



Fecha Aprobación:  
**17/09/2014**

**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:** 1A-OBJ

**Eje de formación:** PROFESIONAL

**Periodo lectivo:** PERIODO SEP/2014 - FEB/2015

**Total de horas:** 64

**Profesor:** MALO TORRES JUAN SANTIAGO

**Correo electrónico:** [jsmalo@uazuay.edu.ec](mailto:jsmalo@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 estudiante 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 (3 horas)
- 01.03. Aplicaciones de color, bibliotecas, muestras, degradados, trabajo con tintas planas y gestor de tintas para impresión (3 horas)
- 01.04. Manejo de la imágenes y texto (5 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 (4 horas)

#### 02. Interfaz de Adobe Illustrator.

- 02.01. Introducción e Interface (3 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. (6 horas)
- 02.04. Composición: imágenes y texto (5 horas)
- 02.05. Apariencia, filtros y efectos (4 horas)
- 02.06. Alineación, buscatrazos, capas. (4 horas)

#### 03. Interfaz de CorelDraw.

- 03.01. Introducción e Interface (2 horas)
- 03.02. Uso de herramientas, modos de color, usos de color (4 horas)
- 03.03. Imágenes y texto (5 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>ac. Seleccionar recursos apropiados para la expresión y representación del proyecto de diseño</b> - Reconocer las herramientas adecuadas para manejo de gráfica vectorial y mapa de bits.	- Reactivos
<b>aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño</b> - Reconocer las herramientas adecuadas para manejo de gráfica vectorial y mapa de bits.	- Reactivos
<b>ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades</b> - Combinar las herramientas adecuadas para la presentación de propuestas y proyectos de diseño de objetos.	- Reactivos

## Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Prácticas de laboratorio	Trabajo en clase	Capitulo 1	APORTE I	5,00	27 octubre
Proyectos	Proyectos personales	Capitulo 2	APORTE II	10,00	8 diciembre
Investigaciones	Investigación y exposición de un tutorial online	Capitulo 3	APORTE III	15,00	19 de enero
Reactivos	Examen con reactivos	Cap 1,2, 3	EXAMEN FINAL	20,00	Enero - Febrero 2015

## Metodología

Esta asignatura es de carácter teórico práctico, y se expone la primera hora de la clase los conceptos teóricos correspondientes al uso de herramientas de los programas en estudio, y se buscará la mayor participación de los estudiantes mediante el trabajo en sus computadores los que son asesorados permanentemente, estos se deberán efectuar en las horas restantes como trabajo práctico.

## Criterios de Evaluación

De los 30 puntos asignados en los inter-ciclos los 15 puntos se destinan a tres pruebas prácticas, los restantes se distribuyen en trabajos en clase y trabajos no presenciales, los 20 puntos restantes se destinan al examen final, los que se dividen en el trabajo sobre 10 puntos y examen 10 puntos. Aprueban el ciclo los alumnos que obtengan mínimo el 60% de la nota total.

## 5. Textos y otras referencias

### Libros

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Hudson , Jennifer.(2010). Mil nuevos diseños y donde encontrarlos. España: Blume. UDA. BG 68887.
- MEDIAActive.(2013). Manual de Photoshop CS6. España: Marcombo. profesor.
- MEDIAActive.(2013). Manual de Illustrator CS6. España: Marcombo. profesor.

### Web

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Manualespdf. Obtenido de <http://www.manualespdf.es/>: <http://www.manualespdf.es/manuales-adobe-illustrator/>
- Busch, David. Obtenido de Ebrary: <http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?docID=10053199&p00=adobe%20photoshop>.

### Software

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Adobe System Incorporated. Adobe Photoshop. CS5. UDA.
- Adobe System Incorporated. Adobe Illustrator. CS5. UDA.

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: **17/09/2014**

**APROBADO**