



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** DISEÑO 5 GRÁFICO  
**Código:** FDI0061  
**Paralelo:** B  
**Periodo :** Septiembre-2017 a Febrero-2018  
**Profesor:** CORDERO SALAZAR EDMUNDO FABIAN  
**Correo electrónico:** efcordero@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 5

#### Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
6				6

#### Prerrequisitos:

Código: FDI0033 Materia: COMUNICACIÓN 2  
 Código: FDI0057 Materia: DISEÑO 4 GRÁFICO  
 Código: FDI0220 Materia: TECNOLOGÍA 2 GRÁFICO

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

En esta asignatura teórico-práctica, se abordarán las técnicas y estrategias en el mundo de las publicaciones impresas

Permite formar al estudiante en una de las áreas profesionales del diseño gráfico.

Es la asignatura central, donde las otras asignaturas confluyen, completando, de esta manera los objetivos del nivel, Aquí, los proyectos se vuelven mas complejos al reunir los conocimientos adquiridos en talleres de niveles anteriores.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

1.1	Las marcas editoriales y la información
1.2	Los géneros periodísticos
2.1	Cuestiones generales
2.2	Los elementos del diseño editorial
2.3	Las raíces editoriales
3.1	Lo exterior, la portada o sobrecubierta
3.2	La mancheta o marca o cabezote
3.3	Tipos de productos editoriales
3.4	El interior, la composición, las páginas
3.5	La arquitectura de página, las maquetas
3.6	El diseño de doble página
3.7	La tipografía y la función de los textos
3.8	La paleta cromática

3.9	El espacio en blanco
3.10	Comunicar con la imagen
4.1	El diseño modular
5.1	Composición, dispositivos
5.2	El diseño editorial digital
5.3	El impreso y las pantallas

## 5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.

-Armar publicaciones utilizando los elementos del diseño apoyado en conceptos teóricos del diseño editorial.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

ac. Generar proyectos de Diseño de Identidad y manejo de Marcas

-Proponer proyectos de diseño editorial simples y complejos, sistemático, desde portadas hasta la concepción completa de una publicación, su dirección gráfica o co-editorial.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información

-Proponer proyectos de diseño editorial simples y complejos, sistemático, desde portadas hasta la concepción completa de una publicación, su dirección gráfica o co-editorial.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.

-Utilizar los conocimientos de diseño editorial y de comunicación visual para afrontar la problemáticas de las publicaciones impresas y tener una visión de la digitales

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.

-Utilizar los conocimientos de diseño editorial y de comunicación visual para afrontar la problemáticas de las publicaciones impresas y tener una visión de la digitales

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.

-Apoyarse en los paquetes gráficos de edición para proyectar publicaciones utilizando las herramientas digitales presentes en el mercado.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.

-Apoyarse en los paquetes gráficos de edición para proyectar publicaciones utilizando las herramientas digitales presentes en el mercado.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.

-Apoyarse en los paquetes gráficos de edición para proyectar publicaciones utilizando las herramientas digitales presentes en el mercado.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

-Justificar siempre coherentemente la utilización de formatos, tamaños, materiales, cantidad de páginas, estructuras, buscando siempre la optimización de los mismos, así como, la factibilidad de reproducción.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

-Justificar siempre coherentemente la utilización de formatos, tamaños, materiales, cantidad de páginas, estructuras, buscando siempre la optimización de los mismos, así como, la factibilidad de reproducción.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.

-Argumentar sus propuestas apoyado en teorías, referencias históricas y corrientes estéticas.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.

-Argumentar sus propuestas apoyado en teorías, referencias históricas y corrientes estéticas.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

ar. Mostrar y expresar ideas, desde las más básicas a las más avanzadas, utilizando la expresión como herramienta comunicacional.

-Recurrir a las herramientas de la expresión, sus materiales y técnicas para

-Reactivos

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

### Resultado de aprendizaje de la materia

### Evidencias

elaborar las fases de bocetaje de todos los proyectos del curso, y por lo menos uno de ellos será entregado como anteproyecto utilizando solamente dichas herramientas manuales.

-Trabajos prácticos -  
productos

#### as. Construir las ideas en fases más avanzadas del proceso de diseño, utilizando la representación como herramienta comunicacional.

-Recurrir a las herramientas de la expresión, sus materiales y técnicas para elaborar las fases de bocetaje de todos los proyectos del curso, y por lo menos uno de ellos será entregado como anteproyecto utilizando solamente dichas herramientas manuales.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

#### at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

-Justificar y argumentar las propuestas y proyectos basado en análisis básicos de: posible usuario, comportamiento del consumidor y mecanismos de distribución.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

#### au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

-Justificar y argumentar las propuestas y proyectos basado en análisis básicos de: posible usuario, comportamiento del consumidor y mecanismos de distribución.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

#### av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

-Justificar y argumentar las propuestas y proyectos basado en análisis básicos de: posible usuario, comportamiento del consumidor y mecanismos de distribución.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

#### aw. Trabajar eficientemente en forma individual.

-Organizarse, buscar sus fortalezas y destrezas para desarrollar una propuesta grupal o individual. Así mismo, ser capaz continuar la búsqueda constante de nuevos apoyos teóricos.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

#### ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.

-Organizarse, buscar sus fortalezas y destrezas para desarrollar una propuesta grupal o individual. Así mismo, ser capaz continuar la búsqueda constante de nuevos apoyos teóricos.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

#### ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.

-Organizarse, buscar sus fortalezas y destrezas para desarrollar una propuesta grupal o individual. Así mismo, ser capaz continuar la búsqueda constante de nuevos apoyos teóricos.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

#### az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.

-Sustentar de forma oral y/o escrita cada uno de los proyectos. Presentar la información de las publicaciones construyendo una ética dentro de la comunicación de masas y con compromiso social.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

#### ba. Mantener un comportamiento ético con la profesión y con la sociedad en general.

-Sustentar de forma oral y/o escrita cada uno de los proyectos. Presentar la información de las publicaciones construyendo una ética dentro de la comunicación de masas y con compromiso social.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

## Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Proyecto 1: Diseño de isotipo para una marca editorial	Introducción, la información	APORTE 1	3	Semana: 3 (10-OCT-17 al 14-OCT-17)
Reactivos	Evaluación con reactivos 1: Los géneros periodísticos	Introducción, la información	APORTE 1	2	Semana: 4 (16-OCT-17 al 21-OCT-17)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto 2: Géneros periodísticos. Diagramación de un material periodístico en un formato previamente establecido	Introducción, la información	APORTE 2	3	Semana: 6 (30-OCT-17 al 01-NOV-17)
Reactivos	Evaluación con reactivos 2: Elementos del diseño editorial	El diseño editorial	APORTE 2	2	Semana: 7 (06-NOV-17 al 11-NOV-17)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto 3: Géneros periodísticos. Diagramación de un material periodístico en base a una plantilla de diagramación estructurada previamente	El diseño editorial	APORTE 2	3	Semana: 7 (06-NOV-17 al 11-NOV-17)
Reactivos	Evaluación con reactivos 3: Layout y retículas	El diseño editorial	APORTE 2	2	Semana: 10 (27-NOV-17 al 02-DIC-17)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto 4: Portadas. Sistema de 3 portadas más portada crítica	Directrices del diseño editorial	APORTE 3	4	Semana: 11 (04-DIC-17 al 09-DIC-17)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto 5: Diseño de páginas enfrentadas con diagramación tradicional con utilización de retículas y otros elementos del diseño editorial	Directrices del diseño editorial	APORTE 3	3	Semana: 12 (11-DIC-17 al 16-DIC-17)
Reactivos	Evaluación con reactivos 4: Diseño de portadas	Directrices del diseño editorial	APORTE 3	2.5	Semana: 13 (18-DIC-17 al 22-DIC-17)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto 6: Diseño de páginas enfrentadas con diagramación sin retícula y composición gráfica mediante uso de textos	Directrices del diseño editorial	APORTE 3	3	Semana: 14 ( al )
Reactivos	Evaluación con reactivos 5: Diseño editorial	Directrices del diseño editorial	APORTE 3	2.5	Semana: 15 (02-ENE-18 al 06-ENE-18)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto Final Segunda parte: Diseño de información editorial aplicado a Environmental Graphics. Diseños finales.	Directrices del diseño editorial, El diseño editorial, Introducción, la información, Publicidad	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto Final Primera parte: Diseño de información editorial aplicado a Environmental Graphics. Propuesta conceptual y bocetación inicial.	Directrices del diseño editorial, El diseño editorial, Introducción, la información, Publicidad	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de información editorial aplicado a Environmental Graphics.	Directrices del diseño editorial, El diseño editorial, Introducción, la información, Publicidad	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Trabajos prácticos - productos	Se mantiene fija la nota del Trabajo Final Primera Parte	Directrices del diseño editorial, El diseño editorial, Introducción, la información, Publicidad	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

## Metodología

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
AMBROSE, HARRIS	Gustavo Gilli	LAYOUT	2008	978-84-342-3307-2
BHASKARAN, LAKSHMI.	Index Book	¿QUÉ ES DISEÑO EDITORIAL?	2006	978-84-96774-23-0
SAMARA, TIMOTHY	Gustavo Gilli	DISEÑAR CON Y SIN RETÍCULA	2007	978-84-252-1566-7
ZAPATERRA YOLANDA	Gustavo Gilli	DISEÑO EDITORIAL, PERIÓDICOS Y REVISTAS	2009	978-84-252-2148-4

#### Web

---

#### Software

---

#### Revista

---

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
AMBROSSE-HARRIS	Parramon	RETÍCULAS	2008	978-84-342-3354-6
BLANCHARD, G.	CEAC	LA LETRA	1988	84-329-5614-7
GARGUREVICH JUAN	Ciespal	GÉNEROS PERIODÍSTICOS	1982	
MULLER-BROCKMANN, J.	Gustavo Gilli	SISTEMAS DE RETÍCULAS	2012	978-84-252-2479-9
OWEN, W.	Gustavo Gilli	DISEÑO DE REVISTAS	1991	84-252-1521-8

#### Web

Autor	Título	Url
Miguel Ángel Jimeno	La Buena Prensa	<a href="http://labuenaprensa.blogspot.com/">http://labuenaprensa.blogspot.com/</a>
Diego Areso	Quintatinta: blog de diseño gráfico y prensa	<a href="http://www.quintatinta.com/">http://www.quintatinta.com/</a>

#### Software

---

#### Revista

---

\_\_\_\_\_  
Docente

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

Fecha aprobación: **12/09/2017**

Estado: **Aprobado**