



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 1 GRÁFICO
Código: FDI0008
Paralelo: B
Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017
Profesor: CORDERO SALAZAR EDMUNDO FABIAN
Correo electrónico: efcordero@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

Evidencias

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

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Prácticas de laboratorio
-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario

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

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Prácticas de laboratorio
-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

-Evaluación escrita

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

de bits (photoshop) para elaborar productos gráficos básicos.

Evidencias

-Proyectos
-Prácticas de laboratorio
-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.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Prácticas de laboratorio
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
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.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Prácticas de laboratorio
-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.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Prácticas de laboratorio
-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.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Prácticas de laboratorio
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Trabajo impreso (tipo manual práctico para el uso de herramientas) acerca de la interfaz y las herramientas de Adobe Photoshop	Adobe Photoshop.	APORTE 1	2	Semana: 3 (26-SEP-16 al 01-OCT-16)
Reactivos	Prueba escrita en base a reactivos: interfaz, herramientas, ventanas, modos de imagen, modos de color, bibliotecas de muestras, degradados, gestor de tintas, etc. de Adobe Photoshop	Adobe Photoshop.	APORTE 1	3	Semana: 4 (03-OCT-16 al 08-OCT-16)
Prácticas de laboratorio	Composición gráfica mediante el uso de herramientas, capas y filtros de Adobe Photoshop	Manejo de la imagen.	APORTE 2	5	Semana: 6 (17-OCT-16 al 22-OCT-16)
Prácticas de laboratorio	Investigación y exposición en clase sobre un tutorial de Adobe Photoshop y demostración de su aplicación práctica	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 el uso de las herramientas y ventanas de Adobe Illustrator	Adobe Illustrator	APORTE 3	2	Semana: 11 (21-NOV-16 al 26-NOV-16)
Trabajos prácticos - productos	Redibujo de una imagen: autorretrato creativo	Adobe Illustrator	APORTE 3	5	Semana: 14 (12-DIC-16 al 17-DIC-16)
Trabajos prácticos - productos	Composición gráfica con el uso de ilustración vectorial, imágenes de mapa de bits, textos y filtros (sobre un tema específico)	Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.	APORTE 3	5	Semana: 15 (19-DIC-16 al 23-DIC-16)
Trabajos prácticos - productos	Creación de una infografía con el uso de gráficos estadísticos creados con herramientas de Adobe Illustrator	Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.	APORTE 3	3	Semana: 16 (al)
Proyectos	Desarrollo de un afiche (sobre un tema específico) con la utilización de las herramientas que brindan los programas Adobe Photoshop y Adobe Illustrator	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	Trabajo impreso: desarrollo de un cartel publicitario (sobre un tema específico) utilizando las herramientas de los programas de Adobe Photoshop y Adobe Illustrator	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)
Proyectos	Desarrollo de un afiche (sobre un tema específico) con la utilización de las herramientas que brindan los programas Adobe Photoshop y Adobe Illustrator	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	La calificación en el supletorio del trabajo práctico queda fija sobre 10 puntos	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop., Manejo de la imagen., Manejo de tabuladores, composición,	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		atributos de texto y estilos.			

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**