



Fecha Aprobación:  
**11/09/2015**

**UNIVERSIDAD DEL AZUAY**

**FACULTAD DE DISEÑO**

**ESCUELA DE DISEÑO**

**CARRERA DE DISEÑO GRAFICO**

**Sílabo**

## **1. Datos generales**

**Materia:** DISEÑO 5 GRÁFICO

**Código:** FDI0061

**Créditos:** 6

**Nivel:** 5

**Paralelo:** 5B-GRA

**Eje de formación:** PROFESIONAL

**Periodo lectivo:** PERIODO SEP/2015 - FEB/2016

**Total de horas:** 96

**Profesor:** ESTRELLA TORAL RAFAEL FERNANDO

**Correo electrónico:** [restrella@uazuay.edu.ec](mailto:restrella@uazuay.edu.ec)

**Prerrequisitos:**

FDI0033 COMUNICACIÓN 2

FDI0057 DISEÑO 4 GRÁFICO

FDI0220 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

<i>Resultado de aprendizaje de la materia</i>	<i>Evidencias</i>
<b>aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.</b> - Armar publicaciones utilizando los elementos del diseño apoyado en conceptos teóricos del diseño editorial.	- Trabajos prácticos - productos
<b>ab. Manejar eficientemente los fundamentos del Diseño Gráfico.</b> - Armar publicaciones utilizando los elementos del diseño apoyado en conceptos teóricos del diseño editorial.	- Reactivos
<b>ac. Generar proyectos de Diseño de Identidad y manejo de Marcas</b> - 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
<b>ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información</b> - 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
<b>ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.</b> - 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
<b>ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.</b> - 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
<b>aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.</b> - Apoyarse en los paquetes gráficos de edición para proyectar publicaciones utilizando las herramientas digitales presentes en el mercado.	- Trabajos prácticos - productos
<b>ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.</b> - Apoyarse en los paquetes gráficos de edición para proyectar publicaciones utilizando las herramientas digitales presentes en el mercado.	- Trabajos prácticos - productos
<b>al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.</b> - Apoyarse en los paquetes gráficos de edición para proyectar publicaciones utilizando las herramientas digitales presentes en el mercado.	- Trabajos prácticos - productos
<b>am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b> - 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
<b>ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>	

- 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
<b>ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.</b>	
- Argumentar sus propuestas apoyado en teorías, referencias históricas y corrientes estéticas.	- Trabajos prácticos - productos
<b>aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.</b>	
- Argumentar sus propuestas apoyado en teorías, referencias históricas y corrientes estéticas.	- Trabajos prácticos - productos
<b>ar. Mostrar y expresar ideas, desde las más básicas a las más avanzadas, utilizando la expresión como herramienta comunicacional.</b>	
- 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
<b>as. Construir las ideas en fases más avanzadas del proceso de diseño, utilizando la representación como herramienta comunicacional.</b>	
- 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
<b>at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b>	
- Justificar y argumentar las propuestas y proyectos basado en análisis básicos de: posible usuario, comportamiento del consumidor y mecanismos de distribución.	- Trabajos prácticos - productos
<b>au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b>	
- Justificar y argumentar las propuestas y proyectos basado en análisis básicos de: posible usuario, comportamiento del consumidor y mecanismos de distribución.	- Trabajos prácticos - productos
<b>av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b>	
- Justificar y argumentar las propuestas y proyectos basado en análisis básicos de: posible usuario, comportamiento del consumidor y mecanismos de distribución.	- Trabajos prácticos - productos
<b>aw. Trabajar eficientemente en forma individual.</b>	
- 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
<b>ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.</b>	
- 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
<b>ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.</b>	
- 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
<b>az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.</b>	
- 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

**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**

<b>Evidencia</b>	<b>Descripción Evidencia</b>	<b>Contenidos Sílabo Evaluar</b>	<b>Aporte</b>	<b>Calificación</b>	<b>Fch.Aproximada</b>
Trabajos prácticos - productos	Elaboración de una marca editorial con énfasis en el valor de la información	Las marcas editoriales	APORTE I	2,50	semana del 5 octubre
Trabajos prácticos - productos	Presentación digital interactiva de los géneros periodísticos, conceptos y ejemplos de los medios	Los géneros periodísticos	APORTE I	1,00	semana del 19 de octubre
Reactivos	Prueba de reactivos	Los géneros perodísticos	APORTE I	1,50	Semana del 26 de octubre
Trabajos prácticos - productos	Diseño de un sistema de 4 portadas, 3 convencionales y 1 especial, elaboradas de forma analógica	Capítulo 2 y parte del 3 hasta el tema 3.3	APORTE II	10,00	Semana del 16 de noviembre
Trabajos prácticos - productos	Graficación e interpretación de retículas de medios en el mercado	Capitulo 3 y 4	APORTE III	5,00	semana del 23 de noviembre
Trabajos prácticos - productos	Diseño de una doble página convencional basada en retícula	Tema 3.6 hasta 3.10	APORTE III	5,00	Tercera semana de diciembre
Trabajos prácticos - productos	Diseño de una doble página alternativa sin necesidad de tener retícula	Tema 3.6 a 2.10	APORTE III	5,00	Semana del 21 de diciembre
Trabajos prácticos - productos	Diseño de una publicación digital	Todos los desarrollados en el curso	EXAMEN FINAL	10,00	semana del 25 de enero
Trabajos prácticos - productos	Aplicación gráfica medioambiental con contenidos informativos	Todos los desarrollados en el curso	EXAMEN FINAL	10,00	Semana del 1 de febrero

## 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 evidencias 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, concreción 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 a proponer otros criterios que serán discutidos con los estudiantes y presentados cuando se expongan los proyectos

## 5. Textos y otras referencias

### Libros

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Ambrose, Harris.(2008). Layout . España: Gustavo Gilli.
- Bhaskaran, Lakshmi..(2006). ¿Qué es diseño editorial? . España: Index Book.
- Samara, Timothy.(2007). Diseñar con y sin retícula . España: Gustavo Gilli.
- Zapaterra Yolanda.(2009). Diseño editorial, periódicos y revistas . España: Gustavo Gilli.

### Web

#### BIBLIOGRAFÍA

### Software

#### BIBLIOGRAFÍA

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: **11/09/2015**

**APROBADO**