



Fecha Aprobación:
21/09/2015

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/2015 - FEB/2016

Total de horas: 64

Profesor: MALO TORRES JUAN SANTIAGO

Correo electrónico: 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>
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.	- Reactivos - Prácticas de laboratorio - Proyectos - Investigaciones
aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño	
- Reconocer las herramientas adecuadas para manejo de gráfica vectorial y mapa de bits.	- Proyectos - Prácticas de laboratorio - Reactivos - Investigaciones
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 - Reactivos - Proyectos - Prácticas de laboratorio

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Prácticas de laboratorio	Ejercicios tipo realizados en clase	Capitulo 1 1.1, 1.2, 1.3	APORTE I	5,00	Primera semana de octubre
Investigaciones	Investigación sobre el uso de filtros y efectos	Capitulo 1 1.7	APORTE II	2,00	Primera semana de noviembre
Proyectos	Aplicación de ejercicios y aplicación de las herramientas aprendidas	Todo el capitulo 1	APORTE II	5,00	Tercera semana de noviembre
Reactivos	Reactivos sobre el uso de herramientas en pshop	Todo el capitulo 1	APORTE II	3,00	Tercera semana de noviembre
Prácticas de laboratorio	Ejercicios tipo realizados en clase	Capitulo 2 2.1 - 2.4	APORTE III	5,00	Segunda semana de diciembre
Investigaciones	Investigación sobre el uso de filtros y efectos en illustrator	Capitulo 2 2.5	APORTE III	2,00	Tercera semana de diciembre
Proyectos	Aplicación de ejercicios y aplicación de las herramientas aprendidas en illustrator	Todo el Capitulo 2	APORTE III	5,00	Segunda semana de enero
Reactivos	Reactivo sobre el uso de herramientas de illustrator	Todo el Capitulo 2	APORTE III	3,00	Segunda semana de enero
Prácticas de laboratorio	Ejercicio en laboratorio aplicando conocimientos adquiridos	Todos	EXAMEN FINAL	5,00	Examen
Reactivos	Reactivo sobre el uso de herramientas de illustrator	Capitulo 1, 2 y 3	EXAMEN FINAL	15,00	Examen

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. 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: **21/09/2015**

APROBADO