UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 5 GRÁFICO

Código: FDI0061

Paralelo: A, A, A, B, B

Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017

Profesor: ESTRELLA TORAL RAFAEL FERNANDO

Correo electrónico restrella@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
6				6

Prerrequisitos:

Código: FDI0033 Materia: COMUNICACIÓN 2
Código: FDI0057 Materia: DISEÑO 4 GRÁFICO
Código: FDI0220 Materia: TECNOLOGÍA 2 GRÁFICO

2. Descripción y objetivos de la materia

Permite formar al estudiante en una de las áreas profesionales del diseño gráfico.

En esta asignatura teórico-práctica, se abordarán las técnicas y estrategias en el mundo de las publicaciones impresas

Es la asignatura central, donde las otras asignaturas confluyen, completando, de esta manera los objetivos del nivel, Aquí, los proyectos se vuelven mas complejos al reunir los conocimientos adquiridos en talleres de niveles anteriores.

3. Contenidos

01.	**Introducción, la información**
01.01.	Las marcas editoriales y la información (6 horas)
01.02.	Los géneros periodísticos (6 horas)
02.	**El diseño editorial**
02.01.	Cuestiones generales (4 horas)
02.02.	Los elementos del diseño editorial (6 horas)
02.03.	Las raíces editoriales (4 horas)
03.	**Directrices del diseño editorial**
03.01.	Lo exterior, la portada o sobrecubierta (10 horas)
03.02.	La mancheta o marca o cabezote (4 horas)
03.03.	Tipos de productos editoriales (4 horas)
03.04.	El interior, la composición, las páginas (4 horas)
03.05.	La arquitectura de página, las maquetas (4 horas)
03.06.	El diseño de doble página (6 horas)
03.07.	La tipografía y la función de los textos (4 horas)
03.08.	La paleta cromática (4 horas)
03.09.	El espacio en blanco (4 horas)
03.10.	Comunicar con la imagen (6 horas)
04.	**Publicidad**
04.01.	El diseño modular (8 horas)
05.	**El mundo digital**
05.01.	Composición, dispositivos (4 horas)
05.02.	El diseño editorial digital (4 horas)
05.03.	El impreso y las pantallas (4 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
aa. Diseña proyectos acordes a las necesidades del contexto desde una mirada integradora y comprometida.	
-Armar publicaciones utilizando los elementos del diseño apoyado en conceptos teóricos del diseño editorial.	-Reactivos
aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.	
-Armar publicaciones utilizando los elementos del diseño apoyado en conceptos teóricos del diseño editorial.	-Trabajos prácticos - productos
ac. Generar proyectos de Diseño de Indentidad y manejo de Marcas	
-Proponer proyectos de diseño editorial simples y complejos, sistemático, desde portadas hasta la concepción completa de una publicación, su dirección gráfica o co-editorial.	-Trabajos prácticos - productos
ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información	
-Proponer proyectos de diseño editorial simples y complejos, sistemático, desde portadas hasta la concepción completa de una publicación, su dirección gráfica o co-editorial.	-Trabajos prácticos - productos
ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-Utilizar los conocimientos de diseño editorial y de comunicación visual para afrontar la problemáticas de las publicaciones impresas y tener una visión de la digitales	-Trabajos prácticos - productos
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada úna de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-Utilizar los conocimientos de diseño editorial y de comunicación visual para afrontar la problemáticas de las publicaciones impresas y tener una visión de la digitales	-Trabajos prácticos - productos
aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-Apoyarse en los paquetes gráficos de edición para proyectar publicaciones utilizando las herramientas digitales presentes en el mercado.	-Trabajos prácticos - productos
ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-Apoyarse en los paquetes gráficos de edición para proyectar publicaciones utilizando las herramientas digitales presentes en el mercado.	-Trabajos prácticos - productos
al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-Apoyarse en los paquetes gráficos de edición para proyectar publicaciones utilizando las herramientas digitales presentes en el mercado.	-Trabajos prácticos - productos
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-Justificar siempre coherentemente la utilización de formatos, tamaños, materiales, cantidad de páginas, estructuras, buscando siempre la optimización de los mismos, así como, la factibilidad de reproducción.	-Trabajos prácticos - productos
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-Justificar siempre coherentemente la utilización de formatos, tamaños, materiales, cantidad de páginas, estructuras, buscando siempre la optimización de los mismos, así como, la factibilidad de reproducción.	-Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.	
-Argumentar sus propuestas apoyado en teorías, referencias históricas y corrientes estéticas.	-Trabajos prácticos - productos
aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.	
-Argumentar sus propuestas apoyado en teorías, referencias históricas y corrientes estéticas.	-Trabajos prácticos - productos
ar. Mostrar y expresar ideas, desde las más básicas a las más avanzadas, utilizando la expresión como herramienta comunicacional.	
-Recurrir a las herramientas de la expresión, sus materiales y técnicas para elaborar las fases de bocetaje de todos los proyectos del curso, y por lo menos uno de ellos será entregado como anteproyecto utilizando solamente dichas herramientas manuales.	-Trabajos prácticos - productos
as. Construir las ideas en fases más avanzadas del proceso de diseño, utilizando la representación como herramienta comunicacional.	
-Recurrir a las herramientas de la expresión, sus materiales y técnicas para elaborar las fases de bocetaje de todos los proyectos del curso, y por lo menos uno de ellos será entregado como anteproyecto utilizando solamente dichas herramientas manuales.	-Trabajos prácticos - productos
at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-Justificar y argumentar las propuestas y proyectos basado en análisis básicos de: posible usuario, comportamiento del consumidor y mecanismos de distribución.	-Trabajos prácticos - productos
au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-Justificar y argumentar las propuestas y proyectos basado en análisis básicos de: posible usuario, comportamiento del consumidor y mecanismos de distribución.	-Trabajos prácticos - productos
av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-Justificar y argumentar las propuestas y proyectos basado en análisis básicos de: posible usuario, comportamiento del consumidor y mecanismos de distribución.	-Trabajos prácticos - productos
aw. Trabajar eficientemente en forma individual.	
-Organizarse, buscar sus fortalezas y destrezas para desarrollar una propuesta grupal o individual. Así mismo, ser capaz continuar la búsqueda constante de nuevos apoyos teóricos.	-Trabajos prácticos - productos
ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.	
-Organizarse, buscar sus fortalezas y destrezas para desarrollar una propuesta grupal o individual. Así mismo, ser capaz continuar la búsqueda constante de nuevos apoyos teóricos.	-Trabajos prácticos - productos
ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.	
-Organizarse, buscar sus fortalezas y destrezas para desarrollar una propuesta grupal o individual. Así mismo, ser capaz continuar la búsqueda constante de nuevos apoyos teóricos.	-Trabajos prácticos - productos
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	
-Sustentar de forma oral y/o escrita cada uno de los proyectos. Presentar la información de las publicaciones construyendo una ética dentro de la comunicación de masas y con compromiso social.	-Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ba. Mantener un comportamiento ético con la profesión y con la sociedad en general.	
-Sustentar de forma oral y/o escrita cada uno de los proyectos. Presentar la información de las publicaciones construyendo una ética dentro de la comunicación de masas y con compromiso social.	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Los géneros perodísticos		APORTE 1	1.5	
Trabajos prácticos - productos	Las marcas editoriales		APORTE 1	2.5	
Trabajos prácticos - productos	Los géneros periodísticos		APORTE 1	1	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 2 y parte del 3 hasta el tema 3.3		APORTE 2	10	
Trabajos prácticos - productos	Tema 3.6 hasta 3.10		APORTE 3	5	
Trabajos prácticos - productos	Capitulo 3 y 4		APORTE 3	5	
Trabajos prácticos - productos	Tema 3.6 a 2.10		APORTE 3	5	
Trabajos prácticos - productos	Todos los desarrollados en el curso		EXAMEN	10	
Trabajos prácticos - productos	Todos los desarrollados en el curso		EXAMEN	10	
Trabajos prácticos - productos	Nota del primer aporte de examen final	Directrices del diseño editorial, El diseño editorial, El mundo digital, Introducción, la información, Publicidad	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo supletorio	Directrices del diseño editorial, El diseño editorial, El mundo digital, Introducción, la información, Publicidad	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

Las clases de esta asignatura son teórico prácticas, el profesor expone los lineamientos principales de la teoría y expondrá ejemplos, luego los alumnos deben reforzar y profundizar el conocimiento con la bibliografía dada y posteriormente propondrán los proyectos para enfrentar cada problemática. Se pide a los alumnos traer material sobre productos editoriales que puedan ser analizados. La mayor parte de las evidencia de evaluación son prácticas.

Criterios de Evaluación

Se establecerán rúbricas de evaluación para cada proyecto, donde se evaluará:
-Nivel de cumplimiento sobre los requerimientos solicitados
- Calidad del proyecto en relación a lo innovador de la propuesta, concresión física de los productos
- Utilización de los elementos y bases teóricas del diseño editorial
- Sinergia de cada uno de los elementos de diseño editorial utilizados para realizar la propuesta
- Cumplimiento en las fechas solicitadas
- Así mismo se pondrán proponer otros criterios que serán discutidos con los estudiantes y presentados cuando se expongan los proyectos

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
AMBROSE, HARRIS	Gustavo Gilli	LAYOUT	2008	978-84-342-3307-2

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
BHASKARAN, LAKSHMI.	Index Book	¿QUÉ ES DISEÑO EDITORIAL?	2006	978-84-96774-23-0
SAMARA, TIMOTHY	Gustavo Gilli	DISEÑAR CON Y SIN RETÍCULA	2007	978-84-252-1566-7
ZAPATERRA YOLANDA	Gustavo Gilli	DISEÑO EDITORIAL, PERIÓDICOS Y REVISTAS	2009	978-84-252-2148-4

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 02/09/2016

Estado: Aprobado