UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMUNICACIÓN 2
Código: FDI0033
Paralelo:
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: TRIPALDI PROAÑO ANNA MARÍA
Correo electrónico atripaldi@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
2				2

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Permite complementar la formación del Diseñador Gráfico con los conocimientos en el área de la comunicación.

En ésta asignatura teórica, se aborda el tema de la Composición, y el uso de recursos lingüisticos y de personajes con relación a la eficiencia comunicacional

Esta asignatura complementa y se articula con los talleres, aportando con los fundamentos conceptuales del proyecto de diseño

3. Contenidos

01.	**Comunicación y Composición**
01.01.	Introducción a la Comunicación (2 horas)
01.02.	Comunicación y Creación (4 horas)
02.	**El Mensaje Lingüístico**
02.01.	Retórica, Semiótica y Psicología (4 horas)
02.02.	La Publicidad (6 horas)
02.03.	Juegos y Gamificación (4 horas)
03.	**La Comunicación no Verbal en el uso de personajes**
03.01.	Personajes / Humanización / Estereotipos / Arquetipos (4 horas)
03.02.	Convergencia, Cross-Media y Transmedia (4 horas)
03.03.	Transmedia y Publicidad (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.	
-1. Identificar las implicaciones comunicacionales en la determinación de la composición de un producto de diseño.	-Trabajos prácticos - productos
-2. Reconocer la complejidad del rol del texto lingüístico y el lenguaje no verbal para el uso de personajes en productos de diseño	-Trabajos prácticos - productos
aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.	
-1. Identificar las implicaciones comunicacionales en la determinación de la composición de un producto de diseño.	-Reactivos
-2. Reconocer la complejidad del rol del texto lingüístico y el lenguaje no verbal para el uso de personajes en productos de diseño	-Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-1. Identificar las implicaciones comunicacionales en la determinación de la composición de un producto de diseño.	-Trabajos prácticos - productos
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	
-1. Identificar las implicaciones comunicacionales en la determinación de la composición de un producto de diseño.	-Reactivos
-2. Reconocer la complejidad del rol del texto lingüístico y el lenguaje no verbal para el uso de personajes en productos de diseño	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	sistemas compositivos	Comunicación y Composición	APORTE 1	5	Semana: 3 (26/03/18 al 29/03/18)
Trabajos prácticos - productos	sistemas compositivos	Comunicación y Composición	APORTE 2	10	Semana: 8 (01/05/18 al 05/05/18)
Reactivos	prueba	El Mensaje Lingüístico	APORTE 3	5	Semana: 13 (04/06/18 al 09/06/18)
Reactivos	control de lectura: El cuerpo habla	La Comunicación no Verbal en el uso de personajes	APORTE 3	10	Semana: 15 (18/06/18 al 23/06/18)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto conjunto con Diseño 4	Comunicación y Composición, El Mensaje Lingüístico, La Comunicación no Verbal en el uso de personajes	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo conjunto con Diseño 4	Comunicación y Composición, El Mensaje Lingüístico, La Comunicación no Verbal en el uso de personajes	SUPLETORIO	20	Semana: 19 (al)

Metodología

En este nivel de la materia se explora en las posibilidades que la composición le ofrece la diseñador para optimizar su eficiencia al momento de comunicar un mensaje, en ese sentido se compone, en su mayoría, de ejercicios de aplicación de contenidos teóricos que se revisan en clases y se van entendiendo y descubriendo a través del análisis de casos

Criterios de Evaluación

La evaluaciones teóricas se ejecutarán por medio de reactivos, los trabajos prácticos serán evaluados con el uso de rúbricas.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
GRIGELMO, ALEX.	Santillana Taurus	LA SEDUCCIÓN DE LAS PALABRAS.	2000	9788466369916
Dondis, D.A	G.Gilli	La sintaxis de la Imagen	2012	
Weil. P y Roland Tompakow.	Ed. San Pablo	El cuerpo habla	1995	
Acaso, Maria	Paidos	El Lenguaje VIsual	2009	
Ferrer , Eduardo	Fondo de Cultura Económica	El Lenguaje de la publicidad	1995	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 25/02/2018

Estado: Aprobado