



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: CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN
Correo electrónico pcarrion@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 Illustrator
3.1	Introducción e interfaz (3 horas)
3.2	Manejo de las herramientas. (2 horas)
3.3	Prácticas de dibujo, creación y mascarar 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 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.	-Investigaciones -Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario	
-Construir piezas gráficas básicas utilizando programas vectoriales y de mapa de bits.	-Investigaciones -Proyectos -Prácticas de laboratorio -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 (Ilustrador), así como el de imágenes de mapa de bits (photoshop) para elaborar productos gráficos básicos.	-Evaluación escrita -Investigaciones -Proyectos -Prácticas de laboratorio -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.	-Investigaciones -Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
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 -Investigaciones -Proyectos -Prácticas de laboratorio -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 -Prácticas de laboratorio -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
Reactivos	Evaluación en base a reactivos, sobre diferencias entre imágenes vectoriales y mapa de bits, modos de color básicos, así como preguntas sobre nociones de interfaz	Adobe Photoshop.	APORTE 1	5	Semana: 4 (16/10/17 al 21/10/17)
Prácticas de laboratorio	Elaboración de una fotocomposición, foto ilustración, collage, o mixed art media. mediante fotografías, imágenes, o ilustración tradicional e imagen digital	Adobe Photoshop., Manejo de a imagen.	APORTE 2	5	Semana: 7 (06/11/17 al 11/11/17)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Creación de una composición gráfica, usando como elemento principal tipografía y elementos vectoriales realizados por el alumno.	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop., Manejo de la imagen.	APORTE 3	10	Semana: 13 (18/12/17 al 22/12/17)
Proyectos	Creación de una Infografía	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop., Manejo de la imagen., Manejo de tabuladores, composición, atributos de texto y estilos.	APORTE 3	10	Semana: 15 (02/01/18 al 06/01/18)
Proyectos	El examen estará dividido en dos partes, la primera un trabajo que se realizará en clase donde el alumno creará un afiche para una película, con una parte gráfica y una parte de tipografía.	Adobe Illustrator, 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)
Prácticas de laboratorio	Y la segunda parte es un examen que se llevará a cabo el día del examen, en el laboratorio, donde el alumno diseñará un flyer para una fiesta temática.	Adobe Illustrator, 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)
Prácticas de laboratorio	El estudiante tendrá que realizar un poster sobre una banda de música	Adobe Illustrator, 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)
Proyectos	Proyecto	Adobe Illustrator, 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
-------	-----------	--------	-----	------

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Adobe Creative team	Adobe Press	Adobe Illustrator Classroom in a book		
Adobe Creative Team	Adobe Press	Adobe Photoshop Classroom in a book		

Web

Software

Autor	Título	URL	Versión
ADOBE	ILLUSTRATOR CC 2017		
ADOBE	ADOBE PHOTOSHOP CC 2017		

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **18/09/2017**

Estado: **Aprobado**