



Fecha Aprobación:  
**31/03/2013**

## UNIVERSIDAD DEL AZUAY

### FACULTAD DE DISEÑO

### ESCUELA DE DISEÑO

### CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

#### Sílabo

#### 1. Datos generales

**Materia:** COMPUTACIÓN 2 GRÁFICO

**Código:** FDI0012

**Créditos:** 3

**Nivel:** 2

**Paralelo:** 2B-GRA

**Eje de formación:** PROFESIONAL

**Periodo lectivo:** PERIODO MAR/2013 - JUL/2013

**Total de horas:** 48

**Profesor:** CABRERA CHIRIBOGA ALFREDO EDUARDO

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

**Prerrequisitos:**

FDI0008 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 pretende 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 inteligentes 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

<i>Resultado de aprendizaje de la materia</i>	<i>Evidencias</i>
<b>ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.</b>	
- Aplicar de manera eficiente el graficador vectorial y de mapa de bits en proyectos de diseño.	- Prácticas de laboratorio
- Encontrar relación entre los dos paquetes gráficos, en la creación de piezas de diseño	- Prácticas de laboratorio
<b>al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.</b>	
- Aplicar de manera eficiente el graficador vectorial y de mapa de bits en proyectos de diseño.	- Prácticas de laboratorio
- Encontrar relación entre los dos paquetes gráficos, en la creación de piezas de diseño	- Prácticas de laboratorio

##### Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

##### Metodología

.

##### Criterios de Evaluación

Cada capítulo será individual y deberá contener: Uso y aplicación de herramientas adecuadas, rellenos y asignación de atributos, presentación de archivo digital e impreso en formato A4. En cada capítulo se evaluará, parámetros de calidad, actitud de colaboración, asistencia y participación.

#### 5. Textos y otras referencias

##### Libros

##### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Varios.(2011). La Biblia del Diseñador Gráfico. Peru: Macro. disponibilidad del profesor.

##### Web

##### BIBLIOGRAFÍA

##### Software

##### BIBLIOGRAFÍA

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: **31/03/2013**

**APROBADO**