

	Contenidos Programáticos Programas de Pregrado	Código	FGA-23 v.02
		Página	1 de 4

FACULTAD: ARTES Y HUMANIDADES

PROGRAMA: COMUNICACIÓN SOCIAL

DEPARTAMENTO DE: COMUNICACIÓN

CURSO :	DISEÑO GRÁFICO	CÓDIGO:	168002
ÁREA:	FORMACIÓN PROFESIONAL		
REQUISITOS:	R - 152214 R - 152001	CORREQUISITO:	NINGUNO
CRÉDITOS:	2	TIPO DE CURSO:	TEÓRICO PRÁCTICO

JUSTIFICACIÓN

Diseño gráfico es un curso compuesto por enfoques metodológicos teórico - prácticos donde el estudiante encuentra a partir de los contenidos programáticos las herramientas pertinentes para el complemento de su perfil profesional. La revisión bibliográfica a partir de lecturas colectivas e intertextuales permite los soportes fundamentales desde el punto de vista pre conceptual, lo que conlleva a la praxis del diseño desde una óptica cuyo eje central es la intencionalidad comunicativa, direccionando a los futuros comunicadores sociales a no solo responder una cosmovisión mercantil de las ciencias humanas sino a la realización de aportes significativos al contexto en que se desenvuelven.

Al generar espacios pertinentes que alternan los acercamientos a herramientas como software de diseño, los fundamentos teóricos y las posibilidades de ser partícipes de un impacto social; con las necesidades planteadas por el contexto al que se pertenece, se pone en evidencia las posibilidades de realizar aportes desde la investigación que conlleven a la proyección social del futuro profesional de la comunicación.

OBJETIVO GENERAL

Generar habilidades y competencias teórico prácticas en el diseño gráfico

	Contenidos Programáticos Programas de Pregrado	Código	FGA-23 v.02
		Página	2 de 4

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conceptualizar desde la bibliográfica, elementos básicos del diseño gráfico

Capacitar en el uso de software, herramientas y estrategias creativas a fines al diseño gráfico

Desarrollar actividades que integren de manera pertinente los procesos de aprendizaje en cuanto al diseño gráfico

Retroalimentar el proceso enseñanza aprendizaje desde diversas posturas teóricas del diseño gráfico

COMPETENCIAS

QUÉ DEBE SABER EL ESTUDIANTE	QUÉ DEBE SABER HACER EL ESTUDIANTE	QUÉ DEBE SABER SER EL ESTUDIANTE
<i>Conceptualizaciones fundamentadas de manera sólida desde diversos componentes teóricos del Diseño Gráfico.</i>	<i>Articular elementos teórico prácticos que componen los contenidos programáticos del curso en el desarrollo de sus piezas creativas.</i>	<i>Un ente generador de aportes constructivos a la sociedad donde se desenvuelve, un profesional que domine los componentes técnicos y conceptuales al servicio de las demandas contextuales.</i>

UNIDADES

Nº de la unidad	Título de la unidad	Objetivo central
01	Historia del diseño gráfico. Conceptos. Arte y Diseño Gráfico.	Contextualizar la asignatura y sus componentes.
02	El lenguaje de la visión: campo visual, gráfico y psicológico. La teoría Gestalt. Percepción y sintaxis. Técnicas de Comunicación Visual.	Categorizar las características de la terminología usada en el diseño gráfico

	Contenidos Programáticos Programas de Pregrado	Código	FGA-23 v.02
		Página	3 de 4

03	Fundamentos del diseño. El signo. La composición.	Identificar los componentes esenciales de la asignatura
04	La imagen. Sintaxis de la imagen. Alfabetización visual. Espacio y formato. Campo gráfico. El formato. Tipografía. Variaciones tipográficas.	Desarrollar competencias y habilidades a fines al diseño gráfico.
05	La marca. Identidad visual corporativa. Imagen corporativa.	Generar espacios propositivos de aprendizaje.

METODOLOGIA (Debe evidenciarse el empleo de nuevas tecnologías de apoyo a la enseñanza y al aprendizaje)

La metodología de la clase diseño gráfico está planteada para que el estudiante sea un agente activo, participativo y generador de conocimiento, a través de una clase inversa donde se utilizan las nuevas tecnologías y la gestión del conocimiento combinadas con los postulados pedagógicos de diferentes autores como María Montessori, Paulo Freire y Habermas se inversa, la gestión del conocimiento y clases magistrales, generar procesos de enseñanza aprendizaje basados en las experiencias y la construcción real del conocimiento.

Los recursos a trabajar serán los siguientes:

Físicos	Humanos	Tecnológicos
Vídeo Beam	Docente y estudiantes	Sala Virtual
Computado para Docente	Docente y estudiantes	Software especializado en Diseño Gráfico Corel Draw X8
Juego de Diseño	Docente y estudiantes	Sala 102

	Contenidos Programáticos Programas de Pregrado	Código	FGA-23 v.02
		Página	4 de 4

SISTEMA DE EVALUACION

La evaluación es un proceso continuo orientado al aprendizaje significativo de los estudiantes, por lo tanto comprende tres momentos:

Evaluación diagnóstica: Para la evaluación Diagnostica se realiza el primer día de clases con una actividad introductoria, bajo la metodología de María Montessori: Juego de Diseño.

Evaluación formativa: En este tipo de evaluación se tendrá en cuenta todo el proceso conceptual análogo y el traslado de los conceptos a plasmarlos en piezas comunicativas.

- Machote,
- Revista medidas
- Poster
- DIN A
- Fotografías con leyes de Gestalt

Evaluación sumativa: El trabajo será de corte digital y a mano alzada, se tendrá presente el uso de las nuevas tecnologías y los avances del proceso en términos digitales.

BIBLIOGRAFIA BASICA

Hopkins, C. (1923). La Publicidad Científica . New York: Mercadeoglobal.com.

BARATAS, M. A. (2016). Elaboración de material de marketing y comunicación . Bogotá : RA-MA.

Romero, L. B. (2007). Fly Flyer Fly . Barcelona: Instituto MONSA de ediciones.

Moschini, S. (2013). Claves del Marketing Digital: La nueva comunicación empresarial en el mundo 3.0 Digital. Barcelona: La Vanguardia Ediciones.

	Contenidos Programáticos Programas de Pregrado	Código	FGA-23 v.02
		Página	5 de 4

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA

Ahumada, Luis (2006 a). "El diseño y la innovación". Consultado en septiembre de 2008 en http://foroalfa.org/A.php/El_diseno_y_la_innovacion/54

Ahumada, Luis (2006 b). "El diseño como herramienta de competitividad". Consultado en agosto de 2015 en http://foroalfa.org/A.php/El_diseno_como_herramienta_de_competitividad/45

Mignacco, Andrés (2007). "Con el mundo a cuestas". Consultado en febrero de 2016 en http://foroalfa.org/A.php/Con_el_mundo_a_cuestas/99

DIRECCIONES ELECTRONICAS DE APOYO AL CURSO

Recursos gráficos:

<https://www.freepik.es/>
<https://pixabay.com/es/>
 grupo en Facebook con tutoriales por cada tema enunciado
 material de apoyo de toda la estructura del curso en diapositivas

Actividad	Tarea
Socialización contenidos programáticos	Desarrollo de construcción de imagen en gran formato a partir del concepto PIXELES.
Sistema de Evaluación	
Organización de equipos de trabajo	Traer un dispositivo portátil (memoria USB)
Se explicaron los trabajos de tercera nota, los cuales consisten en 5 actividades:	Equipo portátil Opcional.
- Machote,	Descargar Corel Draw portable

	Contenidos Programáticos Programas de Pregrado	Código	FGA-23 v.02
		Página	6 de 4

<ul style="list-style-type: none"> - Revista medidas - Poster - DIN A - Fotografías con leyes de Gestalt <p>Ejercicio Diagnostico</p>	
<p>Se desarrollará la actividad en la Biblioteca Eduardo Cote Lamus</p> <p>Se hace entrega del video tutorial desarrollado por la docente en la metodología de clase inversa</p>	<p>Se explicó de manera detallada la asignación de la tarea medidas en el sistema DIN A.</p> <p>Dicha tarea deberá usar los siguientes materiales:</p> <p>Papel Bond. Regla Lápices de colores Consulta de las medidas en internet.</p>
<p>Ejercicio práctico en software, reconocimiento de espacio de trabajo</p> <p>Reglas Rectángulo Elipse Medidas Power Clip Espacio de retroalimentación</p>	<p>Tarea dejada en los videos tutoriales para la clase</p>
<p>Cómo diseñar una revista:</p> <p>Teoría Práctica: Medidas de revista Secciones Bandera ANEXO: Archivo en Word de estructura de revista Presentación en issuu</p> <p>Leyes de la Gestalt (explicación)</p> <p>Espacio de retroalimentación</p>	<p>Tarea dejada en los videos tutoriales para la clase</p>
<p>Teoría del Color Ejercicio en Corel Draw basado en la teoría</p> <p>Ejercicios de color complemento Ejercicios de colores en analogía Ejercicios de división cromática (poster)</p>	<p>Tarea dejada en los videos tutoriales para la clase</p>

	Contenidos Programáticos Programas de Pregrado	Código	FGA-23 v.02
		Página	7 de 4

Manual de Identidad Visual Capítulo 1 Anexo: Presentación en power point.	Tarea dejada en los videos tutoriales para la clase
Manual de Identidad Visual Capítulo 2 Anexo: Presentación en power point.	Tarea dejada en los videos tutoriales para la clase
Manual de Identidad Visual Capítulo 3 Anexo: Presentación en power point.	Tarea dejada en los videos tutoriales para la clase
Manual de Identidad Visual Capítulo 4 Y 5 Anexo: Presentación en power point.	Tarea dejada en los videos tutoriales para la clase
Manual de Identidad Visual Capítulo 6 Anexo: Presentación en power point.	Tarea dejada en los videos tutoriales para la clase
Manual de Identidad Visual Capítulo 7 Anexo: Presentación en power point.	Tarea dejada en los videos tutoriales para la clase
Manual de Identidad Visual Capítulo 8 Y 9 Anexo: Presentación en power point.	Tarea dejada en los videos tutoriales para la clase
Manual de Identidad Visual Capítulo 10 Anexo: Presentación en power point.	Tarea dejada en los videos tutoriales para la clase