



Fecha Aprobación:
15/09/2015

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

ESCUELA DE COMUNICACION SOCIAL

Sílabo

1. Datos generales

Materia: DISEÑO GRAFICO I

Código: FLC0252

Créditos: 4

Nivel: 5

Paralelo: B5-CMS

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO SEP/2015 - FEB/2016

Total de horas: 64

Profesor: UGALDE SANCHEZ CECILIA ESPERANZA

Correo electrónico: cugalde@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FLC0244 HERRAMIENTAS GRAFICAS I

2. Descripción y objetivos de la materia

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

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.

Esta materia se relaciona con materias como Diseño, Multimedia I y II, Planificación y Ejecución de Campañas o Marketing Social en las que se podrá aplicar gran parte de sus contenidos.

3. Contenidos

01. Introducción

01.01. Definición del diseño gráfico (2 horas)

01.02. La tarea del diseñador gráfico (2 horas)

01.04. Muestra de trabajos y proyectos de diseño. Acercamiento con ejercicios prácticos básicos hacia la creatividad (2 horas)

02. Componentes del Diseño Gráfico

02.01. Estrategia, concepto, diseño. (2 horas)

02.02. Elementos gráficos. (2 horas)

03. Fundamentos del Diseño Gráfico

03.01. Elementos formales. Punto, Línea, Plano, Volumen, Forma, Color, Valor, Textura y Formato. (6 horas)

03.02. Principios del diseño gráfico. Balance, Énfasis (punto focal y jerarquía), Ritmo, Unidad. (6 horas)

03.03. Manipulación del espacio gráfico. Espacio positivo y negativo, Ilusión, Layout. (6 horas)

03.04. Acercamiento al dibujo de expresión, Geometría básica, Cromática aplicada. (6 horas)

04. Composición

04.01. Composición. (4 horas)

04.02. Énfasis, Unidad, Balance. (4 horas)

04.03. La cuadrícula (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> |
|--|--|
| ba. Reconoce las pautas y herramientas básicas del diseño gráfico y publicitario para su correcta aplicación. | |
| - <i>Aplica los elementos y principios básicos del diseño gráfico para intentar su mejor impacto.</i> | - <i>Trabajos prácticos - productos</i> |
| - <i>Reconoce los elementos y principios básicos del diseño gráfico.</i> | - <i>Evaluación escrita</i> - <i>Trabajos prácticos - productos</i> |

Desglose de Evaluación

| Evidencia | Descripción Evidencia | Contenidos Sílabo Evaluar | Aporte | Calificación | Fch.Aproximada |
|--------------------------------|--|---------------------------|--------------|--------------|-----------------------|
| Trabajos prácticos - productos | Tarea quien eres tu. Permite valorar la tarea del diseñador gráfico | Capítulo I | APORTE I | 5,00 | inicios de octubre |
| Evaluación escrita | interciclo | Unidad I, II y III | APORTE II | 5,00 | Mayo |
| Trabajos prácticos - productos | Trabajo color | Capítulo III | APORTE II | 5,00 | Inter ciclo |
| Trabajos prácticos - productos | Simetría, asimetría, espacio positivo y negativo, combinación recursos | Capítulo II y III | APORTE III | 15,00 | noviembre y diciembre |
| Evaluación escrita | Examen final | todos | EXAMEN FINAL | 20,00 | Enero |

Metodología

La metodología empleada en esta asignatura consiste en la explicación de los contenidos teóricos a los estudiantes de los diferentes temas planteados para posteriormente desarrollar ejercicios y trabajos de aplicación en función de los contenidos abordados, consultas en internet, revisión de contenidos, estudio de casos específicos, para reforzar los conocimientos y dando lugar a inter-aprendizajes.

Criterios de Evaluación

Se evaluará la aplicación de los contenidos revisados en clase en la solución gráfica presentada en los distintos ejercicios y tareas realizados a lo largo del ciclo.

El examen final incluye un proyecto práctico y un examen teórico sobre 20 puntos (10 puntos cada una de las partes), en el que se evaluará la aplicación de los contenidos abordados durante el ciclo, así como la creatividad y el ingenio en la solución gráfica presentada.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Csikszentmihalyi, Mihali.(2001). Creatividad, El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. España: Empresa Editora EIRL. Profesora.
- Gavin Ambrose y Paul Harris.(2009). Fundamentos del Diseño Gráfico. México: NO ESPECIFICA. Biblioteca UDA. BG 69173.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Scribd. Obtenido de Scribd: http://www.ecured.cu/index.php/Elementos_b%C3%A1sicos_del_Dise%C3%B1o_Gr%C3%A1fico.
- Scribd.. Obtenido de Scribd.: <http://www.scribd.com/doc/15485427/Conceptos-Basicos-de-Diseno>.

Software

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Adobe. Adobe Illustrator. CS6. Laboratorios de la UDA.
- Adobe. Adobe Photoshop. CS6. Laboratorio de la UDA.

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **15/09/2015**

APROBADO