



Fecha Aprobación:

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO DE OBJETOS

Sílabo

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 1 OBJETOS

Código: FDI0009

Créditos: 4

Nivel: 1

Paralelo: 1B-OBJ

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO SEP/2013 - FEB/2014

Total de horas: 64

Profesor: PESANTEZ PALACIOS CARLOS JULIO

Correo electrónico: cpesante@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

NO TIENE

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 estudiantado 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. Herramientas y usos de software para procesamiento bidimensional de imágenes y gráficos vectoriales (30 horas)**
- 2. Herramientas y usos de software para procesamiento de imágenes de mapas de bits y retoque fotográfico (22 horas)**
- 3. Herramientas y usos de software para diagramación digital (12 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>

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA

Web

BIBLIOGRAFÍA

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: