



CALENDARIZACIÓN DE CONTENIDOS

Modalidad Presencial 2020

Asignatura de: Diseño Gráfico	Resultado de Aprendizaje de la Asignatura: Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de usar y aplicar las diferentes herramientas de los programas involucrados con la comunicación gráfica: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Adobe InDesign, que le permitirá desarrollar mensajes visuales en la comunicación impresa y digital.
--------------------------------------	---

Unidad	Resultado de Aprendizaje de la unidad	Semana	N° de Sesión	N° de horas	Conocimientos	Tipo de sesión de aprendizaje	Lugar
I	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de generar gráficos bidimensionales y tridimensionales que puedan ser usados como elementos integradores composición de carácter informativo comunicacional que cubra las expectativas del público al que se dirige.	1 Semana	1	2	Comprende la naturaleza del curso y los contenidos del sílabo a desarrollar	Teórico	Aula virtual de la asignatura
				4	Comprende la historia de la comunicación visual y los principales movimientos		
		2 Semana	2	2	Entiende la definición entre diseño y diseño gráfico	Teórico	Aula virtual de la asignatura
				4	Entiende las fases y clasificación del diseño Comprende los elementos del diseño gráfico		
		3 Semana	3	2	Comprende los conceptos del empaque y su importancia	Teórico - Práctico	Aula virtual de la asignatura Laboratorio de Cómputo
				4	Comprende la interfaz gráfica del programa Adobe Illustrator y el manejo de sus principales herramientas Crea formas básicas y aplica colores de relleno y borde en los objetos		
		4 Semana	4	4	Adobe Illustrator: Explicar el tema de la tipografía mediante el uso de la herramienta texto	Práctico Teórico	Laboratorio de Cómputo
				2	Diferencia las familias de fuentes y su aplicación en el diseño gráfico		
II	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de crear composiciones digitales con la intervención de fotografías, gráficos y	5 Semana	5	4	Adobe Illustrator: Mostrar los tipos de color CMYK, RGB y Pantone para plasmar y explicar la teoría del color	Práctico Teórico	Laboratorio de Cómputo
				2	Comprende y explica la teoría del color		



Unidad	Resultado de Aprendizaje de la unidad	Semana	N° de sesión	N° de horas	Conocimientos	Tipo de sesión de aprendizaje	Lugar
	textos; aplicando montajes, fotomontajes y retoques en el contenido.	6 Semana	6	4	Adobe Photoshop: Introducción al programa. Explicación de la interfaz gráfica y manejo de las principales herramientas	Práctico Teórico	Laboratorio de Cómputo
				2	Diferencia y explica las propiedades de los colores: tono saturación y brillo		
		7 Semana	7	4	Adobe Photoshop: Retoque avanzado de imágenes	Práctico Teórico	Laboratorio de Cómputo
				2	Analiza y valora el círculo cromático		
		8 Semana	8	6	Examen Parcial: Aplicación del examen parcial teórico - práctico, corrección del mismo, desarrollo de la evaluación con los alumnos y atención a los reclamos que los estudiantes puedan hacer	Teórico Práctico	Laboratorio de Cómputo
		9 Semana	9	4	Adobe Photoshop: Fotomontaje	Práctico Teórico	Laboratorio de Cómputo
				2	Analiza y explica la composición visual de la imagen		
		10 Semana	10	4	Adobe Photoshop: Manejo de la herramienta pluma	Práctico Teórico	Laboratorio de Cómputo
				2	Aprecia la importancia del afiche y su composición		
		III	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de establecer la posición adecuada de los elementos en una publicación para definir	11 Semana	11	4	Adobe InDesign: Introducción al programa. Explicación de la interfaz gráfica y manejo de las principales herramientas
2	Comprender el diseño editorial y su publicación						



Unidad	Resultado de Aprendizaje de la unidad	Semana	N° de Sesión	N° de horas	Conocimientos	Tipo de sesión de aprendizaje	Lugar
	la maquetación y diagramación de una revista.	12 Semana	12	4	Adobe InDesign: Maquetación de páginas Conocer y aplicar el concepto de las retículas para la composición de los elementos en las páginas	Práctico Teórico	Laboratorio de Cómputo
				2			
		13 Semana	13	4	Adobe InDesign: Diagramación de páginas con fotos y textos reales El estudiante entiende la importancia del programa Adobe InDesign para la publicación de periódicos, revistas y libros	Práctico Teórico	Laboratorio de Cómputo
				2			
		14 Semana	14	4	Adobe InDesign: Creación y edición de páginas maestras Conocer la importancia de las páginas maestras en el diseño editorial	Práctico Teórico	Laboratorio de Cómputo
				2			
		15 Semana	15	4	Adobe InDesign: Creación de estilos de párrafo y estilos de carácter Importancia de los estilos párrafo y carácter en las páginas Repaso general	Práctico Teórico	Laboratorio de Cómputo
				2			
		16 Semana	16	6	Evaluación final: Aplicación del examen parcial teórico - práctico, corrección del mismo, desarrollo de la evaluación con los alumnos y atención a los reclamos que los estudiantes puedan hacer	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo