



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 1 GRÁFICO
Código: FDI0008
Paralelo: B
Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018
Profesor: PESANTEZ PALACIOS CARLOS JULIO
Correo electrónico: cpesante@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

1.1	Introducción e interfaz
1.2	Conocimiento y manejo de las herramientas y ventanas
1.3	Modos de imagen, color, bibliotecas, muestras, degradados, trabajo con tintas planas y gestor de tintas para impresión
2.1	Tamaño, resolución y edición de imagen, manejo de capas
2.2	Filtros, ajustes y efectos en una Composición de imagen (collage gráfico, foto ilustración, mixed media)
2.3	Ayuda en línea y tutoriales
3.1	Introducción e interfaz
3.2	Manejo de las herramientas.
3.3	Prácticas de dibujo, creación y mascarar de formas y trazados
3.4	Composición: trabajo con imágenes y texto
3.5	Color, apariencia, filtros y efectos
3.6	Redibujar imágenes

4.1	Trabajo con textos y uso de las herramientas de formato de textos
4.2	Trabajo con tintas planas y gestor de tintas para impresión
4.3	Creación de gráficas estadísticas

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

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

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

-Investigaciones
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario

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

-Investigaciones
-Proyectos
-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.

-Investigaciones
-Proyectos
-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.

-Investigaciones
-Proyectos
-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.

-Investigaciones
-Proyectos
-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.

-Investigaciones
-Proyectos
-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.

-Investigaciones
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Conocimiento y manejo de las herramientas y ventanas	Adobe Photoshop.	APORTE 1	2	Semana: 2 (02-OCT-17 al 07-OCT-17)
Trabajos prácticos - productos	Modos de imagen, color, bibliotecas, muestras, degradados, trabajo con tintas planas y gestor de tintas para impresión	Adobe Photoshop.	APORTE 1	3	Semana: 3 (10-OCT-17 al 14-OCT-17)
Trabajos prácticos - productos	Tamaño, resolución y edición de imagen, manejo de capas	Manejo de la imagen.	APORTE 1	5	Semana: 5 (23-OCT-17 al 28-OCT-17)
Trabajos prácticos - productos	Filtros, ajustes y efectos en una Composición de imagen (collage gráfico, foto ilustración, mixed media)	Manejo de la imagen.	APORTE 2	2.5	Semana: 7 (06-NOV-17 al 11-NOV-17)
Investigaciones	Adobe Illustrator Interfaz	Adobe Illustrator	APORTE 2	2	Semana: 8 (13-NOV-17 al 15-NOV-17)
Reactivos	contenidos capitulos 1 - 2	Adobe Photoshop., Manejo de la imagen.	APORTE 2	2.5	Semana: 8 (13-NOV-17 al 15-NOV-17)
Trabajos prácticos - productos	Prácticas de dibujo, creación y mascararas de formas y trazados	Adobe Illustrator	APORTE 2	3	Semana: 10 (27-NOV-17 al 02-DIC-17)
Trabajos prácticos - productos	Composición: trabajo con imágenes y texto	Adobe Illustrator	APORTE 3	2.5	Semana: 11 (04-DIC-17 al 09-DIC-17)
Trabajos prácticos - productos	Color, apariencia, filtros y efectos	Adobe Illustrator	APORTE 3	2.5	Semana: 12 (11-DIC-17 al 16-DIC-17)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo con textos y uso de las herramientas de formato de textos	Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.	APORTE 3	5	Semana: 15 (02-ENE-18 al 06-ENE-18)
Proyectos	Illustrator, Manejo de herramientas.	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop., Manejo de la imagen., Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Reactivos	contenido de capitulos 3 - 4	Adobe Illustrator, Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Proyectos	Illustrator, Manejo de herramientas.	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop., Manejo de la imagen., Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Reactivos	Contenido de capitulos	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop., Manejo de la imagen., Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

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

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Adobe	Adobe Press	Adobe Photoshop CS6	2007	
ADOBE SYSTEM INCORPORATED	NO INDICA	ADOBE ILLUSTRATOR CS6	2012	NO INDICA

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **12/09/2017**

Estado: **Aprobado**