



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** GRAFICACIÓN DIGITAL 1  
**Código:** DDG304  
**Paralelo:** A  
**Periodo:** Agosto-2024 a Diciembre-2024  
**Profesor:** LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN  
**Correo electrónico:** rlandivar@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 3

#### Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 160		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
80	0	16	144	240

#### Prerrequisitos:

Código: DYA103 Materia: EXPRESIÓN GRÁFICA  
 Código: DYA203 Materia: REPRESENTACIÓN GRÁFICA 1

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

El curso de Graficación Digital 1 tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes la capacidad de exploración, apropiación y aplicación de recursos y técnicas de expresión y representación gráfica que le permitan abstraer, sintetizar y estilizar formas como medio eficiente para comunicar ideas y conceptos. Adiestra además al estudiante en la utilización de herramientas de software para graficación tanto vectorial como de mapa de bit

El curso actúa como un puente entre la teoría del diseño, su práctica y la comunicación visual. Al brindar herramientas para que los estudiantes adquieran la capacidad de expresar y representar sus ideas con facilidad, así como para explorar y aprovechar las tecnologías emergentes en el campo de la graficación digital, complementa directamente cátedras como los Talleres de Proyectos y Comunicación Visual.

La capacidad de abstraer conceptos, interpretarlos y traducirlos en formas visuales que comuniquen ideas con claridad es fundamental en el diseño gráfico contemporáneo. Del mismo modo, la utilización adecuada de herramientas de software versátiles, actualizadas y pertinentes, prepara a los estudiantes para las demandas actuales en la industria del diseño.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



#### 4. Contenidos

1	Fundamentos de la Graficación Digital
1.1	Introducción a la Graficación Digital
1.2	Elementos básicos de construcción de la forma
1.3	Cultura visual en la graficación digital
1.4	Recursos formales en la graficación digital
2	Técnicas para la representación gráfica

2.1	Introducción a recursos y retículas en la composición
2.2	Aplicación de proporciones, Escalas y proporcionales en diseño gráfico
2.3	Reglas de composición: color, simetría y asimetría
2.4	Geometrización de formas y movimiento en la composición
3	Exploración de técnicas y recursos creativos para la expresión gráfica
3.1	Abstracción y síntesis formal
3.2	Principios de simplicidad y equilibrio en la composición
3.3	Estudio de la memoria visual
3.4	Experimentación con la forma y el color en diseño digital
4	Apropiación, reinterpretación y aplicación de técnicas y estilos
4.1	Construcción y comprensión de sistemas gráficos
4.2	Exploración y apropiación de estilos
4.3	Diseño de información y comunicación impactante
5	Innovación en la graficación digital: investigación y aplicación de técnicas avanzadas
5.1	Exploración y utilización innovadora en la graficación vectorial
5.2	Exploración y utilización de innovación en la Ggaficación de mapas de bits
5.3	Exploración y aplicación de inteligencia artificial para la graficación digital
5.4	Desarrollo y presentación de proyectos de graficación digital

## 5. Sistema de Evaluación

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

#### Resultado de aprendizaje de la materia

#### Evidencias

**1. Reconoce, selecciona y utiliza coherentemente herramientas y sistemas de expresión y representación ya sea manuales o asistidas por computadora para solucionar problemáticas específicas.**

-Conoce y utiliza las herramientas digitales para graficación vectorial y de mapa de bits

-Trabajos prácticos - productos

-Reconoce y utiliza los recursos de la expresión gráfica como medio para comunicar ideas

-Trabajos prácticos - productos

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

-Plasma sus ideas utilizando la graficación manual y digital como herramienta para abstraer, sintetizar y estilizar formas

-Trabajos prácticos - productos

## Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Prácticas y ejercicio para comprender y aplicar estos elementos en la creación de imágenes digitales.	Fundamentos de la Graficación Digital	APORTE	10	Semana: 4 (16/09/2024 al 21/09/2024)
Trabajos prácticos - productos	Desarrollo de ejercicios que involucran la aplicación de la memoria visual en la creación de imágenes icónicas, combinación y contraste de formas y colores, utilizando herramientas digitales, para crear composiciones dinámicas y atractivas	Técnicas para la representación gráfica	APORTE	10	Semana: 8 (14/10/2024 al 19/10/2024)
Trabajos prácticos - productos	Sistema Gráfico, aplicación de técnicas y estilo, definición de sistemas gráficos.	Exploración de técnicas y recursos creativos para la expresión gráfica	APORTE	10	Semana: 12 (11/11/2024 al 13/11/2024)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final	Apropiación, reinterpretación y aplicación de técnicas y estilos, Exploración de técnicas y recursos creativos para la expresión gráfica , Innovación en la graficación dgital: investigación y aplicación de técnicas avanzadas	EXAMEN	20	Semana: 16 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Repetir Trabajo Final	Apropiación, reinterpretación y aplicación de técnicas y estilos, Exploración de técnicas y recursos creativos para la expresión gráfica , Innovación en la graficación dgital: investigación y aplicación de técnicas avanzadas	SUPLETORIO	20	Semana: 17-18 (15-12-2024 al 21-12-2024)

## Metodología

Descripción	Tipo horas
Las estrategias metodológicas para estas clases combinan teoría y práctica. Las lecciones teóricas introducen conceptos clave, seguidas de aplicaciones prácticas usando softwares relevantes. Se promueve la participación activa y el trabajo colaborativo, con énfasis en la creatividad y la resolución de problemas. La estructura facilita una comprensión integral de la graficación digital, asegurando una aplicación efectiva en la carrera profesional.	Total docencia

## Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
La evaluación se basa en criterios que enfocan tanto en la comprensión teórica como en la habilidad práctica en graficación digital. Se considerarán aspectos como la originalidad, la aplicación efectiva de conceptos, la técnica y la calidad en la ejecución de trabajos prácticos. Se realizarán tres evaluaciones intermedias para medir el progreso y un proyecto final que integrará todos los conceptos aprendidos. La participación activa y el compromiso durante las clases también serán parte de la evaluación	Autónomo

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Roberts, Caroline	Blume	Visionarios del Diseño Gráfico	2015	
Catopodis, Miguel	Campgràfic Editors Valencia	Tipometría: Las medidas en diseño gráfico		978-84-966573-5-9
ERIC OLIVARES, AUTOR ; LIA VILAHUR,	Parramón	DIBUJO PARA DISEÑADORES GRÁFICOS	2014	978-84-342-3736-0
Poulin Richard	Blume Barcelona	El color en el diseño gráfico: Guía con ejemplos reales del uso cromático	2018	978-84-16-96591-5

Web

---

Software

---

Revista

---

Bibliografía de apoyo

Libros

---

Web

---

Software

---

Revista

---

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **19/08/2024**

Estado: **Aprobado**