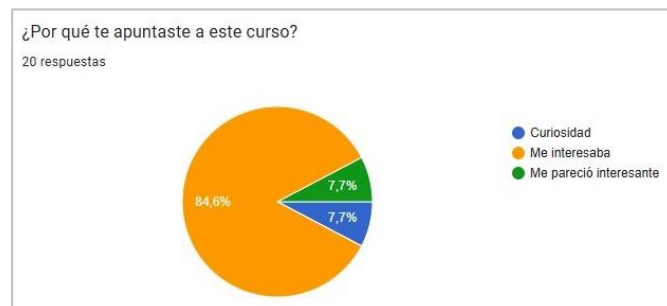


Fig. 17. Gráfico 5. Fuente. Elaboración propia

Análisis: Consideramos que los estudiantes, si tenían el interés de aprender sobre algo nuevo, con lo cual determinamos que ya había una consideración sobre que era Photoshop e Ilustrador, o si ya tenían un tipo de información sobre el uso de los programas Adobe.

V. CONCLUSIONES Y CONTINUIDAD DEL PROYECTO

En nuestro proyecto la planificación del curso fue clave para asegurar un progreso lógico en la enseñanza de los programas. Las sesiones de clase fueron diseñadas para familiarizar e introducir a los estudiantes al interfaz de los programas con conceptos y herramientas básicas para posteriormente avanzar hacia proyectos un poco más complejos.

La gestión eficiente del tiempo y los recursos, como el acceso a computadoras y software, fue esencial para el éxito del curso.

Los estudiantes de séptimo grado del Centro Escolar Casto Valladares lograron adquirir habilidades fundamentales en los programas Photoshop e Ilustrador, incluyendo la capacidad de utilizar herramientas básicas de edición de imágenes, crear gráficos vectoriales, y aplicar efectos visuales básicos, a su vez, desarrollaron su creatividad al diseñar artes personalizados, lo que les ayudó a desarrollar un pensamiento crítico al tomar decisiones sobre composición, color, y estilo.

El curso demostró la efectividad de integrar herramientas tecnológicas en el proceso educativo, permitiendo a los estudiantes aplicar conceptos de arte digital y diseño gráfico. La familiaridad con estos programas prepara a los estudiantes para futuros cursos más avanzados y les ofrece habilidades valiosas para su desarrollo académico y personal, por lo anterior, para la continuidad del proyecto se recomienda a los estudiantes profundizar en las técnicas aprendidas y explorar funciones más complejas de Photoshop e Ilustrador, así como trabajar en proyectos más ambiciosos, como la creación de una marca personal o el diseño de un portafolio digital.

VI. RECOMENDACIONES.

Para este curso básico de Photoshop e Ilustrador dirigido a estudiantes de séptimo grado, fue esencial centrarse en la simplicidad y la construcción de habilidades fundamentales que puedan ser fácilmente comprendidas y aplicadas para ellos. Aquí algunas recomendaciones útiles:

Los estudiantes de séptimo grado aprendieron mejor a través de actividades prácticas, en torno a pequeños proyectos, como la creación de flyer informativos, en este caso de historia y actividades socioculturales propias del Municipio, la edición de imágenes, o el diseño de logotipos básicos, lo que permitió que los estudiantes apliquen inmediatamente lo que han aprendido desde el inicio del curso. Esto no solo mantuvo su interés, sino que también refuerza el aprendizaje a través de la experiencia.

Los programas Photoshop e Ilustrador son programas amplios, pero para los principiantes es importante no abrumarlos con demasiadas herramientas al mismo tiempo. Es recomendable comenzar con las funciones más básicas, como el uso de capas, herramientas de selección, y las opciones de texto en Photoshop, o las herramientas de formas, trazados y colores en Ilustrador. A medida que los estudiantes se sientan más cómodos, se pueden introducir gradualmente funciones más avanzadas.

Es importante incorporar tutoriales visuales y guías paso a paso, pues a su edad, muchos estudiantes se benefician enormemente de guías visuales que les muestren exactamente qué hacer. Proporcionarles tutoriales en video o presentaciones con capturas de pantalla detalladas puede ayudar a que sigan las instrucciones de manera más efectiva. En nuestro curso, esto también fomentó el autoaprendizaje, ya que repasaron las clases grabadas de cada actividad a su propio ritmo.

Es importante que los estudiantes se sientan libres para explorar y experimentar con las herramientas. No todo el aprendizaje debe ser estructurado; por ello se reservó tiempo para que los estudiantes probaran libremente con las utilidades de los programas y desarrollaran su propio estilo.

La evaluación en este tipo de cursos debe centrarse en la creatividad, la mejora personal y la aplicación de las habilidades aprendidas, más que en la precisión técnica. La retroalimentación se dio de manera positiva y enfocada en cómo los estudiantes pueden mejorar sus habilidades y técnicas en futuras tareas.

Estas recomendaciones fueron diseñadas para crear un ambiente de aprendizaje positivo y accesible, donde los estudiantes de séptimo grado pudieron desarrollar sus habilidades en Photoshop e Ilustrador de manera efectiva, mientras disfrutaron de su proceso creativo.

BIBLIOGRAFÍA

- Gruposona. (24 de mayo de 2021). Imprenta Online Grupo Zona en Castellon. Gruposona (G.): Disponible en: <https://gruposona.es/que-es-y-para-que-sirve-un-software-de-diseno-grafico/>
- Inforpractico. (2024). Perfil De Un Diseñador Gráfico. Disponible en: <https://www.inforpractico.com/perfil-de-un-disenador-grafico-requisitos-y-habilidades/>.
- MINED. (2024). Mineducacion Presentación de PowerPoint.
- NUTESA. (20 de enero de 2024). Nutesa Blog. Nutesa: Disponible en: <https://www.nutesa.com.pe/blog/post/educacion-integral>
- Rodriguez, D. (26 de mayo de 2023). Educacion Integral. Lifeder: Disponible en: <https://www.lifeder.com/educacion-integral>
- Siges. (2022, 8 septiembre). INSTITUTO NACIONAL " DE SAN JUAN OPICO ": Disponible en: <https://siges-sv.com/instituto-nacional-de-san-juan-opico/>
- Tesis doctorales online. (30 de mayo de 2023). Tesis Doctorales Online. Fundamentación teórica en tu tesis doctoral: Disponible en: <https://tesisdoctoralesonline.com/fundamentacion-teorica-en-tu-tesis-doctoral/>
- Vesa, A. (17 de noviembre de 2022). Adobe Illustrator. inboundcycle: Disponible en: <https://www.inboundcycle.com/blog-de-inbound-marketing/adobe-illustrator-que-es>
- Duarte, I. (2024). Protocolo. San Salvador: Escuela de Artes.
- López, J. (2024). Protocolo. San Salvador: Escuela de Artes.
- Pérez, J. (2024). Protocolo. San Salvador: Escuela de Artes.

ANEXOS

Anexo 1.

TÉRMINOS DE REFERENCIA (TDR)

TÉCNICAS BÁSICAS PARA EL APRENDIZAJE DE ILUSTRADOR Y PHOTOSHOP COMO MEDIOS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y TECNOLÓGICA PARA ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DEL CENTRO ESCOLAR CASTO VALLADARES, SAN JUAN OPICO, LA LIBERTAD, 2024.

1. Presentación:

NOMBRE LA(S) INSTITUCION(ES):

Centro Escolar Casto Valladares

DESCRIPCIÓN DE LA(S) INSTITUCION(ES):

El Centro Educativo fue construido gracias al financiamiento provisto por la Corporación Reto del Milenio, a través de FOMILENIO II, debido a la necesidad de la población en cuanto a la gran demanda del crecimiento de la población existente en el territorio, quienes necesitaban cada vez más un lugar oportuno que les diera las enseñanzas básicas a su población más joven, y contó desde el principio con un servicio normal básico, desde parvularia hasta bachillerato, Institución ubicada dentro de Barrio El Calvario, San Juan Opico, La Libertad. Cabe resaltar que en el Distrito existe una gran variedad de centros educativos y colegios ya que es un sector muy poblado y más específicamente en el Barrio El Calvario pueden encontrarse hasta cinco centros educativos, construidos de forma privada y en su mayoría por proyectos gubernamentales.

2. Objetivos:

2.1 Objetivo General:

Desarrollar habilidades artísticas y tecnológicas fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes de tercer ciclo del Centro Escolar Casto Valladares; través del taller básico sobre Adobe Photoshop y Adobe Ilustrador.

2.2 Objetivos específicos:

- Contextualizar las necesidades de los estudiantes en cuanto al desarrollo de habilidades creativas y tecnológicas necesarias para su desenvolvimiento individual.

- Capacitar o formar a los participantes con la interfaz de Adobe Ilustrador y Photoshop, con el fin de navegar por las diferentes secciones, paneles y herramientas de ambas aplicaciones a través del taller o curso.

- Promover el desarrollo de habilidades cognitivas que le permitan al estudiante una actitud auto expresiva y creativa.

- Evaluar el impacto que estas actividades generan en la población beneficiaria tomando como referencia al grupo que se formara en el proyecto.

3. Producto(s) Esperado(s):

a. Producto(s)

- Taller en el área de Diseño Gráfico.
- Estudiantes capacitados en los programas Adobe Photoshop e Ilustrador
- 9 temáticas de diseño de artes gráficas digitales.

b. Documento de informe final.

4. Oferta Técnica y económica:

La oferta técnica y económica deberá ser presentada de acuerdo al siguiente contenido:

- Descripción de la institución(es)
- Objetivos
- Metodología de trabajo
- Productos esperados
- Plazo de ejecución
- Plan de trabajo de la asistencia técnica (protocolo de investigación).

5. Tiempo de ejecución de la asistencia técnica/capacitación:

50 horas efectivas, de las cuales el 40 % debe ser trabajo en la institución y el 60 % restante en oficina para redacción de informes y cualquier otro aspecto que el proceso requiera.

Deberá desarrollarse en un plazo no máximo de **10** semanas.

Esta relación puede variar dependiendo del tipo de trabajo a realizar y debe ir justificado en la planificación de actividades de la **Oferta Técnica**.

6. Plazo de presentación de ofertas:

5 días hábiles luego de recibido el presente documento. La forma de recepción debe ser al correo electrónico:

jose.angel@ues.edu.sv

7. Financiamiento:

El valor a financiar (coste del proyecto)

- \$600

8. Perfil del ofertante:

Es el perfil mínimo que debe tener la empresa/consultor que desea contratarse para garantizar que puede realizar las tareas o los productos solicitados.

Formación Académica del Consultor:

- Estudiantes egresados de la Licenciatura en Artes Plásticas Opc. Diseño Gráfico.

Habilidades y otros conocimientos:

- Conocimientos básicos de programas Adobe.
- Diseño 3D
- Ilustración digital

Experiencia previa en la prestación de estos servicios

Desarrollo de branding, ilustraciones digitales gráficas y Diseños 3D.

Anexo 2.

OFERTA TÉCNICA Y ECONÓMICA

Fecha de presentación: 20 de mayo de 2024

Nombre de la Asistencia Técnica o Capacitación (Proyecto):

TÉCNICAS BÁSICAS PARA EL APRENDIZAJE DE ILUSTRADOR Y PHOTOSHOP COMO MEDIOS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y TECNOLÓGICA PARA ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DEL CENTRO ESCOLAR CASTO VALLADARES, SAN JUAN OPICO, LA LIBERTAD, 2024.

I. IDENTIFICACIÓN

Nombre de Ofertantes	Número de carnet:
Duarte Molina, Isela Cristina	DM17027
López García, Jesús Alberto	LG16035
Pérez Mozo, José Antonio	PM17098

II. OFERTA TÉCNICA

1. NOMBRE Y DESCRIPCIÓN DE LA(S) INSTITUCIONES(S):

Centro Escolar Casto Valladares

El Centro Educativo fue construido gracias al financiamiento provisto por la Corporación Reto del Milenio, a través de FOMILENIO II, debido a la necesidad de la población en cuanto a la gran demanda del crecimiento de la población existente en el territorio, quienes necesitaban cada vez más un lugar oportuno que les diera las enseñanzas básicas a su población más joven, y contó desde el principio con un servicio normal básico, desde parvularia hasta bachillerato, Institución ubicada dentro de Barrio El Calvario, San Juan Opico, La Libertad. Cabe resaltar que en el Distrito existe una gran variedad de centros educativos y colegios ya que es un sector muy poblado y más específicamente en el Barrio El Calvario pueden encontrarse hasta cinco centros educativos, construidos de forma privada y en su mayoría por proyectos gubernamentales.

2. OBJETIVOS:

2.1 Objetivo General:

Desarrollar habilidades artísticas y tecnológicas fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes de tercer ciclo del Centro Escolar Casto Valladares; través del taller básico sobre Adobe Photoshop y Adobe Ilustrador.

2.2 Objetivos Específicos:

- Contextualizar las necesidades de los estudiantes en cuanto al desarrollo de habilidades creativas y tecnológicas necesarias para su desenvolvimiento individual.
- Capacitar o formar a los participantes con la interfaz de Adobe Ilustrador y Photoshop, con el fin de navegar por las diferentes secciones, paneles y herramientas de ambas aplicaciones a través del taller o curso.
- Promover el desarrollo de habilidades cognitivas que le permitan al estudiante una actitud auto expresiva y creativa.

- Evaluar el impacto que estas actividades generan en la población beneficiaria tomando como referencia al grupo que se formara en el proyecto.

3. METODOLOGÍA DE TRABAJO:

El proyecto se desarrollará de manera virtual en el Centro Escolar Casto Valladares, San Juan Opico, La Libertad en el año 2024, contará con la dotación teórica y visual de recursos, ya que se habla de tecnología y gracias al apoyo a la educación del Gobierno los estudiantes cuentan los recursos básicos necesarios, se adapta a el horario de los estudiantes para que puedan absorber los conocimientos de una mejor manera sin que afecte sus actividades rutinarias, cuidando así su integridad mental. El proyecto busca fortalecer y complementar habilidades de las que ya reciben por parte de la institución, que buscan desarrollar todas las habilidades necesarias de los estudiantes abarcando aspectos físicos, psicomotores, cognitivos, socioemocionales y lingüísticos, en nuestro caso, claro está, lo artístico, con el que se espera continúen con el interés y la práctica que se les impartirá en dicho proyecto y que sus artes obtengan una amplia proyección dentro del entorno al que está dirigido.

4. PRODUCTO(S) QUE SE ENTREGARÁN:

- Taller en el área de Diseño Gráfico
- Estudiantes capacitados en el uso básico de los programas Adobe Photoshop y Adobe Ilustrador
- 9 diferentes ejercicios de diseño de Artes gráficas digitales.

5. PLAZO DE EJECUCIÓN:

La consultoría tendrá una duración de 10 semanas a partir de la firma del contrato.

6. PLAN DE ACTIVIDADES COMPROMETIDAS¹

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	SEMANAS										HORAS TOTALES	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Planificación de contenido	22											22
Desarrollo del proyecto	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Presentación de informe											8	8
TOTALES	24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	50

¹ En el caso de capacitación se deberá agregar como anexo la carta didáctica.

III. OFERTA ECONÓMICA

1. COSTO DE LA ASISTENCIA TÉCNICA O CAPACITACIÓN

Detalle	Dólares	%
Planificación de contenido	\$264.00	44%
Desarrollo del proyecto	\$240.00	40%
Presentación del informe	\$96.00	16%
Total	\$600.00	100%

2. DURACIÓN DE LA ASISTENCIA TÉCNICA

La asistencia tendrá una duración de 50 horas efectivas en un plazo no mayor a 10 semanas contabilizadas a partir de la firma del contrato.

PRESUPUESTO DEL PLAN DE ACTIVIDADES

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	No. DE HORAS CONSULTOR			COSTO
	Empresa	Oficina	Total	
Planificación de contenido		22	22	\$264.00
Desarrollo del proyecto	20		20	\$240.00
Presentación de informe		8	8	\$96.00
TOTAL	20	30	50	\$600.00

PERSONAL ASIGNADO

ACTIVIDAD	Consultor asignado	Funciones en el Proyecto	Horas Consultor Comprometidas	COSTO
Planificación de contenido	Equipo consultor	Consultor	22	\$264
Desarrollo del proyecto	Equipo consultor	Consultor	20	\$240
Presentación de informe	Equipo consultor	Consultor	8	\$96
			50	\$600

Anexo 3. EVIDENCIA CAPTURAS DE PANTALLAS DEL CURSO.

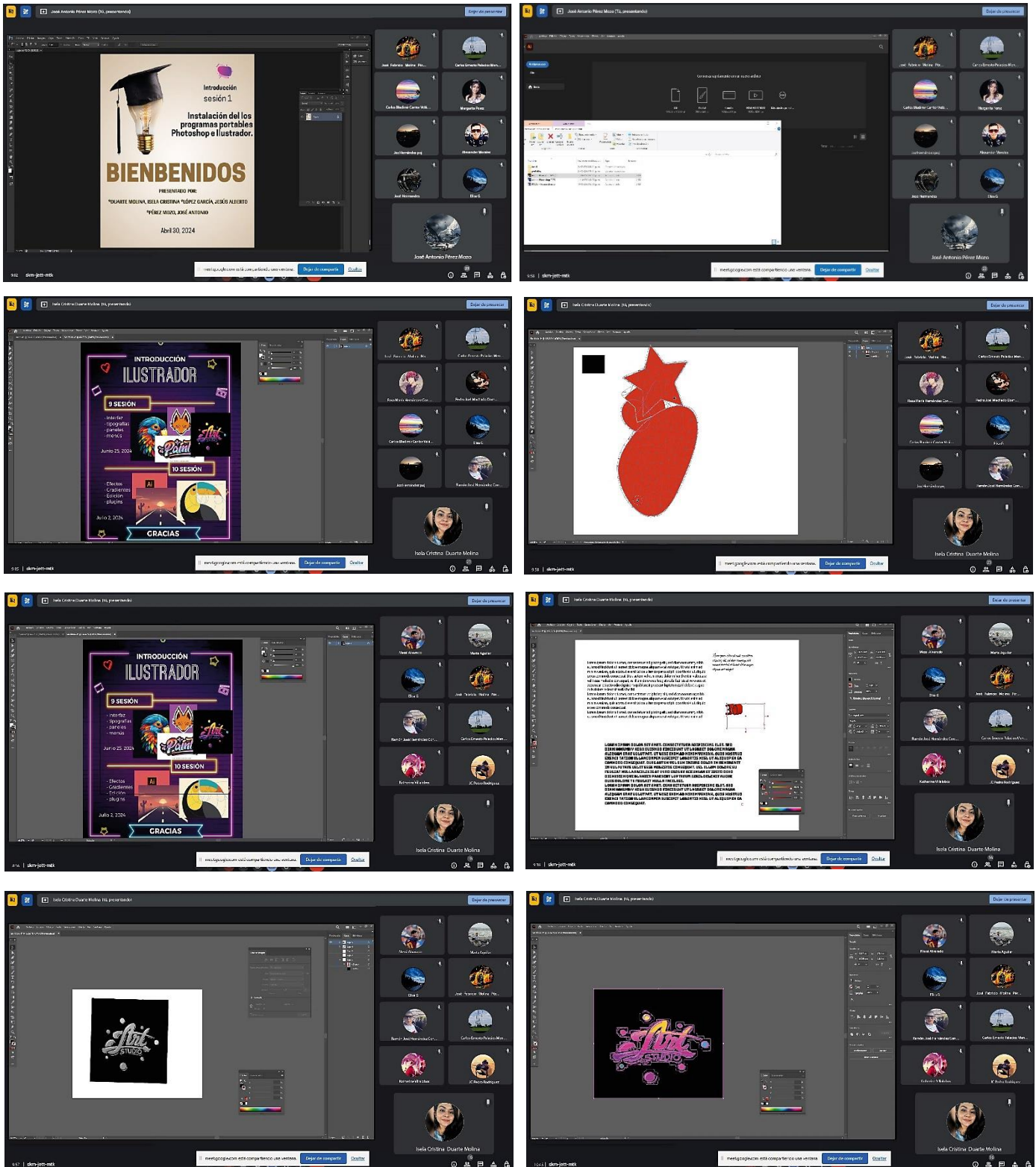


Fig. 18. Capturas de pantalla inicio del curso e Introducción a los programas. Fuente. Elaboración propia.

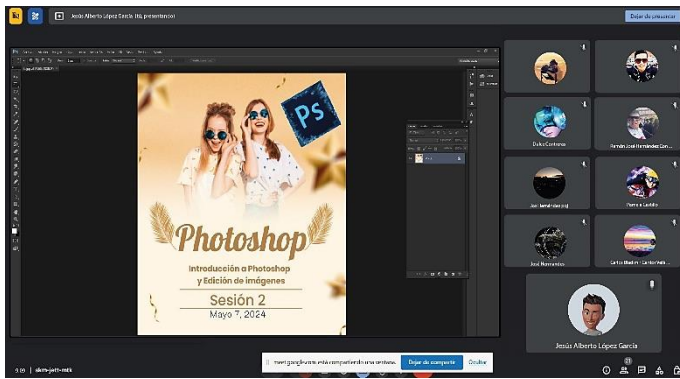


Fig. 19. Sesión 2 del curso. Fuente. Elaboración propia

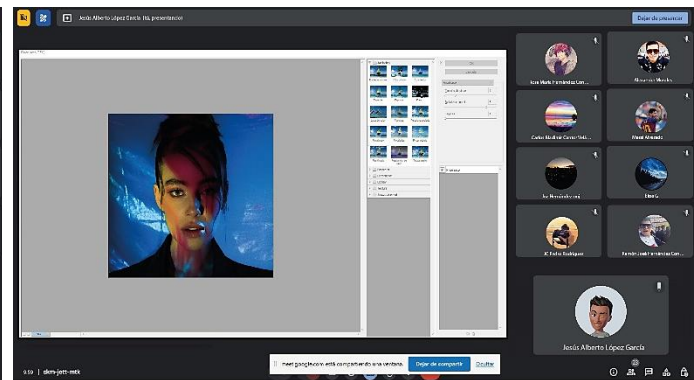
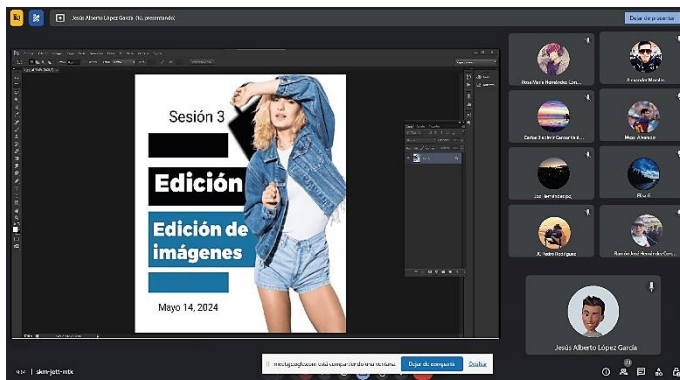
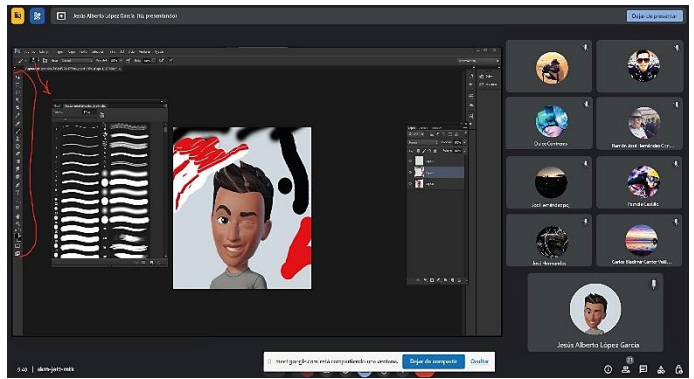


Fig. 20. Sesión 3 del curso. Fuente. Elaboración propia

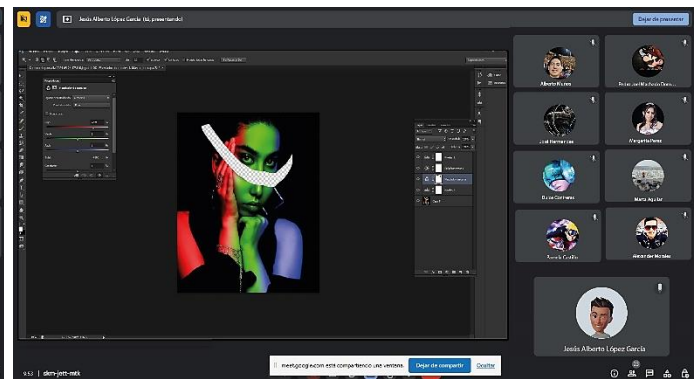
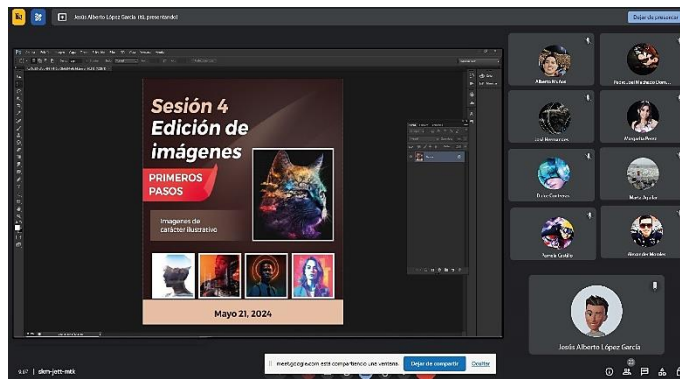


Fig. 21. Sesión 4 del curso. Fuente. Elaboración propia

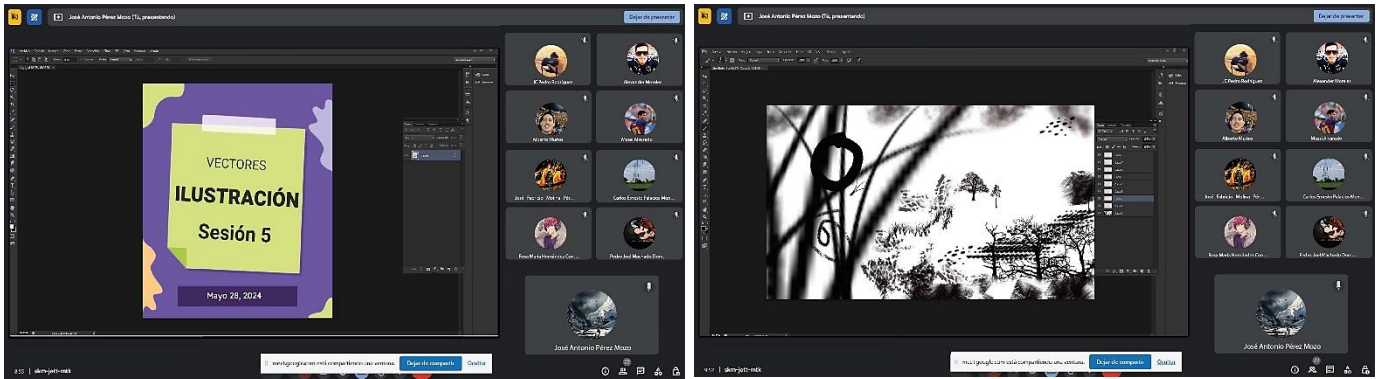


Fig. 22. Sesión 5 del curso. Fuente. Elaboración propia

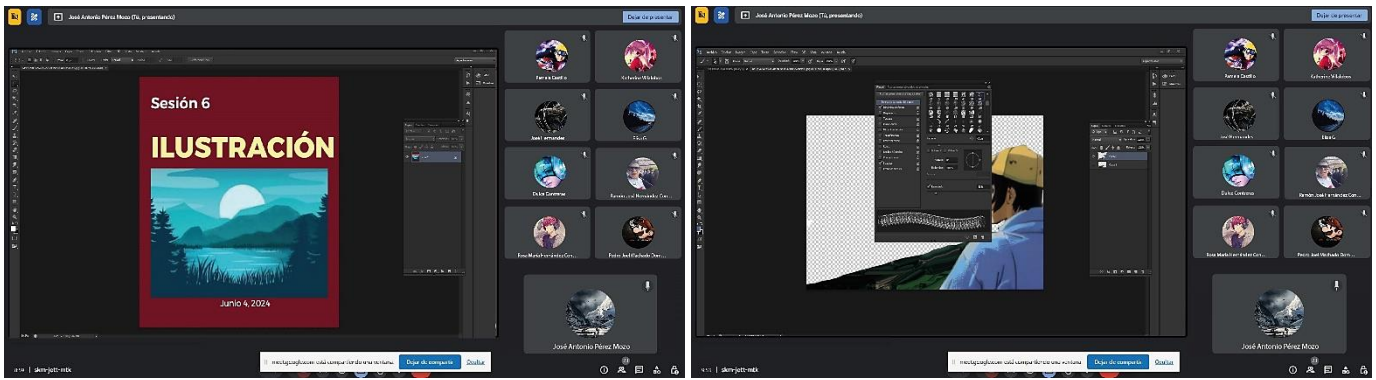


Fig. 23. Sesión 6 del curso. Fuente. Elaboración propia

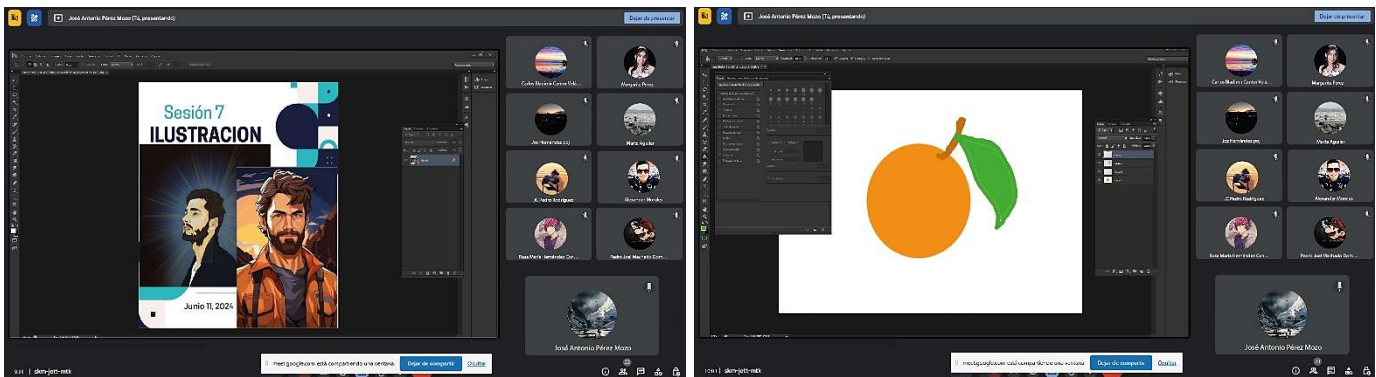


Fig. 24. Sesión 7 del curso. Fuente. Elaboración propia

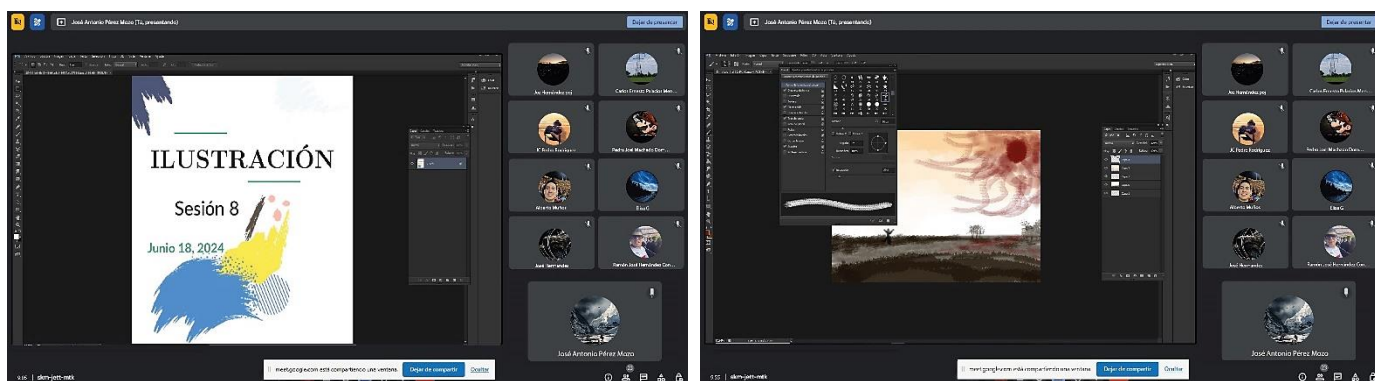


Fig. 25. Sesión 8 del curso. Fuente. Elaboración propia

1. TÍTULO

Técnicas básicas para el aprendizaje de Ilustrador y Photoshop como medios de expresión artística y tecnológica para estudiantes de séptimo grado del Centro Escolar Casto Valladares, San Juan Opico, La Libertad, 2024.

2. ELEMENTOS CONTEXTUALES

a. Destinatarios/Usuarios/Beneficiarios/Público:

Teniendo en cuenta que el proyecto técnicas básicas para el aprendizaje de Ilustrador y Photoshop como medios de expresión artística y tecnológica para estudiantes de séptimo grado del Centro Escolar Casto Valladares, San Juan Opico, La Libertad, 2024, está determinado a una población joven, en edades de entre los 13 a 15 años, interesados en desarrollar habilidades artísticas y tecnológicas en diseño gráfico. Es de gran importancia en estos niveles de edades, ejecutar este tipo de actividades que conllevan a un mejor desempeño emocional y creativo.

La institución beneficiada será el Centro Escolar Casto Valladares, ya que en esta se llevará a cabo el desarrollo del proyecto y en donde tendrá participación la Universidad de El Salvador con ayuda de estudiantes de la Escuela de Artes Plásticas egresadas de la Opción Diseño Gráfico, en conjunto con los administrativos y encargados del Centro Educativo.

Los destinatarios de este taller son estudiantes de séptimo grado del Centro Escolar Casto Valladares en San Juan Opico, La Libertad, El Salvador. El público objetivo incluye a estos estudiantes de séptimo grado de la comunidad Barrio El Calvario, como un grupo de clase media y baja, interesados en diseño gráfico y los programas de Adobe Photoshop y Adobe Ilustrador.

b. Dinámica territorial:

El Distrito de San Juan Opico tiene una extensión territorial de 218.94 kilómetros cuadrados, tiene una población de más de 75 mil habitantes y se encuentra a 510 metros de altura sobre el nivel del mar, se encuentra a una distancia de 39 kilómetros de San Salvador (El Salvador, 2017).

Posee el título de Ciudad, concedido en 1881 y actualmente es administrado por el Lic. Noé Rivera, quien ganó las elecciones municipales como candidato del partido Nuevas Ideas, para su administración el Distrito se encuentra dividido en 28 cantones y 102 caseríos. El Distrito es conocido por su enfoque agrícola, particularmente en el cultivo de cítricos como la naranja, la mandarina y el limón.

Las fiestas patronales de San Juan Opico se celebran del 19 al 27 de diciembre en honor a San Juan Evangelista. También se celebran festivales como el Festival La Naranja, que se celebra el 2 de noviembre en El valle de los Bajíos, siendo el festival más significativo. Este evento comienza con una misa de picar nuez moscada y termina con un brindis por los dioses (ErickSanchez, pág. 2024)

San Juan Opico en el idioma Náhuatl, 'Yulupiko' era designado a esta pertenece la región y que luego fue cambiado a Opico p, su nombre significa "Ciudad dónde se arranca corazones" o "Ciudad de sacrificios" y fue habitada por indígenas Pokomanes o Mayaquiché, según hallazgos, luego fueron conquistados por tribus Pipiles.

En lo que respecta al Distrito, en estos últimos años le ha apostado al turismo en lugares como el Sitio Arqueológico Joya de Cerén, Autódromo El Jabalí, laguna La Caldera, la Cueva del Partideño, San Andrés, Laguna de Chanmico, Manantial de los Bajos, creando zonas atractivas, especialmente en el Casco Antiguo.

San Juan Opico ofrece varios programas sociales, incluyendo la Academia Municipal de Computación e inglés, la Escuela Municipal de Arte, la Escuela de Karate Do, la Escuela Municipal de Break Dance y la Clínica Municipal. Estos programas son completamente gratuitos y requieren inscripción. Algunas figuras importantes de San Juan Opico incluyen al Maestro Oscar Sermeño, quien fue zona peatonal en Balber, y Don Román Sermeño, un reconocido ceramista y escultor Opicano. Sermeño falleció en 1858 y está enterrado en la Iglesia Colonial de Opico.

Centro Escolar Casto Valladares.

El mencionado Centro fue construido gracias al financiamiento provisto por la Corporación Reto del Milenio, a través de FOMILENIO II, debido a la necesidad de la población en cuanto a la gran demanda debido a la gran población existente en el territorio, quienes necesitaban cada vez más un lugar oportuno que les diera las enseñanzas básicas a su población más joven, y contó desde el principio con un servicio normal básico, desde parvularia hasta bachillerato.

Cabe resaltar que en el Distrito existe una gran variedad de centros educativos y colegios ya que es un sector muy poblado y más específicamente en el Barrio El Calvario pueden encontrarse hasta cinco centros educativos contando con la participación del protagonista del proyecto, el centro Casto Valladares construidos de forma privada y en su mayoría por proyectos gubernamentales.

En la actualidad un grupo de privados de Libertad, que integran el denominado Plan Cero Ocio, que impulsa el Gobierno del presidente Nayib Bukele, realizaron una reconstrucción. Los trabajos de reconstrucción se realizan en el Centro Escolar Casto Valladares que incluye limpieza general, albañilería, fontanería y otros. Destacó el director de Centros Penales, Osiris Luna, que el centro escolar Casto Valladares fue abandonados por los gobiernos de Arena y el Fmln, afectando a muchos niños de la zona. (Luna, pág. 2024)

Es por esta misma razón que el proyecto Técnicas básicas para el aprendizaje de Ilustrador y Photoshop como medios de expresión artística y tecnológica para estudiantes de séptimo grado, se llevará a cabo en Opico, La Libertad, específicamente en el Centro Escolar Casto Valladares. Pues, al ser un lugar ya rico en cultura y con personas con ganas de salir adelante, ofrecen este tipo de proyectos para fortalecer o afianzar las habilidades que les permitan desempeñar de una mejor manera su labor o incluso aspirar a una fuente de ingresos superior y con la cual cubran sus necesidades básicas de manera honrada y digna. (SIGES, 2020)

a. Dinámica sectorial:

En la actualidad en Centro Educativo posee las materias artísticas y de informática básica; en las cuales está centrada la gestión del proyecto; además la institución, da el visto bueno, en cuanto al ámbito artístico y tecnológico se refiere. En la materia de artística los alumnos trabajan en dinámicas y talleres para desarrollar algunas habilidades artísticas con artesanías, manualidades, pintura, dibujo, entre otras. En cuanto a informática, se enseña el uso de softwares como Paint y algunos editores de videos; incluyendo sus interfaces; además, el uso de la computadora en general; siendo, por tanto, más que viable este proyecto en la institución.

Esta misma, también ejecuta otros proyectos con el fin de desarrollar conductas sociales apropiadas en los jóvenes y que van enfocadas al desarrollo de habilidades a futuro.

Esta iniciativa formativa de Técnicas básicas para el aprendizaje de Ilustrador y Photoshop como medios de expresión artística y tecnológica para estudiantes de séptimo grado del Centro Escolar Casto Valladares, es un proyecto que dotará a cada persona con las habilidades creativas, disciplinarias, teóricas y prácticas sobre el uso del arte y la tecnología y los alcances que esta misma tiene en la actualidad, mostrando las posibilidades a las que pueden aspirar al desarrollar este proyecto además de sus estudios básicos correspondientes. (MINED, pág. 2024)

El proyecto tomará como base las actividades culturales de la zona para fortalecer los lazos identitarios característicos del lugar y utilizando las herramientas virtuales o softwares Photoshop e Ilustrador.

3. DIAGNÓSTICO.

Entre las problemáticas identificadas en la población a beneficiar con el proyecto, se detalla el cuadro siguiente:

Necesidad o problema	Causas del problema	Prioridad del problema
Proyectos de vanguardia tecnológica, asociados a una población en concreto sobre un área determinada.	<i>El Ministerio de Educación reconoce la importancia que tienen las artes en la educación y el desempeño que los docentes hacen por realizar este tipo de habilidades sin embargo esto no es suficiente y a veces queda muy corto a comparación de todo lo que se puede lograr.</i>	<i>El proyecto busca precisamente eso, fortalecer esas habilidades y llevarlas a los campos actuales donde tienen más relevancia.</i>
Falta de conocimiento sobre tecnologías artísticas avanzadas.	<i>A pesar que en la población se encuentra la tecnología presente estos no suelen utilizarlas de una manera más ingeniosa y las posibilidades que estas pueden obtener desarrollando estas.</i>	<i>Colaborar a un desenvolvimiento óptimo de los beneficiarios, solventando dudas que atraviesan en su etapa adolescente a través de las sesiones de autocuidado.</i>
La falta de respeto a la historia de su comunidad	<i>Siendo estudiantes de una comunidad en específico estos están amparados por rasgos identitarios propios de la zona que incluso muchos de ellos dejan de lado</i>	<i>Es por ello que, el proyecto ejecutara tareas que los conecte con esa cultura que los identifica como habitantes de esa comunidad.</i>
Necesidad de desarrollar talentos	<i>Los jóvenes de la comunidad ven en este tipo de proyectos una oportunidad para desarrollar habilidades que</i>	<i>El proyecto beneficia a jóvenes quienes quieran o busquen desarrollar habilidades en</i>

	<i>difícilmente tienen en esas circunstancias.</i>	<i>cuanto al diseño gráfico se refiere.</i>
Se requiere la generación de espacios creativos	<i>Los jóvenes de la comunidad necesitan espacios que trabajen esos aspectos creativos que les ayuden a desarrollar habilidades competentes no solo a nivel social sino también profesional.</i>	<i>El proyecto generara este espacio en el que los jóvenes del séptimo grado del centro escolar casto valladares podrán desempeñar una labor creativa.</i>
Inexistente promoción de la identidad y la valoración de sus tradiciones	<i>Los jóvenes no logran transmitir sus ideas o mensajes de una forma clara y esto se evidencia en la poca o nula propaganda de sus actividades culturales en cuanto a diseño se refiere.</i>	<i>El proyecto dotara a los jóvenes del séptimo grado, con las herramientas necesarias para que puedan promocionar y dar a conocer sus actividades culturales de una manera más creativa y amplia.</i>

Fig. 26. Cuadro de necesidades, causas y prioridades. Fuente: Autoría propia

Como consecuencias de no atender tales problemáticas sería que: La implementación de un proyecto artístico tecnológico, aunque es necesario para el desarrollo de nuevos conocimientos en ciertos sectores de la población, si sólo se cubren estos temas de una manera muy superficial, a menudo deja mucho que desear, pues no resuelve a totalidad las diversas necesidades de tal proyecto.

4. OBJETIVO GENERAL.

Desarrollo de habilidades artísticas y tecnológicas fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes de tercer ciclo del Centro Escolar Casto Valladares; través del taller básico sobre Adobe Photoshop y Adobe Ilustrador.

5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Contextualizar las necesidades de los estudiantes en cuanto al desarrollo de habilidades creativas y tecnológicas necesarias para su desenvolvimiento individual.
- Capacitar o formar a los participantes con la interfaz de Adobe Ilustrador y Photoshop, con el fin de navegar por las diferentes secciones, paneles y herramientas de ambas aplicaciones a través del taller o curso.
- Promover el desarrollo de habilidades cognitivas que le permitan al estudiante una actitud auto expresiva y creativa.
- Evaluar el impacto que estas actividades generan en la población beneficiaria tomando como referencia al grupo que se formara en el proyecto.

6. FUNDAMENTACIÓN.

6.1 Educación Integral

La educación integral es un enfoque holístico que busca nutrir todas las dimensiones de la persona, reconociendo la interconexión entre el intelecto, la emocionalidad, la salud física y el desarrollo ético.

Este modelo va más allá de la simple acumulación de conocimientos académicos. Es decir, en vez de centrarse en el rendimiento académico, busca promover habilidades sociales, emocionales y éticas, fomentando la capacidad de pensar críticamente y resolver problemas de manera creativa.

La educación integral no se conforma con solo transmitir conocimientos. También busca que las personas sean capaces de cuestionar lo establecido, de buscar nuevas formas de pensar y de actuar, y de contribuir al avance de la sociedad.

En conclusión, la educación integral se erige como un faro en el panorama educativo contemporáneo, guiando a las instituciones hacia un enfoque más completo y significativo. Al adoptar este paradigma, no solo están formando individuos con conocimientos sólidos, sino también seres humanos completos, preparados para enfrentar las complejidades de la vida con sabiduría y comprensión (NUTESA, 2024).

El proyecto busca fortalecer y complementar habilidades, de las que ya se reciben por parte de la institución que busca desarrollar todas las habilidades necesarias de los estudiantes, abarcando aspectos físicos, psicomotores, cognitivos, espirituales, socioemocionales y lingüísticos y en nuestro caso claro está, lo artístico. El objetivo del centro escolar de la comunidad del calvario es que los estudiantes se desenvuelvan eficientemente en áreas personales, sociales, laborales y culturales.

6.1.1 Competencias de los estudiantes de séptimo grado

Los estudiantes del séptimo grado del Centro Escolar Casto Valladares se especializan en competencias como:

- Comunicación lingüística, se les apoya con la Capacidad para expresarse y comprender mensajes de manera efectiva.
- Plurilingüismo: desarrollando habilidades para comunicarse en varios idiomas, en este caso en el inglés y el español.
- Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería: Destrezas en matemáticas y comprensión científica.
- Competencia digital: Aptitud para utilizar tecnologías digitales.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender: Desarrollo de habilidades sociales y de autorregulación.
- Competencia ciudadana: Conciencia cívica y participación activa en la sociedad.
- Competencia emprendedora: Habilidad para innovar y emprender (Rodriguez, 2024)

6.1.2 El MINED y la Institución

En el caso del centro educativo en relación con El Ministerio de Educación (MINED) tiene un papel fundamental en la educación integral. Entre sus funciones ejecutadas en la institución se encuentran:

- Diseñar políticas educativas: Establecer directrices y estrategias para mejorar la calidad de la educación.
- Elaborar currículos: Definir los contenidos y competencias que los estudiantes deben adquirir.
- Evaluar el aprendizaje: Realizar evaluaciones nacionales e internacionales para medir el desempeño de los estudiantes.
- Promover la formación docente: Capacitar a los maestros para que puedan impartir una educación integral.
- Supervisar las instituciones educativas: Garantizar que se cumplan los estándares de calidad y equidad. (MINED, Mineducación Presentación de PowerPoint (mineducacion.gov.co), 2024)

Así como la institución y el MINED, el proyecto a ejecutar de Adobe Photoshop e Ilustrador aporta conocimientos prácticos y habilidades aplicables en campos como el diseño gráfico, la publicidad, el arte digital y la comunicación visual. Además, fomentan la creatividad y la capacidad para el desarrollo de habilidades cognitivas.

6.2 Programas de Edición Gráfica.

Se trata de aquellos programas que permiten la creación y modificación de imágenes, dibujos e incluso vídeos. Su uso, aunque no exclusivo, suele estar más relacionado con los profesionales artistas gráficos.

Sirve para plasmar ideas y conceptos en estas interfaces digitales que luego se guardan como extensiones diferentes o se imprimen en pequeños y grandes formatos. Esto les da una gran relevancia en el mundo de la publicidad, marketing e imprentas, ya que son la base de todas las creaciones.

Es decir, una herramienta digital en la que se pueden crear o retocar fotografías, ilustraciones, gráficos, imágenes y más. Estas creaciones pueden ser almacenadas en el equipo en diferentes formatos, como JPG, PSD, PDF o PNG, de acuerdo al uso que desees darles (Grupozona, 2021).

Si bien existen diversos programas de edición, este proyecto se ejecutará con los programas de edición como Adobe Photoshop e Ilustrador, estos fortalecen competencias creativas y técnicas y desarrollará aspectos particulares que acoplaran y acompañaran a este curso sin perder el enfoque artístico y cultural.

6.2.1 Adobe Photoshop

Este software, desarrollado por la compañía Adobe Systems Incorporated, es el programa más popular de edición y diseño de imágenes.

Fue creado en el año 1986 por los hermanos Knoll y aunque existen muchas opciones de retoque digital, Photoshop rápidamente se hizo popular entre fotógrafos y diseñadores por su fácil manejo y accesibilidad a herramientas completas.

Esta herramienta profesional de edición digital se usa principalmente por fotógrafos y diseñadores para retocar imágenes y editar videos, crear mapas de bits y GIFs, y hacer diseños e ilustraciones. También se pueden modificar colores y añadir filtros, efectos, textos, figuras y formas (Jaraba, 2023).

6.2.2 Adobe Ilustrador

Adobe Illustrator es un software o aplicación de edición de gráficos vectoriales que forma parte de Adobe Systems.

Los gráficos vectoriales son uno de los formatos gráficos más utilizados en diseño. Y esto es así porque los gráficos pueden redimensionarse tantas veces como se desee sin que pierdan calidad. De esta forma, hay que realizar un solo diseño el cual se podrá adaptar a diferentes formatos y tamaños para ser utilizado a conveniencia (Vesa, 2024).

6.3 Competencias Que Fortalecen Los Programas

Es destacable la importancia que tiene los aspectos visuales hoy en día con un mundo cada vez más tecnológico; ya que esta demanda un desarrollo de habilidades artísticas también en este campo, por lo que este proyecto entonces se fundamenta en el desarrollo de lo siguiente:

- Edición de imágenes y gráficos: Los estudiantes aprenden a manipular imágenes, crear composiciones visuales y retocar fotografías.
- Diseño gráfico: Se fomenta la creatividad y la capacidad para comunicar visualmente.
- Habilidades técnicas: Uso de herramientas específicas de software y comprensión de conceptos como capas, filtros y efectos.
- Resolución de problemas: Aprender a enfrentar desafíos al trabajar con software de edición.
- Creatividad y expresión artística: Explorar ideas visuales y plasmarlas de manera efectivo.

Las habilidades cognitivas que se pueden desarrollar con esta formación digital son:

- Comunicación Asertiva: ya que La comunicación es fundamental para un diseñador gráfico, debes ser capaz de transmitir ideas de manera efectiva a través de la imagen. Ósea plasmar conceptos y presentar propuestas de forma clara y persuasiva.
- Identificación y Solución de Problemas: ya que se estaría contribuyendo al desarrollo mental para analizar y resolver problemas. como jerarquías de información, paletas de colores y elección de tipografías. Identificar la raíz de un problema y encontrar soluciones creativas.
- Creatividad: la capacidad de generar ideas originales, pensar fuera de lo común y encontrar soluciones innovadoras.
- Conocimientos Técnicos: Dominar herramientas y programas de diseño es esencial. Aprender a utilizar software como Adobe Ilustrador, Photoshop para crear diseños profesionales y efectivos.
- Teoría del Color: ya que se Comprender cómo los colores interactúan y afectan las emociones es fundamental, y por ende La elección adecuada de colores puede influir en la percepción de un diseño y en la comunicación del mensaje. (inforpractico, 2024)

En resumen, el proyecto de Adobe Photoshop e Ilustrador tiene como objetivo enseñar a los estudiantes de tercer ciclo del Centro Escolar Casto Valladares, crear ilustraciones

digitales e interpretaciones artísticas digitales utilizando herramientas y técnicas con los programas de Adobe, además de desarrollar habilidades en la ilustración digital; explorando diferentes herramientas y técnicas en la ilustración con estos recursos.

Considerando por su parte el proceso formativo, este será llevado a cabo de la siguiente manera:

- **Introducción a los Programas:**

Se comienza presentando a los estudiantes los conceptos básicos de diseño gráfico y la importancia de Ilustrador y Photoshop en la industria creativa.

Explicando que Ilustrador se utiliza principalmente para crear ilustraciones vectoriales, mientras que Photoshop es ideal para manipular imágenes y retocar fotografías.

- **La exploración de la Interfaz en ambos softwares:**

Se mostrará a los alumnos a navegar por la interfaz de ambos programas. Y también cómo crear y configurar un nuevo documento, organiza el espacio de trabajo para adaptarlo a sus preferencias individuales, Herramientas de Dibujo y Composición mostrando las principales herramientas de dibujo en Photoshop e Ilustrador, además se animará a los estudiantes a experimentar con ajustes de pincel y a crear sus propios trazos.

Además, se proporciona consejos sobre composición y cómo seleccionar y reorganizar elementos para mejorar el diseño, se realizará una exploración del Color de forma básica y se incentivará a los alumnos a seleccionar y crear paletas de color.

Se les instruirá en la utilización de las herramientas de edición del color en Photoshop e Ilustrador, con el fin de aplicar tonos y texturas en las ilustraciones. En el caso de Photoshop a editar imágenes exportar, importar, y en general a guardar sus documentos de la manera correcta según sean sus intereses. Se mostrarán efectos, la introducción a herramientas de iluminación y difuminado en ambos programas.

- **Desarrollo de la creatividad**

Por otra parte, se destacará el esfuerzo y la creatividad que cada alumno pone en sus trabajos y en clase, además de las tareas en donde tendrán que aplicar todo lo aprendido; pudiendo ser una ilustración, un póster o un logotipo, con el fin de incentivar a la exploración independiente.

Finalmente, se reconocerá el esfuerzo de cada estudiante y se le exhortará a aplicar lo aprendido en proyectos personales y a seguir explotando su creatividad.

7. DESCRIPCIÓN.

Este proyecto de Técnicas básicas para el aprendizaje de Ilustrador y Photoshop como medios de expresión artística y tecnológica propondrá a los alumnos de tercer ciclo las habilidades y herramientas necesarias para desarrollar su creatividad, expresión visual y competencias digitales, en las que se puede encontrar, inquietudes y motivaciones ya que los alumnos expresan un gran interés por la creatividad visual y la manipulación de imágenes. Además, muchos estudiantes desean aprender a diseñar sus propios proyectos, ya sea para uso personal o profesional. Así, los estudiantes podrán adquirir habilidades prácticas que les permitan crear y editar imágenes, ilustraciones y otros materiales visuales.

En cuestión de intereses y contexto social la comunidad del Barrio El Calvario se caracteriza por su diversidad cultural y de desarrollo. Como en todo lugar hay una incógnita sobre el futuro y la estabilidad económica, que exige de una fuente de ingresos que proporciona un

trabajo, es por esto, que existe una creciente demanda de profesionales con habilidades y que mejor que en diseño gráfico en el ámbito local.

En un ámbito social se puede decir que el diseño gráfico es una rama interdisciplinaria ya que combina arte, tecnología y comunicación. Esto abonado a lo demás que sería la formación en Photoshop e Ilustrador contribuirá al desarrollo de habilidades digitales de los estudiantes, estos serán dotados de las herramientas necesarias para expresarse visualmente, fomentando su creatividad y preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo digital y laboral en el país. Además, promoverá a las futuras generaciones y desarrollara habilidades que seguirán mejorando con el pasar del tiempo.

El proyecto está basado en una investigación aplicada ya que se centra en la utilización de los conocimientos y saberes para la resolución y práctica de problemas y poder aplicarlo en lo cotidiano del día a día.

El proyecto se separará en tres secciones, cubierta cada una por un gestor del grupo de trabajo, serán tres los encargados del desarrollo del curso, los beneficiarios serán los alumnos del tercer ciclo partiendo desde el séptimo grado del Centro Educativo Casto Valladares en la comunidad Barrio El Calvario en San Juan Opico, La Libertad, en conjunto con autoridades del Centro Educativo.

El proyecto contara de la dotación teórica y visual de recursos, todo de manera virtual ya que las circunstancias lo permiten; ya que se habla de tecnología virtual y gracias a los apoyos del gobierno cada estudiante cuenta con los recursos básicos necesarios, además de la disponibilidad de adaptar los tiempos de cada estudiante y que estos puedan absorber los conocimientos de una mejor manera sin que se les afecte en sus actividades rutinarias, cuidando así su integridad mental básica.

Se destaca que la problemática a resolver con este proyecto es la gran necesidad que tienen como población joven, el desarrollar habilidades expresivas con el uso del arte y la tecnología, expresiones que les puedan permitir avanzar y aspirar a nuevos horizontes laborales y profesionales. El proyecto de Técnicas básicas para el aprendizaje de Ilustrador y Photoshop como medios de expresión artística y tecnológica se desarrollará en el periodo del mes de mayo a junio de 2024, con la asignación de una de las aulas del Centro Escolar Casto Valladares ubicado dentro de la comunidad Barrio El Calvario, San Juan Opico, La Libertad.

8. PROPUESTA GENERAL DE LA EJECUCIÓN.

a. Etapas del proyecto

NOMBRE ETAPA	DESCRIPCIÓN
Planificación	En esta etapa se desarrollarán breves reuniones con la directora y los docentes encargados del tercer ciclo del centro educativo, en el que se acordarán y tocarán puntos para planificación e impartición del proyecto para que posteriormente llegar a un acuerdo para definir el día de comienzo e implementación de las clases, también recibiremos apoyo en administración y gestión sobre el espacio en el que se desarrollaran estas clases.

Activación de programas y análisis de contenidos	En este se hará la instalación individual en cada una de las computadoras del estudiantado y el docente responsable, en qué seguidamente se realizará una breve explicación de las herramientas básicas de los programas, así como su función y utilidades desde este momento hasta el fin del curso.
Implementación y desarrollo del curso	En esta etapa se llevará en marcha el proyecto de manera virtual, desde el aula asignada para los estudiantes dentro del centro educativo, en el que recibirán ejemplos prácticos sobre el uso de las él interfaz de los programas, el uso básico de sus herramientas a través de sencillos ejercicios que seguidamente realizar el estudiante, convirtiéndolo en un curso de participativo y de interés para sus beneficiarios.
Resultados finales	Finalizado el proyecto, se realizará una reunión virtual en la que se presentarán los trabajos más destacados de los estudiantes, acompañados de una corta explicación sobre las técnicas utilizadas y lo aprendido acerca de este curso y la experiencia con el manejo de estos programas y las temáticas entre las artes realizadas.

Fig. 27. Etapas del proyecto y descripción. Fuente. Elaboración propia

b. Productos esperados.

El proyecto pretende incluir a los alumnos del Centro Escolar Casto Valladares, a desarrollar un curso de ilustración digital creativo en el mes de mayo hasta junio del 2024 en el que se espera que continúen con el interés y la práctica que se impartirá por medio de este proyecto. Cada estudiante desarrollará habilidades prácticas del diseño, aprenderá a conocer y dar un buen uso de las herramientas y los resultados que ofrecen estos programas.

Los productos esperados son:

- Diseño de un taller de aprendizaje de ilustración digital creativo; así como el material didáctico producido para impartir el taller.
- La realización de muestras artísticas de los participantes como práctica del aprendizaje
- El informe de resultados del proyecto.

c. Aportes originales del proyecto.

Se exponen las actividades a realizar en este proyecto, que permitan el alcance de los logros que se esperan obtener para un desarrollo de habilidades en lo que es la ilustración digital, dentro de este curso, cada alumno experimentara su lado creativo y que su arte tenga una amplia proyección dentro del entorno al que este dirigido.

d. Proceso de creación.

Se orienta a la creación de ilustraciones digitales como medio de expresión artístico, la cual se realizará en un periodo de 8 semanas. Los gestores de impartir este curso son egresados de la carrera de Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico, quienes aplicarán sus conocimientos en la enseñanza de estos programas para que los beneficiarios

experimenten un proceso de creación de artes ilustrativos, de promoción, y como medio de comunicación a través del buen manejo de estos programas.

A continuación, se señala la organización del taller, número de sesiones y la propuesta de contenidos a impartir:

No. de Sesión	Título	Contenido
Sesión 1	Instalación de los programas portables Photoshop e Ilustrador.	<ul style="list-style-type: none"> • Instalación de ambos programas, se verificará la compatibilidad del archivo portable con su equipo para que cada estudiante cuente con ambos programas.
Sesión 2	Introducción a Photoshop	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar y familiarizar al estudiante con el interfaz del programa, con las herramientas básicas de Photoshop y sus funciones principales.
Sesión 3 Sesión 4 Sesión 5	Edición de imágenes	<ul style="list-style-type: none"> • Fusión de imágenes: unión de dos escenas o fondos diferentes. • Doble exposición: Unión de dos figuras con un sentido compartido que den como resultado una sola forma de la misma temática. • Máscara: efectos de color y retoques sobre las imágenes.
Sesión 6 Sesión 7 Sesión 8 Sesión 9	Ilustración	<ul style="list-style-type: none"> • Fondos: aprender a aplicar color, utilizar formas ya existentes y dibujar de manera libre figuras simples. • Mártires de mi municipio: identificar una figura importante dentro de la historia del Municipio de San Juan Opico, y recrearla con una Ilustración libre y una corta reseña. • Festival de la Naranja: realizar un flyer informativo alusivo a unos de las actividades más representativos del Municipio de San Juan Opico. • La masacre de Tehuicho: realizar una imagen ilustrativa con un texto del tema que represente este suceso en la historia del Municipio de San Juan Opico.
Sesión 10	Introducción a Ilustrador	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar y familiarizar al estudiante con el interfaz del programa, con las herramientas básicas de Ilustrador y sus funciones principales.
Sesión 11	Tipografías	<ul style="list-style-type: none"> • Texturas: En esta clase se crearán números, palabras y frases cortas con intervención de texturas.
Sesión 12 Sesión 13	Vectorizado	<ul style="list-style-type: none"> • Vectorización: Los estudiantes realizarán prácticas de herramientas maya, gradientes y formas, además de unión y separación de formas con lo objetivo de lograr figuras más complejas y detalladas.
Sesión 14	Presentación final	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición virtual donde los estudiantes expondrán de sus logros y avances artísticos obtenidos, tendrán la libertad de

		presentar su mejor trabajo o una pieza gráfica de autoría e interés propio del estudiante que refleje todo lo aprendido a lo largo del taller.
--	--	--

Fig. 28. Cuadro de Proceso de creación. Fuente: Elaboración propia.

e. Impacto.

Este proyecto está enfocado en el ámbito sociocultural, pues los estudiantes, identificarán temáticas ilustrativas que represente la historia, actividades educativas, recreativas, religiosas y cultural del municipio de San Juan Opico que contribuye a familiarizar a su población con su entorno y a conocer de este de una manera creativa.

Se incentiva a los beneficiarios a indagar más sobre los temas expuestos y a ampliar sus conocimientos por iniciativa propia a través de diversos medios. Llegando incluso a desarrollar interés en carreras afines a la ilustración digital.

f. Creadores que participan en el proyecto.

Sera impartido por tres egresados de la carrera de Licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico, que brindarán sus conocimientos de diseño ayudando a jóvenes a desarrollar habilidades creativas de comunicación por medio de los programas Photoshop e Ilustrador. El taller será impartido de manera conjunta, encargándose de dirigir el curso en sesiones cada una, para lo cual se desarrollará en una actividad de trabajo previa.

9. ACTIVIDADES Y TAREAS, MÉTODOS Y TÉCNICAS.

En el cuadro se presentarán las principales actividades que se llevarán a cabo durante la realización del proyecto en cada una de las etapas.

No.	Etapas	Actividades	Resultados esperados
1	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> Propuesta del Plan de Trabajo a la dirección de Centro Escolar Casto Valladares. Gestionamiento del aula destinada para el desarrollo de las clases. Verificación de horarios disponibles para los estudiantes, que no afecten su rendimiento del año escolar. Inscripción de los estudiantes interesados en el curso. 	<p>Alianza favorable con el Centro Educativo.</p> <p>Asignación de aula dentro del Centro Escolar para el desarrollo del curso.</p> <p>Alcance deseado de una cantidad de estudiantes inscritos.</p> <p>Los estudiantes obtendrán en su equipo los programas portables de Adobe Photoshop e Ilustrador de los cuales se pretende conozcan su funcionalidad básica y el uso correcto de sus herramientas.</p>

2	Activación de programas y análisis de contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Instalación de ambos programas, Photoshop e Ilustrador portables. • Verificación individual de la compatibilidad de ambos programas en cada computador. • Familiarizar al estudiante con el interfaz del programa. 	<p>Obtención de los programas portables de Adobe Photoshop e Ilustrador.</p> <p>Presentación de resultados gráficos que se pueden lograr con los programas.</p> <p>Breve introducción de los programas, y sus herramientas principales y la funcionalidad general de cada programa.</p>
3	Implementación y desarrollo del curso.	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de Artes que se pueden lograr con el uso de los programas. • Desarrollo de ejercicios prácticos por parte de los gestores. • Participación de los estudiantes. • Realización de ejercicios prácticos de los estudiantes. 	<p>Buena comprensión de las clases impartidas hacia los estudiantes.</p> <p>Resolución de dudas respecto al desarrollo de los ejercicios.</p> <p>Interés de los estudiantes por el desarrollo de las actividades.</p> <p>Crear ediciones de imágenes, como diferentes composiciones y montajes realistas.</p>
4	Resultados finales	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un ejercicio con formas simples hasta figuras un poco complejas, por medio de herramientas para dibujo, línea suelta y creatividad. • Presentar figuras compuestas a través de lo aprendido en clases y la creatividad propia de cada estudiante. • Desarrollo de última clase con sentido didáctico a todo lo aprendido en el curso y el avance en las clases. 	<p>Interés de todo el grupo y de docentes por la apreciación de las artes finales obtenidas.</p> <p>Creación de piezas gráficas con un poco más de complejidad para futuras Artes e intereses individuales de cada estudiante.</p> <p>Desarrollo de habilidades creativas de diseño gráfico.</p> <p>Interés con la historia, cultura y actividad cultural y comercial representativas de su Municipio.</p>

Fig. 29. Etapas, actividades y tareas. Fuente: Elaboración propia.

10. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.

Se presenta una proyección de las principales actividades a realizarse durante la realización del proyecto.

Actividades /semanas	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elección de tema de proyecto	■																											
Diagnostico temático	■	■	■	■																								
Contacto con centro educativo				■																								
Elaboración de protocolo					■	■	■																					
Protocolo final								■																				
Inicio de curso									■																			
Introducción al diseño grafico									■	■																		
Instalación de programas PS y AI										■	■																	
Interfaz de programas: Conocimientos básicos										■	■																	
Uso de herramientas: herramientas básicas											■	■																
Prácticas y ejercicios: Edición de imágenes, creación de ilustraciones												■	■	■														
Finalización del taller															■													
Análisis de resultados																■	■	■	■	■	■							
Entrega de informe final																						■	■	■	■	■	■	

Fig. 30. Cronograma de actividades. Fuente: Elaboración propia.

11. RECURSOS

Se especifican los recursos que se utilizarán durante la realización del proyecto.

RECURSOS	TIPO	DESCRIPCIÓN
Humano	Institución	Centro Escolar Casto Valladares
	Gestores del proyecto	Tres estudiantes en proceso de grado, en función de ejecutores y gestores del proyecto: egresados de la carrera de Licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico.
	Beneficiarios	Población estudiantil de tercer ciclo del Centro Escolar Casto Valladares principalmente, además del personal docente.
Financieros	Origen de fondos	Los gastos serán financiados por el equipo de estudiantes a cargo del proyecto.
Materiales tecnológicos o técnicos	Tangibles/ Propios	Mobiliario: Escritorio y silla Equipo: Computadora portátil (laptop) y memoria USB
	Tangibles/ Provenientes de la Institución	Mobiliario: Sillas y escritorios Equipo: Computadoras portátiles (laptops) Infraestructura: Salón de clase del Centro Educativo
	Transporte	Vehículos particulares
Tecnológicos	Intangibles	Internet, programas Photoshop e Ilustrador, Aplicación de WhatsApp y correo electrónico.

Fig. 31. Recursos Fuente: Elaboración propia.

12. PRESUPUESTO

Se muestra un presupuesto estimado a utilizar durante el proyecto.

CANTIDAD	CONCEPTO	PRECIO UNITARIO	TOTAL
	Materiales		
20	Computadoras (anteriormente entregadas por el gobierno)	-	-
21	Sillas	-	-
11	Escritorios grandes	-	-
4	Internet (paquete mensual 30GB)	\$16.00	\$64.00
2	Programas Photoshop e Ilustrador (portables)	-	-
3	Memorias USB 128GB	\$11.90	\$35.70
	Viáticos		
2	Transporte (vehículos particulares)	\$22.50	\$45.00
3	Alimentación	\$5.00	\$15.00
Total			\$159.70
Valor agregado de 15% por imprevistos			\$183.66

Fig. 32. Presupuesto estimado Fuente: Elaboración propia.

13. RESEÑA DE LOS RESPONSABLES Y EJECUTORES DEL PROYECTO.



DUARTE MOLINA ISELA CRISTINA

SOBRE MÍ

Me considero una persona responsable, proactiva, puntual, entusiasta, tenaz y creativa, con capacidad de análisis, organización de tareas según se requiera y, siempre dispuesta a colaborar y aprender.

Me gusta comprender y conocer los diferentes ángulos de mi entorno, me interesa la música, la danza, la costura, todo lo relacionado a telas, el arte corporal, la lectura, la belleza, el universo y la convivencia con la naturaleza. Me siento atraída especialmente por la ilustración gráfica, mientras voy desarrollando aún más mis habilidades de diseño en programas como Photoshop, Illustrator, InDesign, Blender, Lightroom entre otros más. Expongo en mis trabajos diferentes y estilos donde mis mejores herramientas son la imaginación y la persistencia en todas mis actividades. Mi línea gráfica se basa en un estilo ecléctico, líneas sueltas y colorido. Soy fan de los detalles minimalistas. Busco crecer y aprender de experiencia y de las personas que me rodean.

CONTACT

DM17027@ues.edu.sv

Datos

- Edad: 25 años
- Nacimiento: 09 de noviembre de 1998

Estudios

- Educación Básica: Centro Escolar Cantón Joya de Cerén.
- Educación Media: Br. Técnico Vacacional Opción Contador. Instituto Nacional de San Juan Opico.
- Educación Superior: Lic. en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico. Universidad de El Salvador. Sede Central.



LÓPEZ GARCIA JESÚS ALBERTO

SOBRE MÍ

Como Diseñador Gráfico, he desarrollado las técnicas y habilidades necesarias para el rubro de las artes visuales, modernas y digitales de la actualidad, desde qué conocí por primera vez, las ilustraciones y el arte digital en todas sus manifestaciones tuve el interés de aprender sobre esta rama por eso opté por el estudio de un Diseñador Gráfico, en cuanto a mi especialización es la creación de Diseños 3D, la ilustración y sin duda el branding, para el desarrollo creativo trabajo con los programas de adobe como Photoshop, ilustrador, Indesign, etc. En cuanto a la animación 3D, Blender es mi gran aliado en el rubro de estas artes. Mis aspiraciones es que mis proyectos sean de interés y ejemplos para aquellos que desean involucrarse en las artes digitales.

CONTACT

LG16035@ues.edu.sv

Datos

- Nacimiento: 30 abril 1994

Estudios

- Educación Básica: Centro Escolar Dr. Andrés Gonzalo Funes.

- Educación Media: Br. General Instituto Nacional Walter Thilo Deininger.

- Educación Superior: Lic. En Artes Plásticas. Opc. Diseño Gráfico. Universidad de El Salvador



PERÉZ MOZO JOSÉ ANTONIO

SOBRE MÍ

CONTACT

PM17098@ues.edu.sv

Datos

Estudios

Soy un diseñador gráfico profesional, motivado y orientado a la creatividad y el diseño visual. Con una indispensable formación en diseño gráfico, además de poseer tres años de experiencia en el área, donde he desarrollado habilidades clave como experiencia en el uso de herramientas como Adobe Creative Suite (Photoshop, Ilustrador, InDesign entre muchos otros), me especializo en la creación de contenido visual atractivo y funcional. Mi objetivo principal es contribuir con soluciones innovadoras y efectivas con mi experiencia y conocimientos en proyectos de diseño, trabajando en equipo. además, Me considero una persona proactiva para superar las expectativas de quien lo requiera. Gracias a que puedo adaptarme a diferentes entornos laborales Y como todo auto didacta, estoy comprometido con el aprendizaje continuo y la mejora de mis habilidades para crecer profesionalmente en el campo del diseño gráfico.

Fig. 33. Perfiles de los gestores. Fuente. Elaboración propia.