



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** COMUNICACIÓN VISUAL 2  
**Código:** EGR0007  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2020 a Agosto-2020  
**Profesor:** REYES MONTESINOS EDGAR GUSTAVO  
**Correo electrónico:** maoreyesm@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 4

#### Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 48		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
32	0		48	80

#### Prerrequisitos:

Código: EGR0001 Materia: COMUNICACIÓN VISUAL 1

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

En esta asignatura teórica, se aborda el tema de la Composición, el uso de recursos lingüísticos y de la creación y el uso de personajes con relación a la eficiencia comunicacional

Esta asignatura complementa y se articula con los talleres, aportando con los fundamentos conceptuales del proyecto de diseño así como la identificación y definición del público objetivo

Permite complementar la formación del Diseñador Gráfico con los conocimientos en el área de comunicación

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

1,1	Comunicación y Diseño
2,1	Retórica, Semiótica y Psicología
2,2	La Publicidad
2,3	Juegos y Gamificación
3,1	Personajes / Antropomorfización / Estereotipos / Arquetipos
3,2	Convergencia, Cross-Media y Transmedia
3,3	Transmedia y Publicidad

#### 5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

di. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual y espacial para la representación y comprensión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.

-Emplea de manera efectiva el proceso de conceptualización en ejercicios de diseño.

-Investigaciones  
 -Reactivos  
 -Trabajos prácticos - productos

-Identifica las implicaciones comunicacionales en la determinación de la

-Investigaciones

## Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

### Resultado de aprendizaje de la materia

composición de un producto de diseño.

### Evidencias

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

-Optimiza la utilización de las variables soporte y target en la conceptualización de proyectos.

-Investigaciones  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

-Reconoce la complejidad del rol del texto lingüístico y el lenguaje no verbal para el uso de personajes en productos de diseño.

-Investigaciones  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Examen del Capítulo 1	Comunicación y Composición	APORTE	5	Semana: 4 (22-ABR-20 al 27-ABR-20)
Investigaciones	Las nuevas formas de comunicación	Comunicación y Composición, El Mensaje Lingüístico	APORTE	10	Semana: 8 (20-MAY-20 al 25-MAY-20)
Trabajos prácticos - productos	Creación de producto de gamificación	Comunicación y Composición, El Mensaje Lingüístico	APORTE	10	Semana: 12 (17-JUN-20 al 22-JUN-20)
Trabajos prácticos - productos	Desarrollo de personajes	Comunicación y Composición, El Mensaje Lingüístico, Narrativas	APORTE	5	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Reactivos	Examen de contenidos	Comunicación y Composición, El Mensaje Lingüístico, Narrativas	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Transmedia y Crossmedia	Comunicación y Composición, El Mensaje Lingüístico, Narrativas	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Reactivos	Examen supletorio	Comunicación y Composición, El Mensaje Lingüístico, Narrativas	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Transmedia y Crossmedia	Comunicación y Composición, El Mensaje Lingüístico, Narrativas	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )

### Metodología

Descripción	Tipo horas
Durante el curso, se analizarán campañas ya creadas, los estudiantes tendrán que, utilizando las herramientas aprendidas en clases, evaluar y discutir sobre estas campañas y los medios que utilizan.	Autónomo
Durante el curso, se analizarán campañas ya creadas, los estudiantes tendrán que, utilizando las herramientas aprendidas en clases, evaluar y discutir sobre estas campañas y los medios que utilizan.	Horas Autónomo
El curso tendrá componentes teóricos, dados en clases, sobre las nuevas formas del uso de los contenidos y la comunicación, conceptos como Transmedia o Gamificación serán parte del lenguaje de los estudiantes, para esto se dará un fuerte énfasis en la investigación, los estudiantes crearán clases y las darán a sus compañeros sobre conceptos específicos de los medios y la comunicación que serán calificados de manera presencial.	Horas Docente
Por otro lado se harán propuestas prácticas que hagan reflexionar a los estudiantes sobre su rol en las nuevas comunicaciones y su capacidad para crear guiones y personajes que acompañen el diseño de comunicación, branding, publicidad o propaganda, según sea el caso.	Horas Práctico
El curso tendrá componentes teóricos, dados en clases, sobre las nuevas formas del uso de los contenidos y la comunicación, conceptos como Transmedia o Gamificación serán parte del lenguaje de los estudiantes, para esto se dará un fuerte énfasis en la investigación, los estudiantes crearán clases y las darán a sus compañeros sobre conceptos específicos de los medios y la comunicación que serán calificados de manera presencial.	Total docencia

## Crterios de evaluaci3n

Descripci3n	Tipo horas
Dependiendo del tipo de evidencia variar3 la evaluaci3n a realizarse, los reactivos son parte de la nota pero tambi3n estar3 la investigaci3n, los estudiantes co-evaluar3n algunas de las evidencias y en el caso de los productos la nota m3s importante se la dar3 al Concepto, seguido por la Calidad de la propuesta (acabados, tecnolog3a), y finalmente por el Dise1o visual, si bien no es una materia que trate la est3tica directamente, un dise1ador gr3fico no puede descuidarla el momento de hacer una propuesta.	Horas Aut3nomo
Dependiendo del tipo de evidencia variar3 la evaluaci3n a realizarse, los reactivos son parte de la nota pero tambi3n estar3 la investigaci3n, los estudiantes co-evaluar3n algunas de las evidencias y en el caso de los productos la nota m3s importante se la dar3 al Concepto, seguido por la Calidad de la propuesta (acabados, tecnolog3a), y finalmente por el Dise1o visual, si bien no es una materia que trate la est3tica directamente, un dise1ador gr3fico no puede descuidarla el momento de hacer una propuesta.	Horas Docente
Dependiendo del tipo de evidencia variar3 la evaluaci3n a realizarse, los reactivos son parte de la nota pero tambi3n estar3 la investigaci3n, los estudiantes co-evaluar3n algunas de las evidencias y en el caso de los productos la nota m3s importante se la dar3 al Concepto, seguido por la Calidad de la propuesta (acabados, tecnolog3a), y finalmente por el Dise1o visual, si bien no es una materia que trate la est3tica directamente, un dise1ador gr3fico no puede descuidarla el momento de hacer una propuesta.	Horas Pr3ctico

## 6. Referencias

### Bibliograf3a base

#### Libros

Autor	Editorial	T3tulo	A1o	ISBN
ACASO, MAR3A.	Paidos	EL LENGUAJE VISUAL.	2009	8483192632
Scolari, Carlos A.	Deusto	Narrativas Transmedia		
D. A. DONDIS,	Gustavo Gilli	LA SINTAXIS DE LA IMAGEN, INTRODUCCI3N AL ALFABETO VISUAL,	2012	97884252206092

#### Web

#### Software

#### Revista

### Bibliograf3a de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

#### Revista

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **19/03/2020**

Estado: **Aprobado**