



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 3 GRÁFICO

Código: FDI0016

Paralelo: A, B

Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017

Profesor: ESTRELLA TORAL RAFAEL FERNANDO

Correo electrónico restrella@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Ninguno

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

2. Descripción y objetivos de la materia

El programa de diagramación es una herramienta que ayuda al Diseñador Gráfico a ampliar su perfil al mundo de las publicaciones impresas y digitales básicas.

Esta asignatura práctica aborda un programa de diagramación de documentos (Adobe Indesign, Adobe Acrobat) que pueden luego ser impresos o quedar como documentos digitales.

Se relaciona directamente con la asignatura Diseño 5 donde se explora el Diseño Editorial así como con otras materias donde el nivel de presentación de documentos es más exigente.

3. Contenidos

01.	Introducción al programa de diagramación y el formato PDF
01.01.	Entorno informático (2 horas)
01.02.	Interface del programa de diagramación (3 horas)
02.	Manejo de textos
02.01.	Menús (3 horas)
02.02.	Herramientas (3 horas)
03.	Manejo de arquitectura de página
03.01.	Menús (3 horas)
03.02.	Herramientas (3 horas)
03.03.	Ventanas flotantes para texto (3 horas)
04.	Manejo de imágenes
04.01.	Menús (3 horas)
04.02.	Herramientas - Interactuación con graficado y retocador. (6 horas)
04.03.	Ventanas flotantes para manejo de imágenes (3 horas)
05.	Pantalla e impresión
05.01.	Manejo de archivos de pantalla - interactividad básica (3 horas)
05.02.	Manejo de archivos de impresión, optimización PDF (4 horas)
06.	Exportación de archivos
06.01.	Tipo de archivos (3 horas)
06.02.	Exportación de archivos (3 horas)
06.03.	Manejo de archivos de impresión - digital - comercial (3 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información	- Armar piezas gráficas con diferentes niveles de complejidad en el mundo del diseño editorial, tanto impreso como digital.
aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	-Utilizar el programa de diagramación para elaborar productos editoriales, diferenciando y relacionándolo con otros programas de tratamiento de texto e imágenes.
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 de diagramación para elaborar productos editoriales, diferenciando y relacionándolo con otros programas de tratamiento de texto e imágenes.
al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.	-Utilizar el programa de diagramación para elaborar productos editoriales, diferenciando y relacionándolo con otros programas de tratamiento de texto e imágenes.
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	-Diagramar piezas editoriales tomando en cuenta la eficiencia en la selección del programa, de los tipos de soportes, formatos y los procesos productivos.
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	-Diagramar piezas editoriales tomando en cuenta la eficiencia en la selección del programa, de los tipos de soportes, formatos y los procesos productivos.
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	-Diagramar piezas editoriales tomando en cuenta la eficiencia en la selección del programa, de los tipos de soportes, formatos y los procesos productivos.
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.
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.

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Capítulo 1		APORTE 1	2.5	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 1		APORTE 1	2.5	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 1, 2 y 3		APORTE 2	4	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 1 y 2		APORTE 2	3	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 1 y 2		APORTE 2	3	
Reactivos	Capítulo 1, 2 y 3		APORTE 3	5	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 1, 2, 3, y 4		APORTE 3	5	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 1,2 y 3		APORTE 3	5	
Reactivos	Capítulo 1, 2, 3, 4 y 5		EXAMEN	5	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 1, 2, 3, 4, 5 y 6		EXAMEN	5	
Trabajos prácticos - productos	Todos los capítulos		EXAMEN	10	

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Examen final de reactivos de contenidos de toda la asignatura	Exportación de archivos, Introducción al programa de diagramación y el formato PDF, Manejo de arquitectura de página, Manejo de imágenes, Manejo de textos, Pantalla e impresión	SUPLETORIO	5	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo que se presenta para examen final se mantendrá como primer aporte de 10 puntos	Exportación de archivos, Introducción al programa de diagramación y el formato PDF, Manejo de arquitectura de página, Manejo de imágenes, Manejo de textos, Pantalla e impresión	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de esbozo de 2 horas	Exportación de archivos, Introducción al programa de diagramación y el formato PDF, Manejo de arquitectura de página, Manejo de imágenes, Manejo de textos, Pantalla e impresión	SUPLETORIO	5	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

Durante las sesiones de clases se indica el funcionamiento del software, el manejo de sus herramientas y menús. Se van realizando ejercicios que ayudan a reforzar el aprendizaje. Se pueden realizar y se aconseja hacer la actividad por lo menos tres veces seguidas para tener un aprendizaje significativo. Se resuelven las dudas de los alumnos durante las clases. Se aprende a manejar el menú de ayuda del programa y los alumnos deben tener una libreta de apuntes donde anotan los nombres de las herramientas o tareas a realizar. Se llevan además ejercicios de maquetación de diferentes niveles de complejidad para reproducirlos.

Criterios de Evaluación

Las evaluaciones son constantes y acumulativas del aprendizaje realizado. Son ejercicios durante las sesiones de clases donde le profesor da ciertos lineamientos para crear documentos digitales en el programa de maquetación y se las realiza además durante tiempos definidos, que sistemáticamente son más cortos conforme avanza el aprendizaje para desarrollar una habilidad de velocidad en el manejo de la aplicación. Se evalúa el manejo de herramientas, los tiempos de elaboración, la destreza en la realización, la disciplina en el uso de la geometría en el documento y el cumplimiento de las tareas asignadas.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ADOBE	Adobe	MENÚ AYUDA	2013	NO INDICA

Web

Software

Autor	Título	URL	Versión
Adobe / El Menú Ayuda Indesign		UDA	CS6
Del Software Es El Soporte Técnico Escrito Para Esta Asignatura			
Indesign	Adobe	Laboratorios	CS6

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **02/09/2016**

Estado: **Aprobado**