UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 1 OBJETOS
Código: FDI0009
Paralelo:
Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018
Profesor: ALARCON MORALES JHONN MANUEL
Correo electrónico jalarcon@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

1	**Interfaz de Adobe Photoshop.**
1.1	Introducción e interfaz (2 horas)
1.2	Conocimiento y manejo de las herramientas (4 horas)
1.3	Aplicaciones de color, bibliotecas, muestras, degradados, trabajo con tintas planas y gestor de tintas para impresión (4 horas)
1.4	Manejo de la imágenes y texto (6 horas)
1.5	Edición y manejo de capas (4 horas)
1.6	Composición fotográfica (Trabajo impreso composición fotográfica) (6 horas)
1.7	Filtros, ajustes, efectos (8 horas)
2	**Interfaz de Adobe illustrator.**
2.1	Introducción e Interface (4 horas)
2.2	Modos de color, usos de color, gradientes, librerías (4 horas)
2.3	Manejo de las herramientas. Prácticas de dibujo y creación de trazados. (8 horas)
2.4	Composición: imágenes y texto (6 horas)
2.5	Apariencia, filtros y efectos (4 horas)
2.6	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
Reactivos	Prueba en base a reactivos	Interfaz de Adobe Photoshop.	APORTE 1	5	Semana: 5 (23/10/17 al 28/10/17)
Trabajos prácticos - productos	Desarrollo de una fotocomposición	Interfaz de Adobe Photoshop.	APORTE 2	10	Semana: 8 (13/11/17 al 15/11/17)
Prácticas de laboratorio	Composición tipográfica	Interfaz de Adobe illustrator.	APORTE 3	7	Semana: 13 (18/12/17 al 22/12/17)
Proyectos	Diagramación de una infografía despiece de objeto	Interfaz de Adobe illustrator.	APORTE 3	8	Semana: 16 (08/01/18 al 13/01/18)
Trabajos prácticos - productos	Diagramación de un póster de promoción de un objeto	Interfaz de Adobe Photoshop., Interfaz de Adobe illustrator.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Proyectos	Diagramación de una presentación de un objeto	Interfaz de Adobe Photoshop., Interfaz de Adobe illustrator.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Trabajos prácticos - productos	Supletorio en base a reactivos	Interfaz de Adobe Photoshop., Interfaz de Adobe illustrator.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Trabajos prácticos - productos	Se mantiene la calificación sobre 10 puntos del trabajo práctico	Interfaz de Adobe Photoshop., Interfaz de Adobe illustrator.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

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: 14/09/2017

Estado: Aprobado