DISEÑO GRÁFICO

**SYLLABUS DEL CURSO**

DISEÑO DIGITAL III

1. **CÓDIGO Y NÚMERO DE CRÉDITOS**

**CÓDIGO:** DGR401

**NÚMERO DE CRÉDITOS:** 4

1. **DESCRIPCIÓN DEL CURSO**

Esta materia de carácter práctico, permite el desarrollo de las habilidades del estudiante para poder diseñar y maquetar medios electrónicos o impresos, a través del conocimiento y uso de las diversas herramientas y opciones del programa Adobe InDesign.

Este software es la herramienta de diseño para la maquetación por excelencia, con una completa aplicación orientada a la maquetación, edición y diseño de todo tipo de medios que conlleven la organización de grandes masas de texto para trasmitir la información, como: revistas, libros, catálogos, periódicos, plegables y otros), asumiendo funciones de procesador de textos y editor gráfico.

1. **PRE-REQUISITOS Y CO-REQUISITOS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Pre-requisito:** | Diseño Digital II DGR301 |
| **Co-requisito:** | Diseño Editorial DGR402 |

1. **TEXTO Y OTRAS REFERENCIAS REQUERIDAS PARA EL DICTADO DEL CURSO**

**Texto guía:**

 Gordon B.; Gordon M. (2007). Manual de Diseño Gráfico Digital. (1º Ed.) Barcelona: Gustavo Gili.

**Textos de referencia:**

 Willoughby, Ann. (2008). [Diseño de Catálogos y Folletos 4](http://186.42.197.154/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=2633). (1º Ed.) España: Gustavo Gili.

**Lecturas complementarias:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lección** | **Lecturas previas** |
| 7-32 | Lupton, E. (2011). *Pensar con tipos.* Barcelona: Gustavo Gili. |
| Willoughby. DESIGN GROUP. (2006). *Diseño de Catálogos y Folletos 4.* Barcelona: Gustavo Gili. |
| Hillner, M. (2010). *Tipografía Virtual.*España:Parramon. |

1. **RESULTADOS DEL APRENDIZAJE DEL CURSO**
2. Distinguir cómo funciona la interface del software y cada una de las herramientas del Adobe InDesign para poder aplicar en la edición y maquetación de productos editoriales. (Nivel Taxonómico: Análisis)
3. Desarrollar habilidades en el uso de las herramientas y opciones del programa Adobe InDesign para la edición y maquetación de productos editoriales. (Nivel taxonómico: Síntesis)
4. **TÓPICOS O TEMAS CUBIERTOS**

|  |  |
| --- | --- |
| **PRIMER PARCIAL** | **HORAS** |
| Unidad 01. Herramientas de trabajo. | 32 |
| **TOTAL** | **32** |

|  |  |
| --- | --- |
| **SEGUNDO PARCIAL** | **HORAS** |
| Unidad 02. Edición y maquetación de productos editoriales. | 32 |
| **TOTAL** | **32** |

1. **HORARIO DE CLASE/ LABORATORIO**

Se trabajan cuatro horas semanales. Dos sesiones de dos horas cada una.

1. **CONTRIBUCIÓN DEL CURSO EN LA FORMACIÓN DEL PROFESIONAL**

La asignatura de Diseño Digital III, contribuye al desarrollo de habilidades en el manejo de software acorde a las tecnologías actuales, las cuales son de gran importancia para su trabajo como diseñador gráfico. El alumno no sólo aprenderá a manejar las herramientas de InDesign sino también, el empleo de las mismas en el diseño, maquetación y edición de medios editoriales.

Esta materia sirve de complemento para otras materias del currículo, como: Diseño Editorial, aportando conocimientos y habilidades necesarias para su formación profesional.

1. **RELACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE DEL CURSO CON LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE DE LA CARRERA.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **RESULTADOS DE APRENDIZAJE** | **CONTRIBUCIÓN (ALTA,MEDIA,****BAJA)** | **RESULTADO DE APRENDIZAJE DEL CURSO** | **EL ESTUDIANTE DEBE:** |
| 1. Aplicar conocimientos de comunicación visual acorde a las competencias profesionales de la carrera.
 | **ALTA** | 1,2 | Maquetar piezas editoriales haciendo uso de las herramientas del softwareAdobe InDesign. |
| 1. Analizar problemas de comunicación visual para plantear soluciones eficientes de diseño gráfico.
 | **MEDIA** |  |  |
| 1. Diseñar proyectos y/o productos creativos e innovadores de comunicación visual con criterios profesionales.
 | **MEDIA** |  |  |
| 1. Tener la habilidad para trabajar como parte de un equipo multidisciplinario.
 |  **MEDIA** |  |  |
| 1. Comprender la responsabilidad ética y profesional.
 |  **BAJA** |  |  |
| 1. Tener la habilidad para comunicarse efectivamente de forma oral y escrita en español.
 |  |  |  |
| 1. Tener la habilidad para comunicarse en inglés.
 |  |  |  |
| 1. Tener una educación amplia para comprender el impacto de las soluciones de su carrera profesional en el contexto global, económico, ambiental y social.
 |  |  |  |
| 1. Reconocer la necesidad de continuar aprendiendo a lo largo de la vida y tener la capacidad y actitud para hacerlo.
 |  **MEDIA** |  |  |
| 1. Conocer temas contemporáneos.
 |  |  |  |
| 1. Tener la capacidad para liderar y aprender.
 |  |  |  |

1. **ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS**

La asignatura será totalmente práctica, donde realizaran ejercicios que les permitan aplicar los conocimientos y herramientas del software; logrando así desarrollar las habilidades necesarias para el dominio del mismo.

Se utilizarán las siguientes técnicas:

Demostraciones del profesor en la utilización de cada una de las herramientas.

Orientaciones colectivas e individuales.

Atención individual a cada estudiante.

Realizar ejercicios individuales y en equipo de diseño, maquetación y edición de piezas editoriales.

1. **EVALUACIÓN DEL CURSO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|   | **Primer Parcial** | **Segundo Parcial** | **Recuperación** |
| **Trabajos Individuales (40%)** |   |   |   |
| Deberes | 20% | 20% |  |
| Trabajo práctico en clase | 20% | 20% |  |
| **Trabajo de Investigación (20%)** |  |  |  |
| Consulta de manuales y/o tutoriales | 20% | 20% |  |
| **Examen escrito (40%)** |  |  |  |
| Examen escrito | 40% | 40% |  |
| **TOTAL** | 100% | 100% | 100% |

1. **VISADO**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PROFESOR** | **COORDINADORA DE LA CARRERA** | **DIRECCIÓN GENERAL ACADÉMICA** |
| Ing. David Zambrano  | Ing. Mariela Coral López | Dra. Lyla Alarcón de Andino |
| Fecha: 19 marzo 2015 | Fecha:  | Fecha:  |