UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y CIENCIAS HUMANAS
ESCUELA COMUNICACIÓN SOCIAL

1. Datos generales

Materia: DISEÑO GRAFICO II
Código: FLC0257
Paralelo:
Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020
Profesor: OLINGI LEON CARLOS ANDRES
Correo electrónico aolingi@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Código: FLC0252 Materia: DISEÑO GRAFICO I

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 prático 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.	-Trabajos prácticos - productos
-Diseña, describe y produce diverso material gráfico.	-Investigaciones -Proyectos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Crear una reticula gráfica		APORTE DESEMPEÑO	5	Semana: 5 (29/04/20 al 04/05/20)
Trabajos prácticos - productos	Crear un afiche		APORTE DESEMPEÑO	5	Semana: 8 (20/05/20 al 25/05/20)
Proyectos	Crea tu propia marca		EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	20	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Proyectos	Crea tu propia marca		SUPLETORIO ASINCRÓNICO	20	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Harvey, Wilson		1000 Diseños con tipografía	2006	
Microsoft Corp Adobe System Inc	NO INDICA	Adobe InDesign CS5 Guía del usuario	2011	
Wiedemann, Julius, ED	Taschen	Asian graphics now	2010	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 07/10/2020

Estado: Aprobado