



Fecha Aprobación:  
**09/10/2013**

**UNIVERSIDAD DEL AZUAY**

**FACULTAD DE DISEÑO**

**ESCUELA DE DISEÑO**

**CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**Sílabo**

### **1. Datos generales**

**Materia:** COMPUTACIÓN 1 GRÁFICO

**Código:** FDI0008

**Créditos:** 3

**Nivel:** 1

**Paralelo:** 1A-GRA

**Eje de formación:** PROFESIONAL

**Periodo lectivo:** PERIODO SEP/2013 - FEB/2014

**Total de horas:** 48

**Profesor:** LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN

**Correo electrónico:** rlandivar@uazuay.edu.ec

**Prerrequisitos:**

NO TIENE

### **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. La computación y el diseño gráfico**
- 2. Herramientas de software y hardware**
- 3. La imagen en el diseño gráfico**
- 4. Ilustrador**
- 5. Photoshop**
- 6. Manejo del graficador**
- 7. Manejo del retocador de fotografía**

#### 4. Sistema de Evaluación

##### Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

<i>Resultado de aprendizaje de la materia</i>	<i>Evidencias</i>
<b>ac. Generar proyectos de Diseño de Identidad y manejo de Marcas</b> - Construir piezas gráficas básicas utilizando programas vectoriales y de mapa de bits.	- Documentos digitalizados
<b>ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario</b> - Construir piezas gráficas básicas utilizando programas vectoriales y de mapa de bits.	- Documentos digitalizados
<b>aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.</b> - Utilizar el programa vectorial (Ilustrador), así como el de imágenes de mapa de bits (photoshop) para elaborar productos gráficos básicos.	- Documentos digitalizados
<b>ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.</b> - Utilizar el programa vectorial (Ilustrador), así como el de imágenes de mapa de bits (photoshop) para elaborar productos gráficos básicos.	- Documentos digitalizados
<b>al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.</b> - Utilizar el programa vectorial (Ilustrador), así como el de imágenes de mapa de bits (photoshop) para elaborar productos gráficos básicos.	- Documentos digitalizados
<b>ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.</b> - Utilizar las herramientas digitales del menú ayuda para un continuo aprendizaje del programa y los cambios en las nuevas versiones.	- Documentos digitalizados
<b>az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.</b> - Utilizar los nuevos canales digitales de comunicación como videos y blogs para un óptimo adiestramiento en el programa.	- Documentos digitalizados

##### Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

##### Metodología

Utilizar la diversidad de recursos educativos; videos, material digital, trabajos del grupo. Para que de esta manera se ponga al alcance de los estudiantes una guía de recursos online, y así se vivencien el desarrollo de herramientas virtuales y se compartan todos los saberes de la clase.

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 van a estar dados en sentido de metas alcanzadas en el manejo del software, manejo de la interfaz. Cumplimiento de las tareas asignadas. Rendimiento de pruebas evaluativas al comienzo y al final de la cátedra.

## 5. Textos y otras referencias

### Libros

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Alfaomega.(2012). Marcombo. EE UU: Alfaomega.

### Web

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- 3dpoder. Obtenido de Foro3d:

<http://www.foro3d.com/f112/manual-animacion-personaje-humano-principiantes-49275.html>

### Software

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Adobe. Illustrator. CS6. UDA.

-

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: **09/10/2013**

**APROBADO**