



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 2 GRÁFICO

Código: FDI0012

Paralelo:

Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017

Profesor: MALO TORRES JUAN SANTIAGO

Correo electrónico jsmalo@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Código: FDI0008 Materia: COMPUTACIÓN 1 GRÁFICO

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

2. Descripción y objetivos de la materia

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

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.

La mayor parte de las tareas que se realizan en los Talleres de Diseño y en otras asignaturas se resuelven con estas herramientas.

3. Contenidos

1.	Ilustrador Avanzado
1.01.	Uso de capas y máscara de recorte (6 horas)
1.02.	Transparencias y degradados (3 horas)
1.03.	Herramienta malla (3 horas)
1.04.	Paleta de apariencia, efectos y filtros (6 horas)
2.	Photoshop Avanzado
2.01.	Máscara de capa y recorte (3 horas)
2.02.	Objetos inteligentes y máscara de ajuste (3 horas)
2.03.	Filtros y efectos especiales (3 horas)
2.04.	Automatización de tareas (3 horas)
2.05.	Impresión y separación de colores (3 horas)
3.	Combinación de los 2 paquetes gráficos
3.01.	Opciones de importación (9 horas)
3.02.	Trabajo práctico (Illustrator mas Photoshop) (6 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán 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

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-Encontrar relación entre los dos paquetes gráficos, en la creación de piezas de diseño	-Trabajos prácticos - productos -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
Trabajos prácticos - productos	Los estudiantes realizarán trabajos a nivel de bocetos para digitalizarlos y vectorizarlos con el objetivo de armar una composición en la siguiente etapa.	Ilustrador Avanzado	APOORTE 1	5	Semana: 4 (10/04/17 al 12/04/17)
Prácticas de laboratorio	En base al trabajo inicial realizado, cada estudiante iniciará el proceso constructivo de una composición original, en donde haciendo el uso de las herramientas de trabajo del programa de Ilustrador, culminarán el trabajo, evaluando los avances realizados en clase y los procesos realizados en el mismo, la calificación se realizará en base a revisiones de los avances realizados en CLASE.	Ilustrador Avanzado	APOORTE 2	5	Semana: 9 (15/05/17 al 17/05/17)
Proyectos	Cada estudiante presentará su trabajo impreso en lámina de formato A3 y el archivo digital en formato Ilustrador. En el archivo digital se tomará en cuenta para la calificación el peso del archivo y los recursos utilizados adecuadamente en el mismo	Ilustrador Avanzado	APOORTE 2	5	Semana: 10 (22/05/17 al 27/05/17)
Reactivos	Batería de preguntas, evaluación de opción múltiple sobre las herramientas de Ilustrador	Ilustrador Avanzado	APOORTE 3	5	Semana: 11 (29/05/17 al 03/06/17)
Prácticas de laboratorio	Ejercicio práctico en clase con revisión de avances	Photoshop Avanzado	APOORTE 3	5	Semana: 13 (12/06/17 al 17/06/17)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	en el aula, en base a las herramientas vistas en clase de Photoshop y su aplicación correcta				
Trabajos prácticos - productos	Combinación de los dos programas ilustrador y Photoshop, Cada estudiante trabajará con los archivos de la composición que entregaron con anterioridad y se trabajarán las diferentes opciones que brinda la combinación de los programas. Los estudiantes entregaran dos trabajos impresos con indicaciones dirigidas previamente en clase	Combinación de los 2 paquetes gráficos	APORTE 3	5	Semana: 14 (19/06/17 al 24/06/17)
Reactivos	La evaluación consta de dos partes, una evaluación práctico en laboratorio sobre 10 puntos y los 10 restantes batería de preguntas sobre el uso de herramientas de los dos programas.	Combinación de los 2 paquetes gráficos, Ilustrador Avanzado, Photoshop Avanzado	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Prácticas de laboratorio	LA nota obtenida en la evaluación de reactivos en el examen final se mantiene con la calificación obtenida por los estudiantes, y los 10 puntos restantes serán evaluados en laboratorio con un ejercicio práctico con un tema específico entregado por el profesor	Combinación de los 2 paquetes gráficos, Ilustrador Avanzado, Photoshop Avanzado	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

Mediante ejercicios y prácticas realizadas en clase, los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos y profundizados por cada uno de ellos en los ejercicios realizados en clase y los proyectos que se realizarán en el transcurso de la cursada, evaluando el uso y aplicación correcta de las herramientas al igual que el resultado de los productos finales entregados en formato físico y digital.

Criterios de Evaluación

Mediante ejercicios prácticos y la explicación pertinente sobre herramientas avanzadas de los programas de Adobe que se ven en esta materia se evaluarán los procesos constructivos de las propuestas a ser desarrolladas en el aula y los productos finales terminados. Se evaluará también la profundidad de investigación que cada uno de los estudiantes realice en cada uno de los procesos de los proyectos y en la culminación de cada uno de ellos.

5. 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

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Cristen Gillespie	Peachpit Press	The Photoshop CS3/CS4 Wow! Book (8th Edition)	2010	978-0321514950
Adobe	Adobe Press	Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2015 release)	2015	978-0134308135
N/E	New Riders	Vector Basic Training: A Systematic Creative Process for Building Precision Vector Artwork	2011	978-0321749598
Adobe	Adobe press	Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2014 release)	2014	978-0133905656

Web

Autor	Título	URL
Adobe	illustrator help	https://helpx.adobe.com/es/pdf/illustrator_reference.pdf
Cursos Photoshop Barcelona	Seeway	http://www.cursosphotoshopbarcelona.com/trucos-
g-tech-design	Los mejores tutoriales de Adobe illustrator CC & CS	http://gtechdesign.net/es/blog/los-mejores-tutoriales-2016-
Adobe	Photoshop help	https://helpx.adobe.com/es/pdf/photoshop_reference.pdf

Software

Autor	Título	URL	Versión
Adobe System Incorporated	Adobe Photoshop	UDA	CS5
Adobe System Incorporated	Adobe Illustrator	UDA	CS5

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **16/03/2017**

Estado: **Aprobado**