



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 2 GRÁFICO
Código: FDI0012
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN
Correo electrónico: rflandivar@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

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se

Evidencias

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.

Evidencias

- 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
Prácticas de laboratorio	Recreación de cartel histórico	Ilustrador Avanzado	APORTE 1	5	Semana: 4 (02-ABR-18 al 07-ABR-18)
Trabajos prácticos - productos	Montaje fotográfico surrealista	Ilustrador Avanzado, Photoshop Avanzado	APORTE 2	10	Semana: 8 (01-MAY-18 al 05-MAY-18)
Reactivos	Examen de conocimientos	Combinación de los 2 paquetes gráficos, Ilustrador Avanzado, Photoshop Avanzado	APORTE 3	5	Semana: 13 (04-JUN-18 al 09-JUN-18)
Trabajos prácticos - productos	Simulación de embalajes de varios tipos	Combinación de los 2 paquetes gráficos, Ilustrador Avanzado, Photoshop Avanzado	APORTE 3	10	Semana: 14 (11-JUN-18 al 16-JUN-18)
Proyectos	Infografía animada compleja	Combinación de los 2 paquetes gráficos, Ilustrador Avanzado, Photoshop Avanzado	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Prácticas de laboratorio	Examen práctico	Combinación de los 2 paquetes gráficos, Ilustrador Avanzado, Photoshop Avanzado	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Reactivos	Examen supletorio	Combinación de los 2 paquetes gráficos, Ilustrador Avanzado, Photoshop Avanzado	SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	Nota queda sentada del trabajo práctico	Combinación de los 2 paquetes gráficos, Ilustrador Avanzado, Photoshop Avanzado	SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)

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

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **16/03/2018**

Estado: **Aprobado**