



Programas Año Académico 2016

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUYO SEDE SAN LUIS

Facultad de Ciencias Económicas

Programa de Estudio de la Asignatura Computación Gráfica 1
correspondiente a la carrera de Diseño en Comunicación Visual
correspondiente al ciclo lectivo 2016, 1º cuatrimestre

Profesor/a a Cargo: Lic. Fiamma Canali

Código de Asignatura : 1658



Programas Año Académico 2016

PROGRAMA DE Computación Gráfica 1

Código: 104

1. Contenidos Mínimos del Plan de Estudios, según Res HCSUCC 429-02 y Res ME 394- 03

Introducción a a Informática. Componentes básicos de una computadora. Concepto de hardware: estructura de una computadora. Periférico. Software. Entorno gráfico Windows. Fundamentos básicos. Procesador de textos. Redes de datos. Internet. Concepto. Introducción. Programas navegadores. Correo electrónico. Internet Mail. La era informática y su incidencia en el Diseño actual. Illustrator.

2. El marco de referencia y el esquema del programa

-Esquema:

Introducción:

- Programas utilizados en Diseño Gráfico
- Diferencia entre programas vectoriales y pixelares

Programa vectorial: Illustrator.

- Formatos
- Entorno y herramientas



Programas Año Académico 2016

- Dibujo vectorial
- Manejo del color
- Operaciones con objetos
- Importación de imágenes
- Adaptación a la salida

-Correlatividades

No tiene correlatividades

-Objetivo del Programa

-Conocer y analizar los conceptos básicos del diseño vectorial y pixelar, a fin de poder ir desarrollando distintas habilidades con el manejo de las diferentes herramientas.

-Justificación de Temas

La asignatura de Computación Gráfica 1, ubicada en el 1° año de la carrera, cursada en el 1° cuatrimestre, basa su fundamento en la necesidad de que los alumnos de la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual, cuenten a partir del primer año de la carrera con un conocimiento adecuado de las posibilidades del software aplicado al diseño.

-Conocimientos y comportamientos esperados



Programas Año Académico 2016

Los conocimientos adoptados permitirán que el alumno adquiriera habilidades que le permitan ocuparse de la creación, producción, búsqueda y administración de la información en el diseño de la comunicación visual.

-Conocimientos requeridos por asignaturas posteriores

Los conocimientos adquiridos en esta materia permitirán una interacción con las demás asignaturas informáticas siguientes, logrando una relación entre las distintas especialidades del diseño gráfico, para enriquecer la creatividad y fomentar la interdisciplina.

3.Unidades didácticas

Unidad I: Introducción al software vectorial.

Objetivos: Conocer la utilidad del programa basado en el manejo de dibujos vectoriales y sus características generales.

Conceptos generales. Utilidad del software. Introducción a las herramientas de dibujo vectorial. Herramientas de selección. Dibujo vectorial a base de formas prediseñadas. Creación de un documento nuevo: configuración inicial para impresión y para pantalla. Caja de herramientas y ventanas.

Unidad II: Color, relleno y filete.

Objetivos: Conocer las características y origen de los colores. Modelos de color RGB y CMYK. Cambiar diferentes tipos de relleno y filete.



Programas Año Académico 2016

Colores. Paletas. introducción a la teoría del color: síntesis aditiva y sustractiva. Modelos de color RGB y CMYK.

Relleno: estilos y efectos gráficos. Filete: estilos y efectos gráficos.

Unidad III: Texto

Objetivos: Saber diferenciar y crear textos artísticos y de párrafo.

Carácter: herramientas de edición. Textos artísticos: creación y modificación. Adaptación de texto a trayecto. Texto de párrafo: herramientas de edición. Creación y modificación de un texto de párrafo.

Unidad IV: Operaciones con objetos.

Objetivos: Incorporar diferentes operaciones con objetos y formas.

Alineación y distribución en diferentes áreas de trabajo. Buscatrazos. Agrupar y desagrupar. Posición, rotación, inclinación, tamaño, escala. Reglas, cuadrículas y guías. Importar imágenes en mapa de bits.

4. Esquema temporal del dictado de contenidos, evaluaciones y otras actividades de cátedra

Contenidos - Evaluaciones - Actividades	SEMANAS													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14



Programas Año Académico 2016

Unidad N°1	-	-	-	-																
	-																			
		-																		
			-																	
Unidad N°2					-	-														
					-															
						-														
Clases de Revisión							-													
Primer Examen Parcial								x												
Entrega de Notas						-	-	-												
Unidad N° 3								-												
								-												
Unidad N° 4									-											
									-											
Clases de Revisión										-										
Segundo Examen Parcial																		x		
Entrega de Notas. Revisión de Exámenes.																			-	
Examen Recuperatorio																				x
Firma de Actas																				

4. Evaluación y promoción

La materia se desarrollará en clases teórico-práctica de 3hs cada una.

Para cada tema se dará una explicación utilizando medios multimediales, y para su aprendizaje se proponen: trabajos prácticos apoyados con el material teórico correspondiente.

Las actividades teóricas-prácticas se llevarán a cabo en la sala de computación, la cual deberá poseer PC funcionando correctamente con el software de dibujo vectorial.

Para obtener la regularidad, el alumno deberá:

- Asistir como mínimo al 80% de las clases teóricas y prácticas dictadas en la asignatura.



Programas Año Académico 2016

- Realizar y aprobar 4 trabajos prácticos con evaluación (con aprobación del 50% o más).
- Realizar y aprobar 2 parciales (con aprobación del 60% o más) teniendo una recuperación general para ambos parciales, y una recuperación extraordinaria.

La asignatura Computación Gráfica 1 no es promocional ni acepta alumnos libres.

5. Bibliografía

Manual específico del software vectorial (PDF)

Apuntes de clases.

6. Actividad del Cuerpo docente de la cátedra

	Apellido	Nombres
Profesor Titular:	Canali	Fiamma
Profesor Asociado:		
Profesor Adjunto:		
Jefe de Trabajos Prácticos:		
Ayudante Diplomado:		
Auxiliar Alumno Ad-honorem		

Reuniones de Cátedra.

Previas a cada examen y trabajos prácticos

Resumen del estado del arte de la especialidad.

Actividades teórico prácticas en curso y planeadas durante el período.

A confirmar

Firma del Profesor a Cargo:

Aclaración de Firma: Lic. Fiamma Canali

Fecha: 20/04/2016



Programas Año Académico 2016