UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 1 GRÁFICO

Código: FDI0008

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018

Profesor: PESANTEZ PALACIOS CARLOS JULIO

Correo electrónico cpesante@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

1	**Adobe Photoshop.**
1.1	Introducción e interfaz (3 horas)
1.2	Conocimiento y manejo de las herramientas y ventanas (3 horas)
1.3	Modos de imagen, color, bibliotecas, muestras, degradados, trabajo con tintas planas y gestor de tintas para impresión (3 horas)
2	**Manejo de la imagen.**
2.1	Tamaño, resolución y edición de imagen, manejo de capas (2 horas)
2.2	Filtros, ajustes y efectos en una Composición de imagen (collage gráfico, foto ilustración, mixed media) (6 horas)
2.3	Ayuda en línea y tutoriales (2 horas)
3	**Adobe Illustrador**
3.1	Introducción e interfaz (3 horas)
3.2	Manejo de las herramientas. (2 horas)
3.3	Prácticas de dibujo, creación y mascaras de formas y trazados (3 horas)
3.4	Composición: trabajo con imágenes y texto (2 horas)
3.5	Color, apariencia, filtros y efectos (3 horas)
3.6	Redibujar imágenes (6 horas)
4	**Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.**
4.1	Trabajo con textos y uso de las herramientas de formato de textos (4 horas)
4.2	Trabajo con tintas planas y gestor de tintas para impresión (2 horas)
4.3	Creación de gráficas estadísticas (4 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ac. Generar proyectos de Diseño de Indentidad y manejo de Marcas	
-Construir piezas gráficas básicas utilizando programas vectoriales y de mapa de bits.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario	
-Construir piezas gráficas básicas utilizando programas vectoriales y de mapa de bits.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-Utilizar el programa vectorial (Illustrador), así como el de imágenes de mapa de bits (photoshop) para elaborar productos gráficos básicos.	-Investigaciones -Proyectos -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 (Illustrador), así como el de imágenes de mapa de bits (photoshop) para elaborar productos gráficos básicos.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-Utilizar el programa vectorial (Illustrador), así como el de imágenes de mapa de bits (photoshop) para elaborar productos gráficos básicos.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -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.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Conocimiento y manejo de las herramientas y ventanas	Adobe Photoshop.	APORTE 1	2	Semana: 2 (02/10/17 al 07/10/17)
Trabajos prácticos - productos	Modos de imagen, color, bibliotecas, muestras, degradados, trabajo con tintas planas y gestor de tintas para impresión	Adobe Photoshop.	APORTE 1	3	Semana: 3 (10/10/17 al 14/10/17)
Trabajos prácticos - productos	Tamaño, resolución y edición de imagen, manejo de capas	Manejo de la imagen.	APORTE 1	5	Semana: 5 (23/10/17 al 28/10/17)
Trabajos prácticos - productos	Filtros, ajustes y efectos en una Composición de imagen (collage gráfico, foto ilustración, mixed media)	Manejo de la imagen.	APORTE 2	2.5	Semana: 7 (06/11/17 al 11/11/17)
Investigaciones	Adobe Illustrador Interfaz	Adobe Illustrador	APORTE 2	2	Semana: 8 (13/11/17 al 15/11/17)
Reactivos	contenidos capitulos 1 - 2	Adobe Photoshop., Manejo de la imagen.	APORTE 2	2.5	Semana: 8 (13/11/17 al 15/11/17)
Trabajos prácticos - productos	Prácticas de dibujo, creación y mascaras de formas y trazados	Adobe Illustrador	APORTE 2	3	Semana: 10 (27/11/17 al 02/12/17)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Composición: trabajo con imágenes y texto	Adobe Illustrador	APORTE 3	2.5	Semana: 11 (04/12/17 al 09/12/17)
Trabajos prácticos - productos	Color, apariencia, filtros y efectos	Adobe Illustrador	APORTE 3	2.5	Semana: 12 (11/12/17 al 16/12/17)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo con textos y uso de las herramientas de formato de textos	Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.	APORTE 3	5	Semana: 15 (02/01/18 al 06/01/18)
Reactivos	contenido de capitulos 3 - 4	Adobe Illustrador, Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Proyectos	Illustrator, Manejo de herramientas.	Adobe Illustrador, Adobe Photoshop., Manejo de la imagen., Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Proyectos	Illustrator, Manejo de herramientas.	Adobe Illustrador, Adobe Photoshop., Manejo de la imagen., Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Reactivos	Contenido de capitulos	Adobe Illustrador, Adobe Photoshop., Manejo de la imagen., Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

Metodología

Encaminar los contenidos y las estrategias metodológicas hacia las competencias de la asignatura mediante la utilización de recursos multimedia: videos, material digital y clases magistrales Análisis crítico constructivo de los trabajos realizados a lo largo de la cátedra. Conversatorios acerca de mejoras y sugerencias para la clase. Esto mediante clases teórico prácticas que se desarrollarán en los laboratorios de computación

Criterios de Evaluación

Los criterios evaluativos van a estar dados en sentido de un aprendizaje progresivo del software. También abran tareas asignadas con el control del cumplimiento, así como el rendimiento de pruebas evaluativas al comienzo y al final de la cátedra.

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

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Adobe	Adobe Press	Adobe Photoshop CS6	2007	
ADOBE SYSTEM INCORPORATED	NO INDICA	ADOBE ILLUSTRATOR CS6	2012	NO INDICA

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 12/09/2017

Estado: Aprobado