



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 1 GRÁFICO
Código: FDI0008
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017
Profesor: CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN
Correo electrónico: pcarrion@uazuay.edu.ec

Nivel: 1

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura práctica es una introducción a los paquetes de graficación y retoque (Adobe Illustrator / Adobe Photoshop), se conocerá las herramientas y técnicas básicas de su funcionamiento.

El uso de estas herramientas digitales permite que el diseñador gráfico se inicie en la representación básica de sus proyectos con calidad y eficiencia.

La mayor parte de las tareas que se realizan en los Talleres de Diseño y en otras asignaturas se pueden resolver con estas herramientas digitales.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

ac. Generar proyectos de Diseño de Identidad y manejo de Marcas

-Construir piezas gráficas básicas utilizando programas vectoriales y de mapa de bits.

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario

-Construir piezas gráficas básicas utilizando programas vectoriales y de mapa de bits.

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.

-Utilizar el programa vectorial (Ilustrador), así como el de imágenes de mapa de bits (photoshop) para elaborar productos gráficos básicos.

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.

-Utilizar el programa vectorial (Ilustrador), así como el de imágenes de mapa de bits (photoshop) para elaborar productos gráficos básicos.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

productos

al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.

-Utilizar el programa vectorial (Ilustrador), así como el de imágenes de mapa de bits (photoshop) para elaborar productos gráficos básicos.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.

-Utilizar las herramientas digitales del menú ayuda para un continuo aprendizaje del programa y los cambios en las nuevas versiones.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.

-Utilizar los nuevos canales digitales de comunicación como videos y blogs para un óptimo adiestramiento en el programa.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Prueba de reactivos, interfaz herramientas, bibliotecas, muestras	Adobe Photoshop.	APORTE 1	3	Semana: 3 (26-SEP-16 al 01-OCT-16)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo escrito sobre interfaz y herramientas de adobe photoshop	Adobe Photoshop.	APORTE 1	2	Semana: 3 (26-SEP-16 al 01-OCT-16)
Trabajos prácticos - productos	collage gráfico, foto ilustración, mixed media	Manejo de la imagen.	APORTE 2	5	Semana: 6 (17-OCT-16 al 22-OCT-16)
Trabajos prácticos - productos	Investigación y exposición de un tutorial y su aplicación	Manejo de la imagen.	APORTE 2	5	Semana: 8 (31-OCT-16 al 01-NOV-16)
Trabajos prácticos - productos	Creación de una composición geométrica mediante uso de herramientas en ilustrador	Adobe Illustrator	APORTE 3	2	Semana: 11 (21-NOV-16 al 26-NOV-16)
Trabajos prácticos - productos	Redibujo de una imagen, autoretrato creativo	Adobe Illustrator	APORTE 3	5	Semana: 12 (28-NOV-16 al 03-DIC-16)
Trabajos prácticos - productos	Composición gráfica tipo lettering con ilustración vectorial e imagende mapa de bits, textos y filtros, sobre la letra de una canción	Adobe Illustrator	APORTE 3	5	Semana: 13 (05-DIC-16 al 10-DIC-16)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de creación de una infografía con gráficas estadísticas	Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.	APORTE 3	3	Semana: 16 (al)
Trabajos prácticos - productos	Examen en IES, Diseño de un afiche para un fiesta temática	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop., Manejo de la imagen., Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Examen trabajo impreso, Diseñar un cartel de una película	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop., Manejo de la imagen., Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de una pieza gráfica con Photoshop e Ilustrador	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop., Manejo de la imagen., Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Se mantiene la nota del examen del proyecto	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop., Manejo de la imagen., Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ALFAOMEGA	Alfaomega	MARCOMBO	2012	6077686638

Web

Autor	Título	Url
3dpoder	Foro3d	http://www.foro3d.com/f112/manual-animacion-personaje-humano-principiantes-49275.html

Software

Autor	Título	Url	Versión
No Indica	No Indica	NO INDICA	NO INDICA
Adobe	Illustrator		2021

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **07/09/2016**

Estado: **Aprobado**