



**UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTE**  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA**  
**CARRERA INGENIERÍA EN INFORMÁTICA**



## PROGRAMA DE ESTUDIOS

### I. IDENTIFICACIÓN

<b>Carrera</b>	: Ingeniería en Informática	<b>CARGA HORARIA (Horas reloj)</b>	
<b>Asignatura</b>	: Taller V	Carga Horaria Semestral	<b>80</b>
<b>Curso</b>	: Tercer	Carga Horaria Semanal	
<b>Semestre</b>	: Quinto	Clases teóricas	
<b>Código</b>	: I0505	Clases prácticas	
<b>Área</b>	:	Laboratorio	
<b>Tipo</b>	: Obligatorio	Otro (especificar)	

### II. FUNDAMENTACIÓN

Diseñar requiere manipular los elementos morfo-productivo (el qué) funcional-operativo (el para qué) y estético-comunicativo (el de qué manera) con el fin de ser capaz de brindar soluciones de comunicación y diseño. Para esto se necesita dotar al alumno de herramientas y conocimientos proyectuales que contemplan investigación, análisis, modelado, ajustes y producción digital.

### III. OBJETIVOS GENERALES

- Conocimiento y aplicación de la computación gráfica.
- Que el alumno conozca e incorpore fundamentos elementales de diseño y comunicación que le permitan plasmar una solución gráfica digital.
- Que el alumno logre elaborar conceptos y transmitirlos gráficamente.
- Que el alumno se introduzca en el manejo de programas de software de diseño, de modo que pueda desarrollar de forma íntegra sus proyectos.
- Que el alumno se introduzca en el conocimiento de conceptos como el diseño centrado en el usuario de interfaces, usabilidad y arquitectura de información.

### IV. CONTENIDO PROGRAMÁTICO

#### UNIDAD I - Introducción a la graficación de datos

- Hardware Gráfico
- Operaciones gráficas fundamentales
- Paquetes gráficos

#### UNIDAD II - Interfaces Gráficas

- Técnicas de comunicación hombre-computadora



# UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTE

## FACULTAD CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA

### CARRERA INGENIERÍA EN INFORMÁTICA



- Algoritmos para graficación

#### UNIDAD III - Diseño asistido por computadora (CAD)

- Ingeniería y graficación asistidas por computadoras.

#### V. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

La metodología de enseñanza a utilizar en esta asignatura es a través de:

- Clases en Sala de Informática de forma práctica para la aplicación de los conocimientos adquiridos

#### VI. METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN

Se regirá de acuerdo al Reglamento Interno vigente en la Institución. Dos (2) evaluaciones parciales acumulativas más la presentación de un trabajo práctico y luego una (1) evaluación final opcional en 3 oportunidades.

#### VII. BIBLIOGRAFÍA:

- Manual Visual Basic - Microsoft
- Manual de Autocad – Autodesk
- Ingeniería del Software, Roger S. Pressman