DISEÑO GRÁFICO

**SYLLABUS DEL CURSO**

DISEÑO DIGITAL I

1. **CÓDIGO Y NÚMERO DE CRÉDITOS**

**CÓDIGO:** DGR201

**NÚMERO DE CRÉDITOS:** 4

1. **DESCRIPCIÓN DEL CURSO**

Diseño Digital I, es una materia que va a guiar en el desarrollo de las habilidades del estudiante para poder realizar ilustraciones vectoriales, permitiéndole a través de las prácticas dentro del laboratorio, conocer diversas herramientas y opciones del programa Adobe Illustrator, el cual es una excelente aplicación para crear y diseñar logotipos, anuncios, ilustraciones para libros, revistas o páginas web, carátulas, folletos o etiquetas de CDs y DVD.

La parte teórica no puede quedar detrás de la práctica sino ser el complemento fundamental para entender el porqué de las cosas y trabajar en la capacidad de investigación del estudiante y así construir profesionales con suficientes conocimientos teórico-prácticos, aportando al objetivo principal de la carrera.

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Pre-requisito:** | Ninguno |
| **Co-requisito:** | Ninguno |

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

**Texto guía:**

MEDIA active (2009). *Aprender Illustrador CS4 con 200 ejercicios prácticos*. México: Alfaomega.

**Textos de referencia:**

Hall, Andrew (2011). *Ilustración*. España: Blume.

Tallon, Kevin (2008). *Ilustración Digital de Moda con Ilustrador y Photoshop*. España: Parramon.

**Lecturas complementarias:**

|  |  |
| --- | --- |
| SESIÓN | LECTURA PREVIA |
| 6 | http://www.publico.es/culturas/213719/el-mejor-ilustrador-es-el-buen-lector |
| 10 | Más que copiar y pegar, artículo de Ricardo Vega: http://ergocomics.cl/wp/2005/06/ilustradores-digitales-2/ |

1. **RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL CURSO**

1). Aplicar la interfaz del programa para la realización de gráficos vectoriales *(Nivel Taxonómico:*

*Aplicación).*

2). Diseñar ilustraciones digitales aplicando todos los recursos del programa *(Nivel Taxonómico:*

*Síntesis).*

1. **TÓPICOS O TEMAS CUBIERTOS**

|  |  |
| --- | --- |
| **PRIMER PARCIAL** | **HORAS** |
| Unidad 01. Conceptos Generales | 4 |
| Unidad 02. La creación de la forma | 28 |
| **TOTAL** | **32** |

|  |  |
| --- | --- |
| **SEGUNDO PARCIAL** | **HORAS** |
| Unidad 02. La creación de la forma | 20 |
| Unidad 03. La ilustración digital | 12 |
| **TOTAL** | **32** |

1. **HORARIO DE CLASE/ LABORATORIO**

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

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

La asignatura de Diseño Digital, contribuye al desarrollo del diseñador gráfico, el alumno aprenderá a manejar las herramientas de Illustrator y la metodología necesaria para el dibujo y composición digital de gráficos que permiten el desarrollo de ilustraciones, la diagramación de composiciones y piezas de diseño gráfico o publicitario, tanto para su uso en la Web y medio digital como para la realización de originales de imprenta, entendiendo el manejo de símbolos, efectos y recursos de edición, integrando imágenes y textos, utilizando herramientas de productividad e integración con elementos de otras aplicaciones.

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

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

1. **ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS**

La asignatura será principalmente práctica realizando ejercicios de cada punto y herramienta explicada y se abordará a través de técnicas activas que potencien la participación permanente de los y las estudiantes en los procesos de aprendizaje.

Se utilizarán las siguientes técnicas:

Trabajos grupales

Trabajos de investigación

Presentaciones

Exposiciones.

1. **EVALUACIÓN DEL CURSO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Primer Parcial** | **Segundo Parcial** | **Recuperación** |
| **Trabajo Individual (40%)** |  |  |  |
| Deberes | 10% | 10% |  |
| Trabajo práctico | 10% | 10% |  |
| **Trabajo de Investigación (20%)** |  |  |  |
| Investigación | 5% | 5% |  |
| Exposición grupal | 15% | 15% |  |
| **Pruebas escritas (40%)** |  |  |  |
| Examen | 40% | 40% | 100% |
| **TOTAL** | 100% | 100% | 100% |

1. **VISADO**

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