UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 5 GRÁFICO

Código: FDI0061

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2019 a Febrero-2020

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

1	**Introducción, la información**
1.1	Las marcas editoriales y la información (6 horas)
1.2	Los géneros periodísticos (6 horas)
2	**El diseño editorial**
2.1	Cuestiones generales (4 horas)
2.2	Los elementos del diseño editorial (6 horas)
2.3	Las raíces editoriales (4 horas)
3	**Directrices del diseño editorial**
3.1	Lo exterior, la portada o sobrecubierta (10 horas)
3.2	La mancheta o marca o cabezote (4 horas)
3.3	Tipos de productos editoriales (4 horas)
3.4	El interior, la composición, las páginas (4 horas)
3.5	La arquitectura de página, las maquetas (4 horas)
3.6	El diseño de doble página (6 horas)
3.7	La tipografía y la función de los textos (4 horas)
3.8	La paleta cromática (4 horas)
3.9	El espacio en blanco (4 horas)
3.10	Comunicar con la imagen (6 horas)
4	**Publicidad**
4.1	El diseño modular (8 horas)
5	**El mundo digital**
5.1	Composición, dispositivos (4 horas)
5.2	El diseño editorial digital (4 horas)
5.3	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.	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos
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.	-Evaluación escrita -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.	-Evaluación escrita -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	-Evaluación escrita -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	-Evaluación escrita -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.	-Evaluación escrita -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.	-Evaluación escrita -Evaluación oral -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.	-Evaluación escrita -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.	-Evaluación escrita -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.	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos
ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.	
-Argumentar sus propuestas apoyado en teorías, referencias históricas y corrientes estéticas.	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos
aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.	

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-Argumentar sus propuestas apoyado en teorías, referencias históricas y corrientes estéticas.	-Evaluación escrita -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.	-Evaluación escrita -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.	-Evaluación escrita -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.	-Evaluación escrita -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.	-Evaluación escrita
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.	-Evaluación escrita -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.	-Evaluación escrita -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.	-Evaluación escrita -Evaluación oral -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.	-Evaluación escrita -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.	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos
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.	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	"Diseño de isotipo para una marca editorial El alumno diseña un isotipo (sin la adición de elementos de texto que pudieran ser agregados luego) que en su gráfica refleje el concepto de una casa editorial, sumando al mismo tiempo conceptos y referencias gráficas que den cuenta de la personalidad y características particulares de esa casa editorial. Es importante el nivel de síntesis gráfica logrado en la conjunción de conceptos"		APORTE	3	Semana: 3 (23/09/19 al 28/09/19)
Evaluación escrita	Evaluación con reactivos 1: Los géneros periodísticos		APORTE	2	Semana: 4 (30/09/19 al 05/10/19)
Trabajos prácticos - productos	"Diagramación de un material periodístico en un formato previamente establecido El alumno ha aprendido a reconocer los géneros periodísticos y sus características y utiliza esa información para proponer la diagramación de un texto. Aquí el alumno no tiene aun criterios establecidos para la utilización de los elementos del diseño editorial, por lo que es más bien un ejercicio experimntal que sirve para que el alumno aprenda a relacionar el material con la espacialidad y el formato de un medio."		APORTE	3	Semana: 5 (07/10/19 al 10/10/19)
Trabajos prácticos - productos	"Diagramación de un material periodístico en base a una plantilla de diagramación estructurada previamemente El alumno diagrama un material referido a un género periodístico específico y de acuerdo a una plantilla de diagramación dada, en donde se relaciona con los elementos que intervienen en el diseño editorial como, formato, retículas, tipografía, color, espacio blanco, etc... (similar al trabajo de diagramación que los diseñadores realizan en los diferentes medios)"		APORTE	3	Semana: 6 (14/10/19 al 19/10/19)
Evaluación escrita	Evaluación con reactivos 2: Elementos del diseño editorial		APORTE	2	Semana: 7 (21/10/19 al 26/10/19)
Evaluación escrita	Evaluación con reactivos 3: Portadas		APORTE	2	Semana: 9 (05/11/19 al 09/11/19)
Trabajos prácticos - productos	"Portadas. Sistema de 3 portadas más portada crítica El alumno propone una		APORTE	7	Semana: 10 (11/11/19 al 13/11/19)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	sistematización de diseño para portadas de un producto editorial determinado, este sistema se muestra en una serie de 3 números del producto. Se diseña además un cuarto número con la diferencia de que este es una portada crítica (especial) o una portada de aniversario, en donde se debe mantener el sistema pero se debe a la vez buscar la distinción de entre las demás. El alumno concreta sus diseños con recursos analógicos, en formato A4 para la serie de 3 portadas y en formato A3 para la portada especial."				
Trabajos prácticos - productos	"Diseño de páginas enfrentadas con diagramación tradicional, utilización de retículas y otros elementos del diseño editorial Se trabaja esencialmente en el manejo de retículas como base de la diagramación tradicional pero también con los demás elementos del diseño editorial. Se diagrama en base a un reportaje referido a un tema de coyuntura"		APORTE	3	Semana: 12 (25/11/19 al 30/11/19)
Evaluación escrita	Evaluación con reactivos 4: Layout y retículas		APORTE	2	Semana: 13 (02/12/19 al 07/12/19)
Trabajos prácticos - productos	"Diseño de páginas enfrentadas con diagramación sin retícula y composición gráfica mediante uso de textos Se define un elemento gráfico relacionado a un concepto vinculado al tema del texto para la página izquierda. Se resuelve la página derecha utilizando el cuerpo de texto como elemento generador de la gráfica. En este caso se trata de romper las reglas tradicionales de diagramación y trabajar sin una retícula determinada "		APORTE	3	Semana: 14 (09/12/19 al 14/12/19)
Trabajos prácticos - productos	"Entrega Proyecto Final - Primera parte: Diseño de información editorial aplicado a Environmental Graphics. Propuesta conceptual y bocetación inicial. Se trabaja en información editorial con diferentes niveles de vigencia temporal, para crear un sistema que permita organizar esos contenidos utilizando los principios del diseño de información y el environmental graphics.		EXAMEN	10	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	La primera instancia de este proyecto se refiere a la fase conceptual y a la propuesta de diseño realizada en bocetos a mano."				
Trabajos prácticos - productos	"Entrega Proyecto Final - Segunda parte: Diseño de información editorial aplicado a Environmental Graphics. Diseños finales. Se trabaja en información editorial con diferentes niveles de vigencia temporal, para crear un sistema que permita organizar esos contenidos utilizando los principios del diseño de información y el environmental graphics. La segunda instancia de este proyecto se refiere a la concreción del trabajo a nivel de informes, artes finalizadas y/o simulaciones de la ambientación."		EXAMEN	10	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Evaluación escrita	" Diseño de información editorial aplicado a Environmental Graphics. Diseños finales. Se trabaja en información editorial con diferentes niveles de vigencia temporal, para crear un sistema que permita organizar esos contenidos utilizando los principios del diseño de información y el environmental graphics. La segunda instancia de este proyecto se refiere a la concreción del trabajo a nivel de informes, artes finalizadas y/o simulaciones de la ambientación."		SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)
Trabajos prácticos - productos	La primera nota sobre 10 puntos queda fija		SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

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
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
Gargurevich J.	CIESPAL	Géneros periodísticos	1982	
Muller-Brockmann, J.	Gustavo Gili	Sistemas de retículas	2012	978-84-252-2479-9
Ambrose, Harris	Gustavo Gili	Retículas	2008	978-84-342-2254-6
Owen W.	Gustavo Gili	Diseño de revistas	1991	84-252-1521-8
Blanchard, G.	CEAC	La letra	1988	84-329-5614-7
Gargurevich Juan	Quito, Ecuador. CIESPAL.	Géneros Periodísticos.	1982	
Owen William	Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili	Diseño de revistas.	1991	
Blanchard, Gerard	Barcelona, España. Ediciones CEAC. S.A.	La Letra.	1988	

Web

Autor	Título	URL
Areso, D.	Quintatinta. Un blog de diseño y prensa	http://www.quintatinta.com/
Jimeno. M.	La buena prensa	http://labuenaprensa.blogspot.com/

Software

Autor	Título	URL	Versión
Adobe	InDesign		CC

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 12/09/2019

Estado: Aprobado