



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: GRAFICACIÓN DIGITAL 1
Código: DDG304
Paralelo: A
Periodo : Febrero-2025 a Junio-2025
Profesor: CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN
Correo electrónico: pcarrion@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

. ca 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

-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

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

-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

. da. 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

-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico sobre fundamentos de la graficación digital	Fundamentos de la Graficación Digital	APORTE	10	Semana: 3 (05/03/2025 al 08/03/2025)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico técnicas de representación gráfica	Técnicas para la representación gráfica	APORTE	10	Semana: 7 (31/03/2025 al 05/04/2025)
Trabajos prácticos - productos	Exploración de técnicas y recursos creativos para la expresión gráfica	Exploración de técnicas y recursos creativos para la expresión gráfica	APORTE	10	Semana: 12 (05/05/2025 al 10/05/2025)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Trabajo práctico elaborado en clase	Innovación en la graficación digital: investigación y aplicación de técnicas avanzadas	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (08-06-2025 al 21-06-2025)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final: Combinar diferentes técnicas aprendidas de graficación digital	Apropiación, reinterpretación y aplicación de técnicas y estilos, Exploración de técnicas y recursos creativos para la expresión gráfica , Fundamentos de la Graficación Digital , Innovación en la graficación digital: investigación y aplicación de técnicas avanzadas, Técnicas para la representación gráfica	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (08-06-2025 al 21-06-2025)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Se mantiene la nota del trabajo presentado	Innovación en la graficación digital: investigación y aplicación de técnicas avanzadas	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final combinar diferentes técnicas aprendidas de graficación digital	Innovación en la graficación digital: investigación y aplicación de técnicas avanzadas	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (al)

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 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: **10/02/2025**

Estado: **Aprobado**