



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

Prerrequisitos:

Ninguno

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

2. Descripción y objetivos de la materia

El uso de estas herramientas digitales permite que el diseñador gráfico se inicie en la representación básica de sus proyectos con calidad y eficiencia.

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.

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. Contenidos

01.	Adobe Photoshop.
01.01.	Introducción e interfaz (3 horas)
01.02.	Conocimiento y manejo de las herramientas y ventanas (3 horas)
01.03.	Modos de imagen, color, bibliotecas, muestras, degradados, trabajo con tintas planas y gestor de tintas para impresión (3 horas)
02.	Manejo de la imagen.
02.01.	Tamaño, resolución y edición de imagen, manejo de capas (2 horas)
02.02.	Filtros, ajustes y efectos en una Composición de imagen (collage gráfico, foto ilustración, mixed media) (6 horas)
02.03.	Ayuda en línea y tutoriales (2 horas)
03.	Adobe Illustrator
03.01.	Introducción e interfaz (3 horas)
03.02.	Manejo de las herramientas. (2 horas)
03.03.	Prácticas de dibujo, creación y mascarar de formas y trazados (3 horas)
03.04.	Composición: trabajo con imágenes y texto (2 horas)
03.06.	Color, apariencia, filtros y efectos (3 horas)
03.07.	Redibujar imágenes (6 horas)
04.	Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.
04.01.	Trabajo con textos y uso de las herramientas de formato de textos (4 horas)
04.02.	Trabajo con tintas planas y gestor de tintas para impresión (2 horas)
04.03.	Creación de gráficas estadísticas (4 horas)

4. Sistema de Evaluación

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.	-Prácticas de laboratorio
ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario	
-Construir piezas gráficas básicas utilizando programas vectoriales y de mapa de bits.	-Proyectos
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.	-Evaluación escrita -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.	-Reactivos
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 -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.	-Prácticas de laboratorio
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.	-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 (26/09/16 al 01/10/16)
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 (03/10/16 al 08/10/16)
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 (17/10/16 al 22/10/16)
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 (31/10/16 al 01/11/16)
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 (21/11/16 al 26/11/16)
Trabajos prácticos - productos	Redibujo de una imagen: autorretrato creativo	Adobe Illustrator	APORTE 3	5	Semana: 14 (12/12/16 al 17/12/16)
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 (19/12/16 al 23/12/16)
Trabajos prácticos - productos	Creación de una infografía con el uso de gráficos estadísticos creados con herramientas	Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.	APORTE 3	3	Semana: 16 (al)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	de Adobe Illustrator				
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, atributos de texto y estilos.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

Encaminar los contenidos y las estrategias metodológicas hacia las competencias de la asignatura mediante la utilización de recursos multimedia: videos, material digital, animaciones. Análisis crítico constructivo de los trabajos realizados a lo largo de la cátedra. Conversatorios acerca de mejoras y sugerencias para la clase.

Criterios de Evaluación

Los criterios de evaluación van a estar dados en el sentido de un aprendizaje gradual y progresivo del software, en donde cada nueva etapa incluye los aprendizajes de las etapas anteriores. Habrán tareas asignadas como prácticas de laboratorio y trabajos prácticos con control del cumplimiento de avances en clase y fuera de ella. Se rendirán pruebas evaluativas de conocimientos adquiridos y trabajos de investigación para reforzar conocimientos.

5. 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-

Software

Autor	Título	URL	Versión
No Indica	No Indica	NO INDICA	NO INDICA
Adobe	Illustrator		2021

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **07/09/2016**

Estado: **Aprobado**