



Fecha Aprobación:  
**01/03/2014**

**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/2014 - JUL/2014

**Total de horas:** 64

**Profesor:** VINTIMILLA SERRANO ESPERANZA CATALINA

**Correo electrónico:** cvintimi@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)
- 5.1. Empaque (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

- 5.2. 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 (2 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>Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</i> - <i>Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula</i>
- <i>Diseña, describe y produce diverso material gráfico.</i>	- <i>Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula</i> - <i>Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</i>

## Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

### 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. Los trabajos que desarrollarán los estudiantes tendrán un seguimiento personalizado.

### 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

- 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.

### Web

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

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

### Software

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

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

\_\_\_\_\_  
Docente

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

Fecha Aprobación: **01/03/2014**

**APROBADO**