UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y CIENCIAS HUMANAS
ESCUELA COMUNICACIÓN SOCIAL

1. Datos generales

Materia: DISEÑO GRAFICO I

Código: FLC0252

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2018 a Febrero-2019

Profesor: UGALDE SANCHEZ CECILIA ESPERANZA, VINTIMILLA SERRANO ESPERANZA CATALINA

Correo electrónico cugalde@uazuay.edu.ec, cvintimi@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
4				4

Prerrequisitos:

Código: FLC0244 Materia: HERRAMIENTAS GRAFICAS I

2. Descripción y objetivos de la materia

Es importante esta materia porque permite al comunicador hablar un mismo lenguaje con los diseñadores gráficos, así como comprender los principios básicos del diseño y su aplicación.

Esta asignatura se fundamenta en el manejo de conceptos teóricos y su correspondiente aplicación práctica que permitan al estudiante desarrollar y presentar propuestas de diseño gráfico que solucionen las necesidades del medio.

Esta materia se relaciona con materias como Diseño, Multimedia I y II, Planificación y Ejecución de Campañas o Marketing Social en las que se podrá aplicar gran parte de sus contenidos.

3. Contenidos

1	**Introducción**
1.1	Definición del diseño gráfico (2 horas)
1.2	La tarea del diseñador gráfico (2 horas)
1.3	Muestra de trabajos y proyectos de diseño. Acercamiento con ejercicios prácticos básicos hacia la creatividad (2 horas)
2	**Componentes del Diseño Gráfico**
2.1	Estrategia, concepto, diseño. (2 horas)
2.2	Elementos gráficos. (2 horas)
3	**Fundamentos del Diseño Gráfico**
3.1	Elementos formales. Punto, Línea, Plano, Volumen, Forma, Color, Valor, Textura y Formato. (6 horas)
3.2	Principios del diseño gráfico. Balance, Énfasis (punto focal y jerarquía), Ritmo, Unidad. (6 horas)
3.3	Manipulación del espacio gráfico. Espacio positivo y negativo, Ilusión, Layout. (6 horas)
3.4	Acercamiento al dibujo de expresión, Geometría básica, Cromática aplicada. (6 horas)
4	**Composición**
4.1	Composición. (4 horas)
4.2	Énfasis, Unidad, Balance. (4 horas)
4.3	La cuadrícula (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.	
-Aplica los elementos y principios básicos del diseño gráfico para intentar su mejor impacto.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-Reconoce los elementos y principios básicos del diseño gráfico.	-Evaluación escrita -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Ejercicios iniciales.	Introducción	APORTE 1	5	Semana: 4 (09/10/18 al 13/10/18)
Reactivos	Examen interciclo	Componentes del Diseño Gráfico, Introducción	APORTE 2	10	Semana: 10 (19/11/18 al 24/11/18)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicios de aplicación de toda la materia.	Componentes del Diseño Gráfico, Composición, Fundamentos del Diseño Gráfico, Introducción	APORTE 3	15	Semana: 15 (al)
Evaluación escrita	Todo lo visto en el ciclo.	Componentes del Diseño Gráfico, Composición, Fundamentos del Diseño Gráfico, Introducción	EXAMEN	20	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Evaluación escrita	Todo lo visto en el ciclo	Componentes del Diseño Gráfico, Composición, Fundamentos del Diseño Gráfico, Introducción	SUPLETORIO	20	Semana: 21 (al)

Metodología

Para el desarrollo de la asignatura utilizamos el computador como una herramienta de apoyo para el aprendizaje, lo cual hace que este recurso didáctico aporte positivamente para que los estudiantes recepten los contenidos adecuadamente volviendo las clases participativas, dinámicas, tratando de que el estudiante esté motivado para aprender en cada sesión conocimientos nuevos.
Se plantea el desarrollo de ejercicios y trabajos de aplicación en función de los contenidos abordados, consultas en internet, revisión de contenidos, estudio de casos específicos, para reforzar los conocimientos y dando lugar a inter-aprendizajes.
Los trabajos que desarrollarán los estudiantes tendrán un seguimiento personalizado.

Criterios de Evaluación

Se propone un sistema de evaluación permanente, elaboración de trabajos de aplicación prácticos en donde los estudiantes refuercen los contenidos abordados cumpliendo con ciertos parámetros, utilizando herramientas y comandos adecuados para obtener los resultados solicitados. Igualmente, pruebas de aplicación prácticas que permitan evidenciar los aprendizajes logrados por los estudiantes; en ambos casos, una vez entregados los trabajos o concluidas las pruebas, el profesor revisa, comenta y sugiere sobre los procesos conjuntamente con el alumno, de esta manera el estudiante puede prever cual será la calificación que obtendrá en relación al ejercicio desarrollado.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
CSIKSZENTMIHALYI, MIHALI	Empresa Editora EIRL	CREATIVIDAD, EL FLUIR Y LA PSICOLOGÍA DEL DESCUBRIMIENTO Y LA INVENCIÓN	2001	NO INDICA
GAVIN AMBROSE Y PAUL HARRIS	NO ESPECIFICA	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO	2009	ISBN 978 84 342 3505 2

Web

Autor	Título	URL
Scribd	Scribd	http://www.ecured.cu/index.php/ Elementos_b%C3%
Scribd.	Scribd.	http://www.scribd.com/doc/15485427/Conceptos-Basicos-

Software

Autor	Título	URL	Versión
Adobe	Adobe Illustrator	LABORATORIO UDA	CS6
Adobe	Adobe Photoshop	LABORATORIO UDA	CS6

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 10/09/2018

Estado: Aprobado