



Fecha Aprobación:  
**02/03/2015**

**UNIVERSIDAD DEL AZUAY**

**FACULTAD DE FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION**

**ESCUELA DE COMUNICACION SOCIAL**

### Sílabo

#### 1. Datos generales

**Materia:** DISEÑO GRAFICO II

**Código:** FLC0257

**Créditos:** 4

**Nivel:** 6

**Paralelo:** A6-CMS

**Eje de formación:** PROFESIONAL

**Periodo lectivo:** PERIODO MAR/2015 - JUL/2015

**Total de horas:** 64

**Profesor:** SERRANO CORDERO JULIA CATALINA

**Correo electrónico:** cserrano@uazuay.edu.ec

**Prerrequisitos:**

FLC0252 DISEÑO GRAFICO I

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

Esta materia constituye un pilar fundamental en la formación del futuro profesional, ya que con los conocimientos adquiridos, estará en capacidad de dirigir la producción de materiales impresos y estructurar programas de identidad corporativa.

En esta asignatura se pretende capacitar al estudiante en habilidades intelectuales y destrezas manuales, para la creación y aplicación de: tipografía adecuada, diseño de logotipo, papelería, afiches, portadas de libros, portadas de discos, trípticos, folletos, empaque y la creación una identidad visual y marca.

El alumno debe tener conocimientos previos de la materia Diseño Gráfico I y de Herramientas Gráficas I y II. Además sienta las bases para la formación de Identidad e Imagen Corporativa.

### 3. Contenidos

#### 1. Tipografía, Logotipos, Símbolos, Pictogramas

- 1.1. Indicaciones generales (1 horas)
- 1.2. Tipografía (1 horas)
- 1.3. Ejercicio con tipografía (2 horas)
- 1.4. Logotipos (1 horas)
- 1.5. Símbolos. Pictogramas (1 horas)
- 1.6. Ejercicios con logotipo y papelería (2 horas)

#### 2. Afiches

- 2.1. Historia del afiche (1 horas)
- 2.2. Definición (1 horas)
- 2.3. Objetivos y elementos visuales en el diseño de un afiche (2 horas)
- 2.4. Análisis crítico (2 horas)
- 2.5. Ejercicio práctico de diseño de un afiche (4 horas)

#### 3. Portadas de libros y discos

- 3.1. Introducción (1 horas)
- 3.2. Portadas de libros (1 horas)
- 3.3. Ejercicio práctico de diseño de portada de libro (2 horas)
- 3.4. Portadas de discos (2 horas)
- 3.5. Ejercicio práctico de diseño de portada, contraportada y etiqueta de disco (2 horas)

#### 4. Folletería

- 4.1. Consideraciones generales (2 horas)
- 4.2. Aplicación (6 horas)
- 4.3. Aplicación InDesign (2 horas)
- 4.4. Ejercicio práctico de diseño de un tríptico (3 horas)
- 4.5. Ejercicio práctico de diseño de un folleto (3 horas)

#### 5. Empaque

- 5.1. Empaque (2 horas)
- 5.2. Bolsas de compras (4 horas)
- 5.3. Ejercicio de campo sobre empaque (2 horas)
- 5.4. Ejercicio práctico relacionado a diseño de empaque (2 horas)

#### 6. Identidad Visual y Marca

- 6.1. Identidad Visual (2 horas)
- 6.2. Haga de su marca un icono (2 horas)
- 6.3. Creando una marca (4 horas)
- 6.4. Ejercicio práctico relacionado con la unidad (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>ba. Reconoce las pautas y herramientas básicas del diseño gráfico y publicitario para su correcta aplicación.</b>	
- <i>Analiza, identifica y elabora una identidad visual y de marca.</i>	- <i>Trabajos prácticos - productos</i>
- <i>Diseña, describe y produce diverso material gráfico.</i>	- <i>Trabajos prácticos - productos</i>

## Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Trabajos prácticos - productos	Producto gráfico elaborado en base a tipografía	Tipografía, Logotipos, Símbolos, Pictogramas	APORTE I	4,00	marzo 24
Trabajos prácticos - productos	Diseño logotipo personal y sistema de papelería	Introducción a la marca	APORTE I	4,00	abril 14
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio práctico de diseño de un afiche	Principios y prácticas del diseño de afiches	APORTE II	4,00	abril 21
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio práctico de diseño de portada de libro	Principios y prácticas del diseño editorial: el libro	APORTE II	4,00	abril 28
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio práctico de diseño de portada, contraportada y etiqueta de disco	Principios y prácticas del diseño editorial:	APORTE II	4,00	mayo 5
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio práctico de diseño de un tríptico y un folleto	Folletería y material impreso de apoyo	APORTE III	8,00	mayo 26
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio de campo sobre empaque	Empaque: función y usos secundarios	APORTE III	2,00	junio 2
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio práctico relacionado a diseño de empaque	Sistemas de empaque	EXAMEN FINAL	10,00	junio 16
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio práctico relacionado con la unidad	Identidad visual y marca	EXAMEN FINAL	10,00	junio 30

## Metodología

Para cada uno de los temas a tratarse se hará una exposición teórica y posteriormente los estudiantes deberán buscar un caso de estudio para plantear su rediseño.

## Criterios de Evaluación

Para cada uno de los ejercicios la rúbrica de evaluación será la siguiente:

- 1.Exposición de criterios teóricos: 25% del valor de la nota.
- 2.Análisis de homólogos: 25% del valor de la nota.
- 3.Propuesta de diseño o rediseño según cada caso: 50% del valor de la nota.

## 5. Textos y otras referencias

### Libros

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Harvey, Wilson.(2006). 1000 Diseños con tipografía. España: Gustavo Gili. Biblioteca Hernán Malo de la Universidad del Azuay. 64965.
- Microsoft Corp Adobe System Inc.(2011). Adobe InDesign CS5 Guía del usuario. [http://help.adobe.com/es\\_ES/indesign/cs/using/indesign\\_cs5\\_help.pdf](http://help.adobe.com/es_ES/indesign/cs/using/indesign_cs5_help.pdf).
- Wiedemann, Julius, ED.(2010). Asian graphics now. España: Taschen. Biblioteca Hernán Malo de la Universidad del Azuay. 68901.

#### BIBLIOGRAFÍA APOYO

- Knight, Carolyn; Galser, Jessica.(2010). Ejercicios de diseño gráfico. España: Gustavo Gili. Biblioteca de la docente.

## Web

### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Argüello, Jorge. Obtenido de Identidad e imagen corporativa:  
<http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?docID=10472935&p00>.

## Software

### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Adobe. InDesign. CS6. Computadores de laboratorio.
- Adobe. Photoshop. CS6. Computadores de laboratorio.
- Adobe. Illustrator. CS6. Computadores de laboratorio.

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: **02/03/2015**

**APROBADO**