****

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRION**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**SÍLABO POR COMPETENCIAS**

**CURSO: DISEÑO GRÁFICO**

1. **DATOS GENERALES**

|  |  |
| --- | --- |
| ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL  | CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  |
| ÁREA  | FORMACIÓN BÁSICA  |
| CARÁCTER  | OBLIGATORIO |
| PREREQUISITO  | NINGUNO  |
| CRÉDITOS | 6 HORA TEORICA: 2 HORA PRACTICA: 4 |
| SEMESTRE ACADÉMICO  | 2018-I |
| CICLO  | II |
| DOCENTES  | M(a) Cristina J. Toledo Toledo |
| Correo | Cristinatoledo.cjtt@gmail.com |

**II. DESCRIPCIÓN DEL CURSO Y SUMILLA**

|  |
| --- |
| La asignatura de Diseño gráfico corresponde al bloque de Formación Básica Profesional. En este curso se manejará la terminología, herramientas y técnicas de varios softwares y la vinculación de ellos, para un mejor resultado visual de las piezas que demandan las organizaciones. Se propone desarrollar en el alumno la competencia que permitirá aplicar software y técnicas de diseño gráfico vigentes en el mercado para diseñar piezas básicas publicitarias y con ello proponer a sus clientes diseños gráficos de acuerdo a sus necesidades. Esta asignatura es de naturaleza teórico práctico, la cual está dividida en cuatro unidades didácticas y es programada para desarrollarse en un total de 16 semanas |

**III.- CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA** | **NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA** | **SEMANAS**  |
| **UNIDAD** **I** | Maneja los conceptos relacionados al concepto de imagen y diseño gráfico aplicándolo en las ciencias de la comunicación. | Introducción al diseño gráfico | **1, 2, 3 y 4** |
| **UNIDAD****II** | Maneja las herramientas de diseño para la creación de edición de fotografía y video. | Terminología, Herramientas y técnicas software Corel Draw. | **5, 6, 7 y 8** |
| **UNIDAD****III** | Desarrolla si diseño espacial y realiza diseños holográficos. | Terminología, Herramientas y técnicas software Photoshop. | **9, 10, 11 y 12** |
| **UNIDAD****IV** | Maneja las herramientas de efectos especiales para la creación de videos creativos y artísticos. | Diseño de Piezas Graficas Publicitarias | **13, 14, 15 y 16** |

**IV.- UNIDADES DIDÁCTICAS Y SUS CAPACIDADES**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **UNIDAD DIDÁCTICA**  | **UNIDADES DIDÁCTICAS Y SUS CAPACIDADES RELACIONADAS** |  ***SEMANAS*** |
| **I** |  ***NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA***  |  ***CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA***  | 1,2,3,4 |
| Introducción al diseño gráfico | Describe los principios del diseño gráfico, áreas de práctica profesional. |
| **II** | Terminología, Herramientas y técnicas software Corel Draw. | Aprecia los programas computarizados utilizados en el diseño gráfico. | 5,6,7,8 |
| **III** | Terminología, Herramientas y técnicas software Photoshop. | Maneja un programa de diseño gráfico especializado en dibujos complejos | 9,10,11,12 |
| **IV** | Diseño de Piezas Graficas Publicitarias | Ejecuta diseños publicitarios avanzados, insertando textos y objetos con efectos especiales para una mejor presentación del diseño. | 13,14,15,16 |

**V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS: CONTENIDOS, ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

|  |  |
| --- | --- |
|  ***UNIDAD DIDACTICA I :*** Introducción al diseño gráfico | ***CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I :***  Describe los principios del diseño gráfico, áreas de práctica profesional. |
| ***SEMANA*** | ***CONTENIDOS*** | ***ESTRATEGIA DID­ÁCTICA*** | ***APRENDIZAJES ESPERADOS***  |
| ***CONCEPTUAL*** | ***PROCEDIMENTAL*** | ***ACTITUDINAL*** |
| ***1*** | 1.1. Definición, Elementos y Principios Básicos de Diseño Gráfico. | Explicar la historia del diseño gráfico | Trabajo en equipo para discutir el desarrollo de los sistemas de información.  | Clase expositiva y análisis de las herramientas |  Comprende la importancia de los elementos del diseño gráfico |
| ***2*** | 1.2. La importancia del Diseño Gráfico en la comunicación. | Mostrar las herramientas de diseño del software | Trabajo en equipo para clasificar y determinar las diferentes plataformas virtuales de aprendizaje.  | Clase expositiva y taller a fin de identificar los componentes del diseño en el software.  | Maneja las herramientas de aprendizaje |
| ***3*** | 1.3 Teoría del color. La psicología del color. | Elaborar diseños relacionados con el tema | Se propicia en el estudiante el aprendizaje virtual autónomo.  | Se realiza taller de diseño de acuerdo al software |  Utiliza las herramientas de aprendizaje para crear  |
| ***4*** | 1.4. Utilidad. Herramientas, menús y barra de propiedades del graficador especializado en dibujos complejos (CorelDraw). | Exposición del proyecto  |  Se propicia en el estudiante el pensamiento sistémico.  | Desarrollar un debate |  Expresa y presenta lo aprendido en clases  |
| ***EVALUACIÓN******( 4. Horas)*** | ***EVIDENCIA DE PRODUCTO****Informes escritos de la presentación sobre un tema inherente a su carrera.*  | ***EVIDENCIA DE DESEMPEÑO****Lista de cotejo* *Observación en el desarrollo de los diferentes talleres de aplicación de herramientas.* | ***EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO****Sustentación oral**Exposiciones de los informes presentados.**Argumentación de la importancia de las diferentes herramientas presentadas.*  | ***EVALUACIÓN******( 4. Horas)*** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***UNIDAD DIDACTICA I Terminología, Herramientas y técnicas software Corel Draw.*** | ***CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I :***  Aprecia los programas computarizados utilizados en el diseño gráfico. |
| ***SEMANA*** | ***CONTENIDOS*** | ***ESTRATEGIA DID­ÁCTICA*** | ***APRENDIZAJES ESPERADOS***  |
| ***CONCEPTUAL*** | ***PROCEDIMENTAL*** | ***ACTITUDINAL*** |
| ***1*** | Conocimiento del diseño de efectos gráficos | 2.1. Evidenciar el Pintado de líneas y rellenos especiales. Dibujos con círculos, curvas, espirales, mallas, sombras. | Trabajo en equipo para discutir los efectos en los gráficos.  | Clase expositiva y análisis de las herramientas |  Comprende la importancia del diseño en la comunicación |
| ***2*** | Manejo de las herramientas del software | 2.2. Elaborar textos básicos. Color y rellenos especiales para textos artísticos (POWERCLIP).  | Trabajo en equipo para clasificar y determinar las diferentes plataformas virtuales de aprendizaje.  | Clase expositiva y taller a fin de identificar los componentes del diseño en el software. | Maneja las herramientas de aprendizaje |
| ***3*** | Diseño de efectos especiales | 2.3 Elaborar trabajos artísticos. Modificando textos y dibujos con nodos.  | Se propicia en el estudiante el aprendizaje virtual autónomo.  | Se realiza taller de diseño de acuerdo al software |  Utiliza las herramientas de aprendizaje para crear artísticamente. |
| ***4*** | Presentación de proyecto | 2.4Elaboración de logotipos y Exportar e imprimir imágenes. |  Se propicia en el estudiante el pensamiento sistémico.  | Desarrollar un debate | Expresa y presenta lo aprendido en clases |
| ***EVALUACIÓN******( 4. Horas)*** | ***EVIDENCIA DE PRODUCTO****Informes escritos de la presentación sobre un tema inherente a su carrera.*  | ***EVIDENCIA DE DESEMPEÑO****Lista de cotejo* *Observación en el desarrollo de los diferentes talleres de aplicación de herramientas.* | ***EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO****Sustentación oral**Exposiciones de los informes presentados.**Argumentación de la importancia de las diferentes herramientas presentadas.*  | ***EVALUACIÓN******( 4. Horas)*** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***UNIDAD DIDACTICA III : Terminología, Herramientas y técnicas software Photoshop*** | ***CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I :***  Maneja un programa de diseño gráfico especializado en dibujos complejos. |
| ***SEMANA*** | ***CONTENIDOS*** | ***ESTRATEGIA DID­ÁCTICA*** | ***APRENDIZAJES ESPERADOS***  |
| ***CONCEPTUAL*** | ***PROCEDIMENTAL*** | ***ACTITUDINAL*** |
| ***1*** | 3.1. Conceptos del diseño de nuevo graficador (Photoshop), utilidad, herramientas, menús y barra de propiedades. | Evidenciar la utilización de las herramientas en el photoshop. | Trabajo en equipo para discutir el desarrollo de los sistemas de información.  | Clase expositiva y análisis de las herramientas |  Comprende la importancia del diseño holográfico en la comunicación |
| ***2*** | 3.2 Herramientas de selección, de relleno. Colores con variaciones, cuentagotas. Copiar, cortar y pegar. Zoom. Pinceles. | Elaborar diseños relacionados con el tema | Trabajo en equipo para clasificar y determinar las diferentes plataformas virtuales de aprendizaje.  | Clase expositiva y taller a fin de identificar los componentes del diseño en el software.  | Maneja las herramientas de aprendizaje |
| ***3*** | 3.3 Crear letras. Sombra paralela. Letras artísticas y en alto relieve. | Elaborar diseños relacionados con el tema | Se propicia en el estudiante el aprendizaje virtual autónomo.  | Se realiza taller de diseño de acuerdo al software |  Utiliza las herramientas de aprendizaje para crear  |
| ***4*** | 3.4 Herramientas para montajes: Tampón de clonar. | Exposición del proyecto |  Se propicia en el estudiante el pensamiento sistémico.  | Desarrollar un debate |  Expresa y presenta lo aprendido en clases  |
| ***EVALUACIÓN******( 4. Horas)*** | ***EVIDENCIA DE PRODUCTO****Informes escritos de la presentación sobre un tema inherente a su carrera.*  | ***EVIDENCIA DE DESEMPEÑO****Lista de cotejo* *Observación en el desarrollo de los diferentes talleres de aplicación de herramientas.* | ***EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO****Sustentación oral**Exposiciones de los informes presentados.**Argumentación de la importancia de las diferentes herramientas presentadas.*  | ***EVALUACIÓN******( 4. Horas)*** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***UNIDAD DIDACTICA IV : Diseño de Piezas Graficas Publicitarias*** | ***CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I :***  Ejecuta diseños publicitarios avanzados, insertando textos y objetos con efectos especiales para una mejor presentación del diseño. |
| ***SEMANA*** | ***CONTENIDOS*** | ***ESTRATEGIA DID­ÁCTICA*** | ***APRENDIZAJES ESPERADOS***  |
| ***CONCEPTUAL*** | ***PROCEDIMENTAL*** | ***ACTITUDINAL*** |
| ***1*** | 4.1 Efectos especiales: Collage, Blanco y negro, filtros, desenfoque. | Explicar la importancia de los efectos especiales. | Se propicia en el estudiante la creatividad para identificar los elementos del diseño a utilizar. | Clase expositiva y análisis de las herramientas |  Comprende la importancia de la composición artística en el diseño. |
| ***2*** | 4.2 Producción gráfica mediante graficadores combinados (Afiches con Corel Draw y Photoshop). | Mostrar las herramientas de diseño del software. | Se propicia en el estudiante la elección de la pieza gráfica. | Clase expositiva y taller a fin de identificar los componentes del diseño en el software.  | Maneja las herramientas de aprendizaje |
| ***3*** | Producción gráfica mediante la composición en una pieza gráfica | Elaborar diseños relacionados con el tema | Se propicia en el estudiante la creatividad para elaborar una pieza. | Se realiza taller de diseño  |  Utiliza las herramientas de aprendizaje para crear  |
| ***4*** | Presentación de proyecto  | Exposición del proyecto  |  Se propicia en el estudiante la innovación al presentar su pieza gráfica. | Se realiza taller de diseño  |  Expresa y presenta lo aprendido en clases  |
| ***EVALUACIÓN******( 4. Horas)*** | ***EVIDENCIA DE PRODUCTO****Informes escritos de la presentación sobre un tema inherente a su carrera.*  | ***EVIDENCIA DE DESEMPEÑO****Lista de cotejo* *Observación en el desarrollo de los diferentes talleres de aplicación de herramientas.* | ***EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO****Sustentación oral**Exposiciones de los informes presentados.**Argumentación de la importancia de las diferentes herramientas presentadas.*  | ***EVALUACIÓN******( 4. Horas)*** |

**VI.- MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS NECESARIOS**

**MATERIAL EDUCATIVO:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TIPO MATERIAL EDUCATIVO** | **MATERIAL EDUCATIVO**  | **INDICACIÓN DE USO** |
| 1. Materiales impresos | * Libros
* Revistas
 | Para consulta y desarrollo de los talleres. |
| 2. Materiales de apoyo gráfico |          PizarrónPiezas gráficas | Para el desarrollo de la clase teórica y para la exposición  |
| 3. Materiales de audio y video |           audiovisuales         Videos | Para analizar casos de tecnología en el aprendizaje. |
| 4. Materiales de las nuevas tecnologías |          Internet, aula virtual, data  | Para las clases virtuales  |

**VII.- DESCRIPCIÓN DE LA EVALUACIÓN DEL CURSO**

**1.- CALIFICACIÓN.**

Sistema de calificación: Escala centesima (0-100)

**2.- EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.**

METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN:

De acuerdo al Reglamento Académico 2016 según Resolución de Consejo Universitario N° 0105-2016-CU-UNJFSC

De acuerdo al Reglamento Académico 2016, según Resolución de Consejo Universitario N° 0105-2016-CU-UNJFSC. Del 01/03/2016

Art. 126

c) La evaluación para los currículos por competencias, será de cuatro módulos de competencias profesionales a más (artículo 58° del estatuto vigente).

Art. 127

b) Para los currículos por competencias será de la siguiente manera:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  VARIABLE | PONDERACIONES |  UNIDADES DIDÁCTICAS DENOMINADAS MÓDULOS |
| P1 | P2 |
| Evaluación de conocimiento | 30% | 20% | El ciclo académico comprende 4 módulos. |
| Evaluación de producto | 35% | 40% |
| Evaluación de desempeño | 35% | 40% |

Siendo el promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados de cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4); calculado de la siguiente manera:

PF= PM1+PM2+PM3+PM4

4

Art. 130. Calificación de carácter cuantitativo vigesimal, escala de 0 a 20. Nota promocional mínima de 11. La fracción 0.5 es válida para nota promocional a favor del alumno.

***4.- APROBACIÓN DEL CURSO: Para aprobar el curso se requiere de una nota mínima de 10.5 puntos.***

**VIII.- BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS WEB**

1. Acha, J. 1995. Apuntes sobre diseños de elementos para una teoría de diseños. Ediciones Pandora. Lima
2. Banicota, J. 2000. Los Carteles, Historia y lenguaje. Edt. Gili. Mexico.
3. Kupper, H. 1998. Fundamento de la Teoría de los colores. Edt. GG. Mexico.
4. Manual de Corel Draw. Telesup.
5. Manual de CorelDraw Universidad Nacional de Ingeniería
6. PROENZA Segura, Rafael.2004. Diccionario de publicidad y diseño gráfico. Ed. Bogotá.,
7. Retoque y efectos de imagen con Photoshop CS5. 2010 Editorial RITISA.
8. S.T Cesar Vallejo 2003 “Corel Draw 2003” Lumbreras
9. S.T Cesar Vallejo 2003 “Photoshop 2003” Lumbreras
10. W.A.A.. 2010. “Photoshop CS5”. Anaya Multimedia. Primera Editorial
11. [www.lawebdelprogramador.com](http://www.lawebdelprogramador.com)

Huacho, abril del 2018

**M(a) Cristina Toledo Toledo**

**Docente Responsable del Curso**