UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 2 GRÁFICO
Código: FDI0012
Paralelo:
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: PESANTEZ PALACIOS CARLOS JULIO
Correo electrónico cpesante@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0008 Materia: COMPUTACIÓN 1 GRÁFICO

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 prentende 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 intelegentes 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 carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
	-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
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 -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 -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Recreación de cartel histórico	Ilustrador Avanzado	APORTE 1	5	Semana: 4 (02/04/18 al 07/04/18)
Trabajos prácticos - productos	Montaje fotográfico surrealista	Photoshop Avanzado	APORTE 2	10	Semana: 8 (01/05/18 al 05/05/18)
Reactivos	Examen de conocimientos	Ilustrador Avanzado, Photoshop Avanzado	APORTE 3	5	Semana: 13 (04/06/18 al 09/06/18)
Trabajos prácticos - productos	Simulación de embalajes de varios tipos	Combinación de los 2 paquetes gráficos	APORTE 3	10	Semana: 14 (11/06/18 al 16/06/18)
Proyectos	Infografía animada compleja	Combinación de los 2 paquetes gráficos, Ilustrador Avanzado, Photoshop Avanzado	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Prácticas de laboratorio	Examen práctico	Combinación de los 2 paquetes gráficos, Ilustrador Avanzado, Photoshop Avanzado	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Reactivos	Examen supletorio	Combinación de los 2 paquetes gráficos, Ilustrador Avanzado, Photoshop Avanzado	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Combinación de los 2 paquetes gráficos	Combinación de los 2 paquetes gráficos, Ilustrador Avanzado, Photoshop Avanzado	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

En esta materia se espera que los estudiantes lleguen a manejar correctamente las herramientas de dibujo vectorial y de dibujo en mapa de
bits.
Las clases se dan en el laboratorio y se van aplicando las herramientas del software de tal manera que el estudiante comprenda cómo
funcionan y para qué sirven.
La mayor parte de clases funcionan como tutoriales pero los estudiantes van aplicando sus conocimientos a un tema elegido por ellos desde
el inicio del ciclo, con lo que van construyendo los contenidos que irán en el examen final.

Criterios de Evaluación

Calidad y precisión de los documentos impresos, cumplimiento de las especificaciones técnicas para la generación del producto, estética.

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
Adobe Creative team	Adobe Press	Adobe Illustrator Classroom in a book		
Adobe Creative Team	Adobe Press	Adobe Photoshop Classroom in a book		

Web

Autor	Título	URL
Adobe	Guía del usuario de Photoshop	https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html
Adobe	Guía del usuario de Illustrator	https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html
Adobe	Behance	https://www.behance.net/

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 12/03/2018

Estado: Aprobado