



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** COMPUTACIÓN 2 GRÁFICO  
**Código:** FDI0012  
**Paralelo:** A, B  
**Periodo :** Marzo-2017 a Julio-2017  
**Profesor:** MALO TORRES JUAN SANTIAGO  
**Correo electrónico:** jsmalo@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 2

#### Distribución de horas.

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

#### Prerrequisitos:

Código: FDI0008 Materia: COMPUTACIÓN 1 GRÁFICO

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

En esta asignatura se pretende reforzar el manejo de los graficadores vectoriales y de mapas de bits (Adobe Illustrator / Adobe Photoshop), con técnicas y trucos para potenciar su utilización.

El uso de estas herramientas permite que el diseñador gráfico resuelva sus proyectos con calidad y eficiencia a nivel de artes finales, listos para su reproducción

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

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

1.01.	Uso de capas y máscara de recorte
1.02.	Transparencias y degradados
1.03.	Herramienta malla
1.04.	Paleta de apariencia, efectos y filtros
2.01.	Máscara de capa y recorte
2.02.	Objetos inteligentes y máscara de ajuste
2.03.	Filtros y efectos especiales
2.04.	Automatización de tareas
2.05.	Impresión y separación de colores
3.01.	Opciones de importación
3.02.	Trabajo práctico ( Illustrator mas Photoshop)

#### 5. Sistema de Evaluación

## Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

### Resultado de aprendizaje de la materia

### Evidencias

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

- Aplicar de manera eficiente el graficador vectorial y de mapa de bits en proyectos de diseño.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Aplicar de manera eficiente el graficador vectorial y de mapa de bits en proyectos de diseño.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Encontrar relación entre los dos paquetes gráficos, en la creación de piezas de diseño	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

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

-Aplicar de manera eficiente el graficador vectorial y de mapa de bits en proyectos de diseño.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Aplicar de manera eficiente el graficador vectorial y de mapa de bits en proyectos de diseño.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Encontrar relación entre los dos paquetes gráficos, en la creación de piezas de diseño	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Encontrar relación entre los dos paquetes gráficos, en la creación de piezas de diseño	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Los estudiantes realizarán trabajos a nivel de bocetos para digitalizarlos y vectorizarlos con el objetivo de armar una composición en la siguiente etapa.	Ilustrador Avanzado	APORTE 1	5	Semana: 4 (10-ABR-17 al 12-ABR-17)
Prácticas de laboratorio	En base al trabajo inicial realizado, cada estudiante iniciará el proceso constructivo de una composición original, en donde haciendo el uso de las herramientas de trabajo del programa de ilustrador, culminarán el trabajo, evaluando los avances realizados en clase y los procesos realizados en el mismo, la calificación se realizará en base a revisiones de los avances realizados en CLASE.	Ilustrador Avanzado	APORTE 2	5	Semana: 9 (15-MAY-17 al 17-MAY-17)
Proyectos	Cada estudiante presentará su trabajo impreso en lámina de formato A3 y el archivo digital en formato ilustrador. En el archivo digital se tomará en cuenta para la calificación el peso del archivo y los recursos utilizados adecuadamente en el mismo	Ilustrador Avanzado	APORTE 2	5	Semana: 10 (22-MAY-17 al 27-MAY-17)
Reactivos	Batería de preguntas, evaluación de opción múltiple sobre las herramientas de ilustrador	Ilustrador Avanzado	APORTE 3	5	Semana: 11 (29-MAY-17 al 03-JUN-17)
Prácticas de laboratorio	Ejercicio práctico en clase con revisión de avances en el aula, en base a las herramientas vistas en clase de Photoshop y su aplicación correcta	Photoshop Avanzado	APORTE 3	5	Semana: 13 (12-JUN-17 al 17-JUN-17)
Trabajos prácticos - productos	Combinación de los dos programas ilustrador y Photoshop. Cada estudiante trabajará con los archivos de la composición que entregaron con anterioridad y se trabajarán las diferentes opciones que brinda la combinación de los programas. Los estudiantes entregarán dos trabajos impresos con indicaciones dirigidas previamente en clase	Combinación de los 2 paquetes gráficos	APORTE 3	5	Semana: 14 (19-JUN-17 al 24-JUN-17)
Reactivos	La evaluación consta de dos partes, una evaluación práctico en laboratorio sobre 10 puntos y los 10 restantes batería de preguntas sobre el uso de herramientas de los dos programas.	Combinación de los 2 paquetes gráficos, Ilustrador Avanzado, Photoshop Avanzado	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Prácticas de laboratorio	LA nota obtenida en la evaluación de reactivos en el examen final se mantiene con la calificación obtenida por los estudiantes, y los 10 puntos restantes serán evaluados en laboratorio con un ejercicio práctico con un tema específico entregado por el profesor	Combinación de los 2 paquetes gráficos, Ilustrador Avanzado, Photoshop Avanzado	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

## Metodología

## Criterios de evaluación

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Varios	Macro	La Biblia del Diseñador Gráfico	2011	
Varios	Macro	La biblia del diseñador gráfico	2011	
Lidwel William	Blume	Principios universales del diseño	2010	

#### Web

#### Software

#### Revista

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Cristen Gillespie	Peachpit Press	The Photoshop CS3/CS4 Wow! Book (8th Edition)	2010	978-0321514950
Adobe	Adobe Press	Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2015 release)	2015	978-0134308135
N/E	New Riders	Vector Basic Training: A Systematic Creative Process for Building Precision Vector Artwork	2011	978-0321749598
Adobe	Adobe press	Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2014 release)	2014	978-0133905656

#### Web

Autor	Título	Url
Adobe	illustrator help	<a href="https://helpx.adobe.com/es/pdf/illustrator_reference.pdf">https://helpx.adobe.com/es/pdf/illustrator_reference.pdf</a>
Cursos Photoshop Barcelona	Seeway	<a href="http://www.cursosphotoshopbarcelona.com/trucos-tutoriales-photoshop/">http://www.cursosphotoshopbarcelona.com/trucos-tutoriales-photoshop/</a>
g-tech-design	Los mejores tutoriales de Adobe illustrator CC & CS	<a href="http://gtechdesign.net/es/blog/los-mejores-tutoriales-2016-de-adobe-illustrator-cc-cs6">http://gtechdesign.net/es/blog/los-mejores-tutoriales-2016-de-adobe-illustrator-cc-cs6</a>
Adobe	Photoshop help	<a href="https://helpx.adobe.com/es/pdf/photoshop_reference.pdf">https://helpx.adobe.com/es/pdf/photoshop_reference.pdf</a>

#### Software

Autor	Título	Url	Versión
Adobe System Incorporated	Adobe Photoshop	UDA	CS5
Adobe System Incorporated	Adobe Illustrator	UDA	CS5

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **16/03/2017**

Estado: **Aprobado**