



FACULTAD DE FILOSOFÍA Y CIENCIAS HUMANAS

ESCUELA COMUNICACIÓN SOCIAL

1. Datos generales

Materia: DISEÑO GRAFICO II

Código: FLC0257

Paralelo:

Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018

Profesor: MACIAS SALDARRIAGA JOSE AGUSTIN

Correo electrónico: jmacias@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Código: FLC0252 Materia: DISEÑO GRAFICO I

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
4				4

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta materia constituye un pilar fundamental en la formación del futuro profesional, ya que con los conocimientos adquiridos, estará en capacidad de dirigir la producción de materiales impresos y estructurar programas de identidad corporativa.

En esta asignatura se pretende capacitar al estudiante en habilidades intelectuales y destrezas manuales, para la creación y aplicación de: tipografía adecuada, diseño de logotipo, papelería, afiches, portadas de libros, portadas de discos, trípticos, folletos, empaque y la creación una identidad visual y marca.

El alumno debe tener conocimientos previos de la materia Diseño Gráfico I y de Herramientas Gráficas I y II. Además sienta las bases para la formación de Identidad e Imagen Corporativa.

3. Contenidos

1.	Tipografía, Logotipos, Símbolos, Pictogramas
1.1.	Indicaciones generales (1 horas)
1.2.	Tipografía (1 horas)
1.3.	Ejercicio con tipografía (2 horas)
1.4.	Logotipos (1 horas)
1.5.	Símbolos. Pictogramas (1 horas)
1.6.	Ejercicios con logotipo y papelería (2 horas)
2.	Afiches
2.1.	Historia del afiche (1 horas)
2.2.	Definición (1 horas)
2.3.	Objetivos y elementos visuales en el diseño de un afiche (2 horas)
2.4.	Análisis crítico (2 horas)
2.5.	Ejercicio práctico de diseño de un afiche (4 horas)
3.	Portadas de libros y discos
3.1.	Introducción (1 horas)
3.2.	Portadas de libros (1 horas)
3.3.	Ejercicio práctico de diseño de portada de libro (2 horas)
3.4.	Portadas de discos (2 horas)
3.5.	Ejercicio práctico de diseño de portada, contraportada y etiqueta de disco (2 horas)
4.	Folletería
4.1.	Consideraciones generales (2 horas)
4.2.	Aplicación (6 horas)

4.3.	Aplicación InDesign (2 horas)
4.4.	Ejercicio práctico de diseño de un tríptico (3 horas)
4.5.	Ejercicio práctico de diseño de un folleto (3 horas)
5.	Empaque
5.1.	Empaque (2 horas)
5.2.	Bolsas de compras (4 horas)
5.3.	Ejercicio de campo sobre empaque (2 horas)
5.4.	Ejercicio práctico relacionado a diseño de empaque (2 horas)
6.	Identidad Visual y Marca
6.1.	Identidad Visual (2 horas)
6.2.	Haga de su marca un icono (2 horas)
6.3.	Creando una marca (4 horas)
6.4.	Ejercicio práctico relacionado con la unidad (4 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ba. Reconoce las pautas y herramientas básicas del diseño gráfico y publicitario para su correcta aplicación.

-Analiza, identifica y elabora una identidad visual y de marca.

-Evaluación escrita
-Trabajos prácticos -
productos

-Diseña, describe y produce diverso material gráfico.

-Evaluación escrita
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio con tipografía. Ejercicios con logotipo y papelería	Tipografía, Logotipos, Símbolos, Pictogramas	APORTE 1	5	Semana: 2 (19/03/18 al 24/03/18)
Evaluación escrita	Ejercicio práctico de diseño de portada, contraportada y etiqueta de disco, Ejercicio práctico de diseño de un tríptico, Ejercicio práctico de diseño de un folleto	Afiches, Tipografía, Logotipos, Símbolos, Pictogramas	APORTE 2	5	Semana: 6 (16/04/18 al 21/04/18)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio práctico relacionado con la unidad	Folletería, Portadas de libros y discos	APORTE 3	5	Semana: 12 (28/05/18 al 02/06/18)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio de campo sobre empaque, Ejercicio práctico relacionado a diseño de empaque	Folletería	APORTE 3	5	Semana: 12 (28/05/18 al 02/06/18)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio práctico de diseño de un afiche, Ejercicio práctico de diseño de portada de libro	Empaque, Identidad Visual y Marca	APORTE 3	10	Semana: 14 (11/06/18 al 16/06/18)
Trabajos prácticos - productos	Examen basado en reactivos y en un examen trabajo práctico	Identidad Visual y Marca	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	Examen supletorio	Afiches, Empaque, Folletería, Identidad Visual y Marca, Portadas de libros y discos, Tipografía, Logotipos, Símbolos, Pictogramas	SUPLETORIO	20	Semana: 19 (al)

Metodología

Las clases serán teórico prácticas, donde se brindará al estudiante los conocimientos teóricos y luego a modo de taller se trabajará en la elaboración de productos gráficos.

Criterios de Evaluación

Las evaluaciones son constantes y acumulativas del aprendizaje realizado. Son ejercicios durante las sesiones de clases donde le profesor da ciertos lineamientos para crear documentos digitales en el programa de maquetación y se las realiza además durante tiempos definidos, que sistemáticamente son más cortos conforme avanza el aprendizaje para desarrollar una habilidad de velocidad en el manejo de la aplicación. Se evalúa el manejo de herramientas, los tiempos de elaboración, la destreza en la realización, y el cumplimiento de las tareas asignadas.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
María, Acaso	Paidós	El Lenguaje Visual	2009	978-84-493-2217-4
Ellen, Lupton	Gustavo Gili	Intuición, Acción, Creación	2012	978-84-252-2573-4
Microsoft Corp Adobe System Inc	NO INDICA	Adobe InDesign CS5 Guía del usuario	2011	
Wiedemann, Julius, ED	Taschen	Asian graphics now	2010	
Harvey, Wilson		1000 Diseños con tipografía	2006	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Fecha aprobación: 01/03/2018

Estado: Aprobado

Director/Junta