



Sílabo de Diseño Gráfico

I. Datos Generales

Código	ASUC 00247			
Carácter	Obligatorio			
Créditos	4			
Periodo académico	2022			
Prerrequisito	Estrategias Publicitarias			
Horas	Teóricas:	2	Prácticas:	4

II. Sumilla de la Asignatura

La asignatura corresponde al área de estudios de especialidad, es de naturaleza teórico - práctico. Tiene como propósito, que el estudiante obtenga la capacidad de conocer y comprender los conceptos del diseño gráfico, adquiriendo las habilidades necesarias para poder abstraer los elementos comunicativos del mensaje y aplicarlos con el uso de las herramientas modernas de diversos softwares para ser aplicados en diferentes campos de la comunicación social (publicidad, prensa, comunicación corporativa y otros) con originalidad, sentido estético y eficacia.

La asignatura contiene: introducción al diseño gráfico, manejo de los programas Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Adobe InDesign, y creación de piezas gráficas.

III. Resultado de Aprendizaje de la Asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de comprender el uso y la aplicación de las diferentes herramientas de los programas involucrados con la comunicación gráfica: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Adobe InDesign, que les permitirán desarrollar mensajes visuales en la comunicación impresa y digital.



IV. Organización de Aprendizajes

Unidad I		Duración en horas	32
Ilustración digital			
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de generar gráficos bidimensionales y tridimensionales a través de Adobe Illustrator para que puedan ser usados como elementos integradores dentro de una composición de carácter informativo-comunicacional que cubra las expectativas del público al que se dirige.		
Conocimientos	Habilidades	Actitudes	
Aplica adecuadamente las diversas herramientas del programa Adobe Illustrator para la creación y edición de gráficos vectoriales.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diseñar con criterio diversos objetos vectoriales. 2. Adaptar los elementos gráficos para distintos tamaños. 3. Distribuir de forma adecuada los elementos en el espacio. 	Comunicar de forma clara y breve mensajes visuales que inciten una lectura rápida.	
Instrumento de evaluación	Rúbrica de evaluación		
Bibliografía (básica y complementaria)	<p>Básica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ambrose y Gavin. (2014). <i>Fundamentos del diseño gráfico</i>. (2ª ed.). Barcelona. Parramón Paidotribo. <p>Complementaria:</p> <p>Ambros, H. (2014). <i>Fundamentos del diseño gráfico</i>. Editorial Parramon</p> <p>Lupton, E. (2016). <i>Diseño gráfico: Nuevos fundamentos</i>. Editorial Gustavo Gili.</p> <p>Munari, B. (2016). <i>Diseño y comunicación visual</i>. Editorial Gustavo Gili.</p>		
Recursos educativos digitales	Illustrator tutorials. Recuperado de https://helpx.adobe.com/illustrator/tutorials.html		



Unidad II		Duración en horas	32
Retoque de imágenes y fotocomposición			
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de crear composiciones digitales con la intervención de fotografías, gráficos y textos; aplicando fotomontajes y retoques en el contenido con diversos efectos del programas Adobe Photoshop.		
Conocimientos	Habilidades	Actitudes	
Aplica adecuadamente las diversas herramientas del programa Adobe Photoshop para la creación y edición de imágenes.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Genera diversos fondos personalizados para distintas piezas gráficas. 2. Retoca con facilidad los principales atributos de una imagen. 3. Crea un fotomontaje con diversos elementos y fotos. 	Combina con criterio los diversos elementos y efectos y los organiza adecuadamente para la creación de fotomontajes que despierten el interés del público.	
Instrumento de evaluación	Rúbrica de evaluación		
Bibliografía (básica y complementaria)	<p>Básica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ambrose y Gavin. (2014). <i>Fundamentos del diseño gráfico</i>. (2ª ed.). Barcelona. Parramón Paidotribo. <p>Complementaria:</p> <p>.Kelvy, S. (2015). <i>Manipula tus fotografías digitales con Photoshop CC</i> Anaya multimedia</p> <p>.MEDIActive (2015). <i>Manual de retoque fotográfico con Photoshop CC 2014</i> Marcombo</p> <p>.Mellado, J. (2017). <i>Los fundamentos de la fotografía. Fotografía de alta calidad</i>.</p>		
Recursos educativos digitales	Photoshop tutorials. Recuperado de https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html		



Unidad III		Duración en horas	32
Maquetación y diagramación de una revista			
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de establecer la disposición adecuada de los diversos elementos en las páginas para definir la maquetación y diagramación de una revista.		
Conocimientos	Habilidades	Actitudes	
Aplica adecuadamente las diversas herramientas del programa Adobe InDesign para la diagramación de una revista.	4. Crea con facilidad documentos en Adobe InDesign aplicando las medidas respectivas. 5. Prepara la maquetación de las páginas con los elementos y espacios proporcionales. 6. Produce la diagramación de las páginas de una revista con los diversos elementos que la involucran: textos, gráficos, fotos.	Demuestra su habilidad para la correcta disposición y organización de los elementos en las páginas.	
Instrumento de evaluación	Rúbrica de evaluación.		
Bibliografía (básica y complementaria)	<p>Básica:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ambrose y Gavin. (2014). <i>Fundamentos del diseño gráfico</i>. (2ª ed.). Barcelona. Parramón Paidotribo. <p>Complementaria:</p> <p>Adobe Press (2013). <i>InDesign (diseño y creatividad)</i> Anaya</p> <p>MEDIAactive. (2016). <i>Aprender InDesign CC 2016 release con 100 ejercicios prácticos</i>. Marcombo</p> <p>Cómez, F. (2013). <i>InDesign CC (manual imprescindible)</i> Anaya</p>		
Recursos educativos digitales	InDesign tutorials. Recuperado de https://helpx.adobe.com/indesign/tutorials.html		



V. Metodología

El curso es mayormente práctico, por lo que las evaluaciones serán constantemente en los laboratorios y se llevará a cabo los avances del proyecto, donde el estudiante deberá plasmar sus conocimientos en el diseño de un empaque un póster y la diagramación de una revista. Las sesiones de aprendizaje fomentarán la participación de los estudiantes. Se utilizarán la plataforma virtual para la muestra de diapositivas y materiales de consulta que ayuden al desarrollo del curso.

VI. Evaluación

Rubros	Instrumentos	Peso
Evaluación de entrada	Prueba objetiva	Requisito
Consolidado 1	Rúbrica de evaluación	20%
	Rúbrica de evaluación	
	Rúbrica de evaluación	
	Rúbrica de evaluación	
Evaluación parcial	Rúbrica de evaluación	20%
Consolidado 2	Rúbrica de evaluación	20%
	Rúbrica de evaluación	
	Rúbrica de evaluación	
	Rúbrica de evaluación	
Evaluación final	Rúbrica de evaluación	40%
Evaluación sustitutoria (*)	No aplica	

(*) Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores

FÓRMULA PARA OBTENER EL PROMEDIO:

$$PF = C1 (20\%) + EP (20\%) + C2 (20\%) + EF (40\%)$$