



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

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

**Prerrequisitos:**

Ninguno

**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**

<b>01.</b>	<b>Adobe Photoshop.</b>
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)
<b>02.</b>	<b>Manejo de la imagen.</b>
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)
<b>03.</b>	<b>Adobe Illustrator</b>
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)
<b>04.</b>	<b>Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.</b>
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
<b>ac. Generar proyectos de Diseño de Identidad y manejo de Marcas</b>	
-Construir piezas gráficas básicas utilizando programas vectoriales y de mapa de bits.	-Prácticas de laboratorio
<b>ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario</b>	
-Construir piezas gráficas básicas utilizando programas vectoriales y de mapa de bits.	-Proyectos
<b>aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.</b>	
-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
<b>ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.</b>	
-Utilizar el programa vectorial (Ilustrador), así como el de imágenes de mapa de bits (photoshop) para elaborar productos gráficos básicos.	-Reactivos
<b>al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.</b>	
-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
<b>ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.</b>	
-Utilizar las herramientas digitales del menú ayuda para un continuo aprendizaje del programa y los cambios en las nuevas versiones.	-Prácticas de laboratorio
<b>az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.</b>	
-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: autoretrato 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	<a href="http://www.foro3d.com/f112/manual-animacion-personaje-">http://www.foro3d.com/f112/manual-animacion-personaje-</a>

#### 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**