UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 5 GRÁFICO
Código: FDI0061
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018
Profesor: ESTRELLA TORAL RAFAEL FERNANDO
Correo electrónico: restrella@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.	-Trabajos prácticos - productos
ac. Generar proyectos de Diseño de Indentidad 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.	-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.	-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	-Trabajos prácticos - productos
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada úna 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	-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.	-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.	-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.	-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.	-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.	-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.	-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.	-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 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.	

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-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.	-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.	-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.	-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.	-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.	-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.	-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.	-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.	-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.	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Marca editorial	Introducción, la información	APORTE 1	5	Semana: 3 (10-OCT-17 al 14-OCT-17)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de presentación para pantalla + examen de reactivos	El diseño editorial, Introducción, la información	APORTE 2	10	Semana: 7 (06-NOV-17 al 11-NOV-17)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de portada... se incluyen subprocesos como persona design, escenarios	El diseño editorial, Introducción, la información	APORTE 3	15	Semana: 13 (18-DIC-17 al 22-DIC-17)
Trabajos prácticos - productos	5 puntos trabajo final de páginas enfrentadas y 5 puntos enviromental graphics examen de reactivos	Directrices del diseño editorial, El diseño editorial, El mundo digital, Introducción, la información, Publicidad	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de esquicio en clases, se mantienen los 10 puntos de la evaluación de examen de reactivos. Por tanto el esquicio tiene un puntaje de 10 puntos	Directrices del diseño editorial, El diseño editorial, El mundo digital, Introducción, la información, Publicidad	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

Metodología

Criterios de evaluación

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

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 13/12/2017

Estado: Aprobado