



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 3 GRÁFICO
Código: FDI0016
Paralelo: A, B
Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017
Profesor: ESTRELLA TORAL RAFAEL FERNANDO
Correo electrónico: restrella@uazuay.edu.ec

Nivel: 3

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 aborda un programa de diagramación de documentos (Adobe Indesign, Adobe Acrobat) que pueden luego ser impresos o quedar como documentos digitales.

El programa de diagramación es una herramienta que ayuda al Diseñador Gráfico a ampliar su perfil al mundo de las publicaciones impresas y digitales básicas.

Se relaciona directamente con la asignatura Diseño 5 donde se explora el Diseño Editorial así como con otras materias donde el nivel de presentación de documentos es más exigente.

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

Evidencias

ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información

- Armar piezas gráficas con diferentes niveles de complejidad en el mundo del diseño editorial, tanto impreso como digital.

-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 de diagramación para elaborar productos editoriales, diferenciando y relacionándolo con otros programas de tratamiento de texto e imágenes.

-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 de diagramación para elaborar productos editoriales, diferenciando y relacionándolo con otros programas de tratamiento de texto e imágenes.

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

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

-Utilizar el programa de diagramación para elaborar productos editoriales, diferenciando y relacionándolo con otros programas de tratamiento de texto e imágenes.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

imágenes.

productos

am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

-Diagramar piezas editoriales tomando en cuenta la eficiencia en la selección del programa, de los tipos de soportes, formatos y los procesos productivos.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

-Diagramar piezas editoriales tomando en cuenta la eficiencia en la selección del programa, de los tipos de soportes, formatos y los procesos productivos.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

-Diagramar piezas editoriales tomando en cuenta la eficiencia en la selección del programa, de los tipos de soportes, formatos y los procesos productivos.

-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	Capítulo 1		APORTE 1	2.5	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 1		APORTE 1	2.5	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 1 y 2		APORTE 2	3	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 1 y 2		APORTE 2	3	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 1, 2 y 3		APORTE 2	4	
Reactivos	Capítulo 1, 2 y 3		APORTE 3	5	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 1, 2, 3, y 4		APORTE 3	5	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 1,2 y 3		APORTE 3	5	
Reactivos	Capítulo 1, 2, 3, 4 y 5		EXAMEN	5	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 1, 2, 3, 4, 5 y 6		EXAMEN	5	
Trabajos prácticos - productos	Todos los capítulos		EXAMEN	10	
Reactivos	Examen final de reactivos de contenidos de toda la asignatura	Exportación de archivos, Introducción al programa de diagramación y el formato PDF, Manejo de arquitectura de página, Manejo de imágenes, Manejo de textos, Pantalla e impresión	SUPLETORIO	5	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de esquicio de 2 horas	Exportación de archivos, Introducción al programa de diagramación y el formato PDF, Manejo de arquitectura de página, Manejo de imágenes, Manejo de textos, Pantalla e impresión	SUPLETORIO	5	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo que se presenta para examen final se mantendrá como primer aporte de 10 puntos	Exportación de archivos, Introducción al programa de diagramación y el formato PDF, Manejo de arquitectura de página, Manejo de imágenes, Manejo de textos, Pantalla e impresión	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
ADOBE	Adobe	MENÚ AYUDA	2013	NO INDICA

Web

Software

Autor	Título	Url	Versión
Adobe / El Menú Ayuda Del Software Es El Soporte Técnico Escrito Para Esta Asignatura	Indesign	UDA	CS6
Indesign	Adobe	Laboratorios	CS6

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **02/09/2016**

Estado: **Aprobado**