



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMUNICACIÓN VISUAL 2
Código: EGR0007
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020
Profesor: LAZO GALAN JUAN CARLOS
Correo electrónico: jlazo@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

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.

Evidencias

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

-Evaluación escrita
 -Investigaciones
 -Reactivos
 -Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

-Identifica las implicaciones comunicacionales en la determinación de la composición de un producto de diseño.

-Evaluación escrita
-Investigaciones
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

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

-Evaluación escrita
-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.

-Evaluación escrita
-Investigaciones
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

| Evidencia | Descripción | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte | Calificación | Semana |
|--------------------------------|---|--|------------|--------------|--|
| Reactivos | Examen | 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 un artefacto transmedial | Comunicación y Composición, El Mensaje Lingüístico, Narrativas | APORTE | 10 | Semana: 12 (17-JUN-20 al 22-JUN-20) |
| Evaluación escrita | Analizar un producto transmedial | Comunicación y Composición, El Mensaje Lingüístico, Narrativas | APORTE | 5 | Semana: 15 (08-JUL-20 al 13-JUL-20) |
| Evaluación escrita | Examen | Comunicación y Composición, El Mensaje Lingüístico, Narrativas | EXAMEN | 10 | Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020) |
| Trabajos prácticos - productos | Crear un juego con un sistema de personajes | Comunicación y Composición, El Mensaje Lingüístico, Narrativas | EXAMEN | 10 | Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020) |
| Evaluación escrita | Examen | Comunicación y Composición, El Mensaje Lingüístico, Narrativas | SUPLETORIO | 20 | 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. | 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, 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. Se analizarán campañas ya creadas, para evaluar y discutir sobre estas campañas y los medios que utilizan. | Total docencia |

Criterios de evaluación

| Descripción | Tipo horas |
|---|----------------|
| Dependiendo del tipo de evidencia variará la evaluación a realizarse, los reactivos son parte de la nota pero también estará la investigación, los estudiantes co-evaluarán algunas de las evidencias y en el caso de los productos la nota más importante se la dará al Concepto, seguido por la Calidad de la propuesta (acabados, tecnología), y finalmente por el Diseño visual, si bien no es una materia que trate la estética directamente, un diseñador gráfico no puede descuidarla el momento de hacer una propuesta. | Horas Autónomo |
| Dependiendo del tipo de evidencia variará la evaluación a realizarse, los reactivos son parte de la nota pero también estará la investigación, los estudiantes co-evaluarán algunas de las evidencias y en el caso de los productos la nota más importante se la dará al Concepto, seguido por la Calidad de la propuesta (acabados, tecnología), y finalmente por el Diseño visual, si bien no es una materia que trate la estética directamente, un diseñador gráfico no puede descuidarla el momento de hacer una propuesta. | Horas Docente |
| Dependiendo del tipo de evidencia variará la evaluación a realizarse, los reactivos son parte de la nota pero también estará la investigación, los estudiantes co-evaluarán algunas de las evidencias y en el caso de los productos la nota más importante se la dará al Concepto, seguido por la Calidad de la propuesta (acabados, tecnología), y finalmente por el Diseño visual, si bien no es una materia que trate la estética directamente, un diseñador gráfico no puede descuidarla el momento de hacer una propuesta. | Horas Práctico |
| Dependiendo del tipo de evidencia variará la evaluación a realizarse, los reactivos son parte de la nota pero también estará la investigación, los estudiantes co-evaluarán algunas de las evidencias y en el caso de los productos la nota más importante se la dará al Concepto, seguido por la Calidad de la propuesta (acabados, tecnología), y finalmente por el Diseño visual, si bien no es una materia que trate la estética directamente, un diseñador gráfico no puede descuidarla el momento de hacer una propuesta. | Total docencia |

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

| Autor | Editorial | Título | Año | ISBN |
|--------------------|---------------|--|------|----------------|
| ACASO, MARÍA. | Paidós | EL LENGUAJE VISUAL. | 2009 | 8483192632 |
| Scolari, Carlos A. | Deusto | Narrativas Transmedia | | |
| D. A. DONDIS, | Gustavo Gilli | LA SINTAXIS DE LA IMAGEN, INTRODUCCIÓN AL ALFABETO VISUAL, | 2012 | 97884252206092 |

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **null**

Estado: **Completar**