



## FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

### ESCUELA DE COMUNICACIÓN

#### 1. Datos

<b>Materia:</b>	DISEÑO GRÁFICO
<b>Código:</b>	CMN0104
<b>Paralelo:</b>	A
<b>Periodo :</b>	Septiembre-2019 a Febrero-2020
<b>Profesor:</b>	VINTIMILLA SERRANO ESPERANZA CATALINA
<b>Correo electrónico:</b>	cvintimi@uazuay.edu.ec
<b>Prerrequisitos:</b>	Ninguno

Nivel: 1

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 96		Total horas	Créditos
		Sistemas de tutorías	Autónomo		
64	0	16	80	160	5

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Esta materia se relaciona con materias como Herramientas Gráficas, Multimedia, Planificación y Ejecución de Campañas y Publicidad, en las que se podrá aplicar gran parte de sus contenidos.

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.

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

#### 3. Contenidos

<b>1</b>	<b>Introducción</b>
1.1	Definición, tarea del diseñador, componentes (3 horas)
1.2	Estrategia, concepto, elementos gráficos (3 horas)
<b>2</b>	<b>Fundamentos del diseño gráfico</b>
2.1	Elementos formales: Línea, plano, volumen, forma, color, valor, textura y formato. (8 horas)
2.2	Principios del diseño gráfico: Balance, énfasis, ritmo y unidad. (5 horas)
2.3	Manipulación del espacio gráfico: Espacio positivo y negativo, ilusión, layout, composición, cuadrícula. (5 horas)
<b>3</b>	<b>Tipografía</b>
3.1	Tipografía (5 horas)
3.2	Logotipos, símbolos, pictogramas, papelería (7 horas)
<b>4</b>	<b>Aplicaciones gráficas</b>
4.1	Afiches: Historia, definición, objetivos, elementos visuales y crítica (5 horas)
4.2	Folletería: consideraciones generales, aplicación (5 horas)
4.3	Empaque: Generalidades, consideraciones especiales, bolsas de compras. (5 horas)
4.4	Identidad visual y marca (5 horas)

4.5	Diseño para aplicaciones digitales (8 horas)
-----	--

## 4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

af. Aplica los conceptos básicos del diseño gráfico para definir su uso en diversos soportes comunicativos.

-Analiza, identifica y elabora una identidad visual y de marca	-Evaluación escrita -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Diseña, describe y produce diverso material gráfico.	-Evaluación escrita -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Identifica y utiliza herramientas gráficas	-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	5	Semana: 4 (30/09/19 al 05/10/19)
Evaluación escrita	Examen Interciclo.	Fundamentos del diseño gráfico, Introducción	APORTE	10	Semana: 10 (11/11/19 al 13/11/19)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de aplicación: tipografía y logotipos.	Fundamentos del diseño gráfico, Tipografía	APORTE	5	Semana: 12 (25/11/19 al 30/11/19)
Trabajos prácticos - productos	Aplicaciones gráficas: afiches.	Aplicaciones gráficas, Tipografía	APORTE	5	Semana: 14 (09/12/19 al 14/12/19)
Trabajos prácticos - productos	Aplicaciones gráficas: Folletería.	Aplicaciones gráficas, Tipografía	APORTE	5	Semana: 16 ( al )
Reactivos	Examen Final.	Aplicaciones gráficas, Fundamentos del diseño gráfico, Tipografía	EXAMEN	10	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Trabajos prácticos - productos	Aplicación gráfica.	Aplicaciones gráficas, Fundamentos del diseño gráfico, Tipografía	EXAMEN	10	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Reactivos	Evaluación	Aplicaciones gráficas, Fundamentos del diseño gráfico, Introducción, Tipografía	SUPLETORIO	20	Semana: 21 ( al )

Metodología

Criterios de Evaluación

## 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 INVENCION	2001	9788449305108

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
AMBROSE, GAVIN / HARRIS, PAUL	PARRAMON	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO 2009 GRÁFICO	2009	978 84 342 3505 2
Dabner, David / Stewart, Sandra	E-Book	Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design	2017	978-1-119-43327-9
Lupton, Ellen / Cole Phillips, Jennifer		Graphic Design: The New Basics: Second Edition, Revised and Expanded	2015	9781616893323

Web

---

Software

---

### Bibliografía de apoyo

Libros

---

Web

---

Software

---

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **13/09/2019**

Estado: **Aprobado**