UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 1 OBJETOS
Código: FDI0009
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017
Profesor: MALO TORRES JUAN SANTIAGO
Correo electrónico jsmalo@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
4				4

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura enseña el manejo de herramientas básicas y procesos para el correcto uso de programas computacionales de gráfica vectorial y mapa de bits y su software. (NIVEL NATURALIZACIÓN)

La asignatura aporta un lenguaje más al que el estudiate puede recurrir para la representación de proyectos de diseño de objetos.

La asignatura, se vincula con las cátedras de Diseño, Representación y Expresión Gráfica

3. Contenidos

01.	**Interfaz de Adobe Photoshop.**
01.01.	Introducción e interfaz (2 horas)
01.02.	Conocimiento y manejo de las herramientas (4 horas)
01.03.	Aplicaciones de color, bibliotecas, muestras, degradados, trabajo con tintas planas y gestor de tintas para impresión (4 horas)
01.04.	Manejo de la imágenes y texto (6 horas)
01.05.	Edición y manejo de capas (4 horas)
01.06.	Composición fotográfica (Trabajo impreso composición fotográfica) (6 horas)
01.07.	Filtros, ajustes, efectos (8 horas)
02.	**Interfaz de Adobe illustrator.**
02.01.	Introducción e Interface (4 horas)
02.02.	Modos de color, usos de color, gradientes, librerías (4 horas)
02.03.	Manejo de las herramientas. Prácticas de dibujo y creación de trazados. (8 horas)
02.04.	Composición: imágenes y texto (6 horas)
02.05.	Apariencia, filtros y efectos (4 horas)
02.06.	Alineación, buscatrazos, capas. (4 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ac. Seleccionar recursos apropiados para la expresión y representación del proyecto de diseño	
-Reconocer las herramientas adecuadas para manejo de gráfica vectorial y mapa de bits.	-Investigaciones -Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño	

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-Reconocer las herramientas adecuadas para manejo de gráfica vectorial y mapa de bits.	-Investigaciones -Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades

-Combinar las herramientas adecuadas para la presentación de propuestas y proyectos de diseño de objetos.	-Investigaciones -Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Prácticas de laboratorio	Capitulo 1 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5 Los estudiantes realizaran un ejercicio práctico en clase con una hora para su desarrollo, se dividirán en dos grupos. El nivel de dificultad es básico	Interfaz de Adobe Photoshop.	APORTE 1	5	Semana: 5 (10/10/16 al 15/10/16)
Investigaciones	Los estudiantes realizarán una investigación sobre composición fotográfica y sus diferentes métodos de aplicación, realizarán un trabajo de capturas de composición y edición de las mismas, de un objeto. Cada estudiante entregará un informe individual del trabajo realizado y el registro de imágenes hechas.	Interfaz de Adobe Photoshop.	APORTE 2	5	Semana: 10 (14/11/16 al 19/11/16)
Reactivos	Se entregará una hoja de reactivos de 10 preguntas de opción múltiple del capítulo 1 de photoshop.	Interfaz de Adobe Photoshop.	APORTE 2	5	Semana: 10 (14/11/16 al 19/11/16)
Proyectos	Evaluación práctica sobre el uso de las herramientas de trazo de ilustrador, el tiempo de desarrollo del ejercicio es de una hora, se dividirá en dos grupos	Interfaz de Adobe illustrator.	APORTE 3	5	Semana: 12 (28/11/16 al 03/12/16)
Prácticas de laboratorio	Los estudiantes realizaran un ejercicio e laboratorio sobre el uso de las herramientas en ilustrador para maquetar una hoja volante	Interfaz de Adobe illustrator.	APORTE 3	5	Semana: 14 (12/12/16 al 17/12/16)
Reactivos	Hoja de reactivos de 10 preguntas sobre el manejo de herramientas y opciones básicas de Adobe ilustrador (todo lo visto y trabajado en clase)	Interfaz de Adobe illustrator.	APORTE 3	5	Semana: 14 (12/12/16 al 17/12/16)
Reactivos	Batería de preguntas sobre el uso y manejo de herramientas de los dos programas	Interfaz de Adobe Photoshop., Interfaz de Adobe illustrator.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Proyectos	Los estudiantes deberán entregar el día del examen un trabajo en donde se aplique la combinación de los dos programas vistos en el ciclo, los lineamientos serán entregados con tiempo prudencial para su	Interfaz de Adobe Photoshop., Interfaz de Adobe illustrator.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	desarrollo				
Prácticas de laboratorio	Los estudiantes deberán realizar una evaluación práctica en laboratorio con un tema que será sorteado en clase de los dos programas	Interfaz de Adobe Photoshop., Interfaz de Adobe illustrator.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Reactivos	La calificación del supletorio será tomada en cuenta el examen de la hoja de reactivos sobre 10 puntos, los 10 puntos de este, se mantendrán para el supletorio	Interfaz de Adobe Photoshop., Interfaz de Adobe illustrator.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

Los contenidos orientados hacia las competencias de la asignatura mediante la utilización de recursos multimedia: videos, material digital, animaciones. Análisis crítico constructivo de los trabajos realizados a lo largo de la cátedra. Conversatorios acerca de mejoras y sugerencias para la clase.

Criterios de Evaluación

Los criterios evaluativos están dados en sentido de un aprendizaje progresivo en el entendimiento del software. También constan tareas asignadas del 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
HUDSON , JENNIFER	Blume	MIL NUEVOS DISEÑOS Y DONDE ENCONTRARLOS	2010	978-84-9801-447-1
MEDIAACTIVE.	Marcombo.	MANUAL DE PHOTOSHOP CS6.	2013	978-84-267-1884-6
MEDIAACTIVE.	Marcombo.	MANUAL DE ILLUSTRATOR CS6.	2013	978-84-267-1984-3

Web

Autor	Título	URL
Manualespdf	Http://Www.Manualespdf.Es/	http://www.manualespdf.es/manuales-adobe-illustrator/
Busch, David	Ebrary	http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?

Software

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

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 06/09/2016

Estado: Aprobado