



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN**

**Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación**

## **SYLLABUS**

**MODALIDAD NO PRESENCIAL**

**SÍLABO POR COMPETENCIAS**

**CURSO: DISEÑO GRÁFICO**



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN**

**SÍLABO DE DISEÑO GRÁFICO**

**I. DATOS GENERALES**

<b>LÍNEA DE CARRERA</b>	Publicidad y Marketing
<b>SEMESTRE ACADÉMICO</b>	2020 – I
<b>CÓDIGO DEL CURSO</b>	155
<b>CRÉDITOS</b>	04
<b>HORAS SEMANALES</b>	Hrs. Totales: 06    TEÓRICA: 02    PRÁCTICA: 04
<b>CICLO</b>	II
<b>SECCIÓN</b>	ÚNICA
<b>DOCENTE</b>	M(a). JUDITH JOHANA CABANILLAS BARRETO.
<b>EMAIL.</b>	jcabanillas@unjfsc.edu.pe
<b>N° CELULAR</b>	944415245

**II. DESCRIPCIÓN DEL CURSO Y SUMILLA**

La asignatura de Diseño gráfico corresponde al bloque de Formación Básica Profesional. En este curso se manejará la terminología, herramientas y técnicas de varios softwares y la vinculación de ellos, para un mejor resultado visual de las piezas que demandan las organizaciones.

Se propone desarrollar en el alumno la competencia que permitirá aplicar software y técnicas de diseño gráfico vigentes en el mercado para diseñar piezas básicas publicitarias y con ello proponer a sus clientes diseños gráficos de acuerdo a sus necesidades.

Esta asignatura es de naturaleza teórico práctico, la cual está dividida en cuatro unidades didácticas y es programada para desarrollarse en un total de 16 semanas



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN**

**III.- CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO**

<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>UNIDADES DIDÁCTICAS Y SUS CAPACIDADES RELACIONADAS</b>		<b>SEMANAS</b>
<b>I</b>	<b>NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>1 - 4</b>
	Microsoft Publisher.	Maneja los conceptos relacionados al concepto de imagen y diseño gráfico aplicándolo en las ciencias de la comunicación.	
<b>II</b>	Reconocimiento de la pantalla de Corel Draw y su finalización.	Manejo del entorno gráfico del Corel Draw diseño para crear logotipos, esquemas e ilustraciones digitales.	<b>5 - 8</b>
<b>III</b>	Presentaciones educativas y culturales de la región desarrollando infografías (Photoshop).	Desarrolla y realiza diseños educativos y culturales de la Región.	<b>9 - 12</b>
<b>IV</b>	Presentaciones especiales usando programas web, blog, redes sociales y otros.	Maneja las herramientas de efectos especiales para la creación de videos creativos y artísticos.	<b>13 - 16</b>



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN**

**IV.- INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO.**

<b>NÚMERO</b>	<b>INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO</b>
<b>1</b>	<b>Percibe</b> y comprende la importancia del diseño en la comunicación.
<b>2</b>	<b>Conoce</b> y maneja las herramientas de aprendizaje.
<b>3</b>	<b>Utiliza</b> las herramientas de aprendizaje para crear diseños gráficos.
<b>4</b>	<b>Expresa y presenta</b> lo aprendido en clase. Diseña dpticos, trípticos, calendarios y revistas en Publisher.
<b>5</b>	<b>Conoce</b> las herramientas de diseño gráfico.
<b>6</b>	<b>Aprende</b> las herramientas de Corel Draw.
<b>7</b>	<b>Realiza</b> dibujos y gráficos con facilidad utilizando todas las herramientas.
<b>8</b>	<b>Elabora</b> publicidades de diferentes tipos y tamaños.
<b>9</b>	<b>Conoce</b> las herramientas de software. Maneja las herramientas para diseñar proyectos educativos y culturales de la región.
<b>10</b>	<b>Hará</b> uso de las herramientas para pintar que le permitirá cambiar el color de cualquier imagen y añadir fondos y texturas.
<b>11</b>	<b>Realiza</b> montajes de diseño y otros.
<b>12</b>	<b>Maneja</b> las herramientas de efectos especiales para diseños creativos y artísticos.
<b>13</b>	<b>Comprende</b> la importancia del diseño de en la comunicación.
<b>14</b>	<b>Maneja</b> las herramientas de aprendizaje.
<b>15</b>	<b>Utiliza</b> las herramientas de aprendizaje para crear efectos especiales.
<b>16</b>	<b>Realiza</b> proyectos educativos y culturales

V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS: CONTENIDOS, ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE

<b>UNIDAD DIDACTICA I: Microsoft Publisher</b>	<b>CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I :</b> Maneja los conceptos relacionados al concepto de imagen y diseño gráfico aplicándolo en las ciencias de la comunicación.					
	<b>SEMANA</b>	<b>CONTENIDOS</b>			<b>ESTRATEGIA DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL</b>	<b>INDICADORES DEL LOGRO DE LA CAPACIDAD</b>
		<b>CONCEPTUAL</b>	<b>PROCEDIMENTAL</b>	<b>ACTITUDINAL</b>		
	<b>1</b>	Conocimiento del diseño gráfico	Explicar la historia del diseño gráfico	Trabajo en equipo para discutir el desarrollo de los sistemas de información.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expositiva (Docente/Alumno)</li> <li>Uso del Google Meet</li> <li>Análisis de lectura.</li> </ul>	Percibe y comprende la importancia del diseño en la comunicación.
	<b>2</b>	Principios del diseño gráfico	Definir el diseño gráfico. Conocer los principios de la jerarquía, La Teoría del color, La psicología del color.	Trabajo en equipo para comprender y describir los principios del diseño como fuente de trabajo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clase expositiva y taller a fin de identificar los principios del diseño gráfico.</li> <li>Uso del Google Meet</li> </ul>	Conoce y maneja las herramientas de aprendizaje.
	<b>3</b>	Diseño de dípticos, trípticos, boletines, calendarios y revistas en Microsoft Publisher	Elaborar diseños relacionados con el tema.	Se propicia en el estudiante el aprendizaje virtual autónomo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lluvia de ideas (Saberes previos)</li> <li>Foros, Chat</li> </ul>	Utiliza las herramientas de aprendizaje para crear diseños gráficos.
<b>4</b>	Presentación de proyecto	Exposición del proyecto	Se propicia en el estudiante el pensamiento sistémico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Debate dirigido (Discusiones)</li> <li>Foros, Chat</li> </ul>	Expresa y presenta lo aprendido en clase. Diseña dípticos, trípticos, calendarios y revistas en Publisher.	
	<b>EVALUACIÓN (4. Horas)</b>	<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos individuales y/o grupales                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Soluciones a Ejercicios propuestos</li> </ul> </li> </ul>	<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comportamiento en clase virtual y chat</li> </ul>	<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Estudios de Casos                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuestionarios</li> </ul> </li> </ul>	<b>EVALUACIÓN (4. Horas)</b>	

UNIDAD DIDACTA II: Reconocimiento de la pantalla de Corel Draw y su finalización.

**CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA II :** Manejo del entorno gráfico del Corel Draw diseño para crear logotipos, esquemas e ilustraciones digitales.

SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIA DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL	INDICADORES DEL LOGRO DE LA CAPACIDAD
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
5	La ventana de Corel y sus partes. Configura página: unidades de medida, reglas, uso de líneas guías para márgenes y columnas.	Explica la importancia del manejo de la herramienta del Corel y diseño gráfico aplicándolo en las CCCC.	Trabajo en equipo para discutir el desarrollo de los sistemas de información.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expositiva (Docente/Alumno)</li> <li>• Uso del Google Meet</li> </ul>	Conoce las herramientas de diseño gráfico.
6	Selección, Zoom, mano, líneas, rectángulos, elipses, papel gráfico, polígono, espiral, bezier y formas básicas.	Investiga con sus compañeros acerca del dibujo de forma. Muestra las herramientas de diseño del software.	Trabajo en equipo para clasificar y determinar las diferentes plataformas virtuales de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expositiva. (Docente/Alumno) y taller a fin de identificar los componentes del diseño en el software.</li> <li>• Uso del Google Meet.</li> </ul>	Aprende las herramientas de Corel Draw.
7	Creación de objetos vectoriales dibujos, logotipos, etc). Convertir a curvas, agrupar y desagrupar objetos.	Elaborar diseños relacionados con el tema	Se propicia en el estudiante el aprendizaje virtual autónomo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lluvia de ideas (Saberes previos)</li> <li>• Foros, Chat</li> </ul>	Realiza dibujos y gráficos con facilidad utilizando todas las herramientas.
8	Presentación y sustentación de un trabajo.	Exposición del proyecto	Se propicia en el estudiante el pensamiento sistémico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Debate dirigido (Discusiones)</li> <li>• Foros, Chat</li> </ul>	Elabora publicidades de diferentes tipos y tamaños.
	<b>EVALUACIÓN ( 4. Horas)</b>	<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos individuales y/o grupales</li> <li>• Soluciones a Ejercicios propuestos</li> </ul>	<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comportamiento en clase virtual y chat</li> </ul>	<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudios de Casos</li> <li>• Cuestionarios</li> </ul>	<b>EVALUACIÓN ( 4. Horas)</b>

<b>UNIDAD DIDÁCTICA III : Presentaciones de diseños y proyectos educativos y culturales de la región (Photoshop)</b>	<b>CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III: Presentaciones de diseños, proyectos educativos y culturales de la región (Photoshop)</b>					
	SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIA DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL	INDICADORES DEL LOGRO DE LA CAPACIDAD
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
	9	Conocimiento de diseños de presentaciones educativas y culturales de la región.	Explicar la importancia de diseños de presentaciones educativas y culturales de la región.	Trabajo en equipo para discutir el desarrollo de los sistemas de información.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expositiva (Docente/Alumno)</li> <li>Uso del Google Meet</li> </ul>	Conoce las herramientas de software. Maneja las herramientas para diseñar proyectos educativos y culturales de la región.
	10	Entorno de Edición de adobe Photoshop, zoom, navegador, tipo y resolución de la imagen, paleta de muestras.	Mostrar las herramientas de diseño del software	Trabajo en equipo para clasificar y determinar las diferentes plataformas virtuales de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expositiva (Docente/Alumno)</li> <li>Taller a fin de identificar los componentes del diseño en el software.</li> </ul>	Hará uso de las herramientas para pintar que le permitirá cambiar el color de cualquier imagen y añadir fondos y texturas.
	11	Conocer las herramientas para pintar, herramientas para seleccionar, editar la imagen, foto montaje.	Elaborar diseños relacionados con el tema	Se propicia en el estudiante el aprendizaje virtual autónomo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lluvia de ideas (Saberes previos)</li> <li>Foros, Chat</li> </ul>	Realiza montajes de diseño y otros.
12	Presentación de proyecto	Exposición del proyecto	Se propicia en el estudiante el pensamiento sistémico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Debate dirigido (Discusiones)</li> <li>Foros, Chat</li> </ul>	Maneja las herramientas de efectos especiales para diseños creativos y artísticos.	
	<b>EVALUACIÓN (4. Horas)</b>	<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos individuales y/o grupales</li> <li>Soluciones a Ejercicios propuestos</li> </ul>	<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comportamiento en clase virtual y chat</li> </ul>	<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Estudios de Casos</li> <li>Cuestionarios</li> </ul>	<b>EVALUACIÓN (4. Horas)</b>	

<b>UNIDAD DIDÁCTICA IV: Manejo de diseño de efectos especiales y programas web, blog, redes sociales y otros.</b>	<b>CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA VI : Manejo de diseño de efectos especiales y programas web, blog, redes sociales y otros.</b>					
	SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIA DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL	INDICADORES DEL LOGRO DE LA CAPACIDAD
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
	13	Conocimiento del diseño en diversos efectos especiales y programas web, redes sociales, blog, y otros	Explicar la importancia del diseño en diversos efectos especiales y programas web, blog, redes sociales y otros	Trabajo en equipo para discutir el desarrollo de los sistemas de información.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expositiva (Docente/Alumno)</li> <li>• Uso del Google Meet.</li> <li>• Análisis de las herramientas.</li> </ul>	Comprende la importancia del diseño de en la comunicación.
	14	Manejo de las herramientas del software	Mostrar las herramientas de diseño del software.	Trabajo en equipo para clasificar y determinar las diferentes plataformas virtuales de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expositiva (Docente/Alumno)</li> <li>• Uso del Google Meet.</li> </ul>	Maneja las herramientas de aprendizaje
	15	Diseño de pantallas verdes y otros programas web, blog, redes sociales y otros.	Elaborar diseños relacionados con el tema	Se propicia en el estudiante el aprendizaje virtual autónomo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lluvia de ideas (Saberes previos)</li> <li>• Foros, Chat.</li> </ul>	Utiliza las herramientas de aprendizaje para crear efectos especiales.
	16	Presentación de proyecto	Exposición del proyecto	Se propicia en el estudiante el pensamiento sistémico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Debate dirigido (Discusiones)</li> <li>• Foros, Chat.</li> </ul>	Realiza proyectos educativos y culturales
<b>EVALUACIÓN ( 4. Horas)</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos individuales y/o grupales</li> <li>Soluciones a Ejercicios propuestos.</li> </ul>	<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comportamiento en clase virtual y chat</li> </ul>	<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudios de Casos <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionarios</li> </ul> </li> </ul>	<b>EVALUACIÓN ( 4. Horas)</b>	



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN**

## **VI.- MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS**

Se utilizarán todos los materiales y recursos requeridos de acuerdo a la naturaleza de los temas programados. Básicamente serán:

### **1. MEDIOS Y PLATAFORMAS VIRTUALES**

- Casos prácticos
- Pizarra interactiva
- Google Meet
- Repositorios de datos

### **2. MEDIOS INFORMATICOS:**

- Computadora
- Tablet
- Celulares
- Internet.



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN**

## **VI. EVALUACIÓN**

La Evaluación es inherente al proceso de enseñanza aprendizaje y será continua y permanente. Los criterios de evaluación son de conocimiento, de desempeño y de producto.

### **1. Evidencias de Conocimiento.**

La Evaluación será a través de pruebas escritas y orales para el análisis y autoevaluación. En cuanto al primer caso, medir la competencia a nivel interpretativo, argumentativo y propositivo, para ello debemos ver como identifica (describe, ejemplifica, relaciona, reconoce, explica, etc.); y la forma en que argumenta (plantea una afirmación, describe las refutaciones en contra de dicha afirmación, expone sus argumentos contra las refutaciones y llega a conclusiones) y la forma en que propone a través de establecer estrategias, valoraciones, generalizaciones, formulación de hipótesis, respuesta a situaciones, etc.

En cuanto a la autoevaluación permite que el estudiante reconozca sus debilidades y fortalezas para corregir o mejorar.

Las evaluaciones de este nivel serán de respuestas simples y otras con preguntas abiertas para su argumentación.

### **2. Evidencia de Desempeño.**

Esta evidencia pone en acción recursos cognitivos, recursos procedimentales y recursos afectivos; todo ello en una integración que evidencia un saber hacer reflexivo; en tanto, se puede verbalizar lo que se hace, fundamentar teóricamente la práctica y evidenciar un pensamiento estratégico, dado en la observación en torno a cómo se actúa en situaciones impredecibles.

La evaluación de desempeño se evalúa ponderando como el estudiante se hace investigador aplicando los procedimientos y técnicas en el desarrollo de las clases a través de su asistencia y participación asertiva.

### 3. Evidencia de Producto.

Están implicadas en las finalidades de la competencia, por tanto, no es simplemente la entrega del producto, sino que tiene que ver con el campo de acción y los requerimientos del contexto de aplicación.

La evaluación de producto de evidencia en la entrega oportuna de sus trabajos parciales y el trabajo final.

Además, se tendrá en cuenta la asistencia como componente del desempeño, el 30% de inasistencia inhabilita el derecho a la evaluación.

<b>VARIABLES</b>	<b>PONDERACIONES</b>	<b>UNIDADES DIDÁCTICAS DENOMINADAS MÓDULOS</b>
Evaluación de Conocimiento	<b>30 %</b>	El ciclo académico comprende 4
Evaluación de Producto	<b>35%</b>	
Evaluación de Desempeño	<b>35 %</b>	

Siendo el promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados de cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4)

$$PF = \frac{PM1 + PM2 + PM3 + PM4}{4}$$



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN**

**VIII.- BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS WEB**

**8.1 Fuentes bibliográficas**

**UNIDAD DIDÁCTICA I:**

- Kupper, H. (1998). Fundamento de la Teoría de los colores. Edt. GG. México.
- Escuela de Arte Collado Mediano. (2002) Un repaso a la Teoría del Color.
- Fredy Acevedo Dominguez (2017) Manual de Microsoft Publisher.
- Florencia Ucha (2010). Definición de Publisher.

**UNIDAD DIDÁCTICA II:**

- Acha, J. 1995. Apuntes sobre diseños de elementos para una teoría de diseños. Ediciones Pandora. Lima.
- Telesup. (2016) Manual de Corel Draw.
- Nuevo Corel Draw Graphics Suite (2018).

**UNIDAD DIDÁCTICA III:**

- Diego Ortiz (2016). Guía de Photoshop para principiantes.
- Juan Miguel Cebrián Carrasco (2012). Photoshop básico CS6.

**UNIDAD DIDÁCTICA IV:**

- Banicota, J. (2000). Los Carteles, Historia y lenguaje. Edt. Gili. México.
- Museo de Arqueología de la UNJFSC (2015). Revista de Investigación Científica Indexada "Guara.



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN**

**8.2 Fuentes electrónicas:**

- Microsoft Publisher (2013)  
<https://antioquiadigitaliesantamaria.files.wordpress.com/2013/06/tutorial-publisher.pdf>
- Taller de Photoshop  
<http://www.wiener.edu.pe/manuales/1er-ciclo/disenio-grafico/taller-de-photoshop.pdf>
- Angeles Dominguez (2019). Teoría del Color. Guía definitiva para comprenderla.  
<https://grafica.info/teoria-del-color-guia-definitiva/>
- Guía Técnica de Corel Draw (2018).  
[https://www.coreldraw.com/static/cdgs/product\\_content/cdgs/2018/cdgs2018-reviewers-guide-es.pdf](https://www.coreldraw.com/static/cdgs/product_content/cdgs/2018/cdgs2018-reviewers-guide-es.pdf)
- Introducción al Corel Draw (2018).  
<http://www.edificacion.upm.es/informatica/documentos/www.pdf>

Huacho, 01 de Junio del 2020



Universidad Nacional  
José Faustino Sánchez Carrión  
*Judith J. Cabanillas Barreto*  
M(a) Judith J. Cabanillas Barreto  
C. P. P. / N° 3612