



UNIVERSIDAD RICARDO PALMA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
AÑO ACADÉMICO 2018

SÍLABO

DISEÑO GRÁFICO

1. DATOS ADMINISTRATIVOS

Nombre de la asignatura	:	DISEÑO GRÁFICO
Código	:	AR 0663
Carrera	:	Arquitectura
Condición	:	Electiva
Tipo de asignatura	:	Teórico-práctica
Semestre	:	---
Créditos	:	2
Horas de teoría	:	1
Horas de práctica	:	2
Requisito	:	AR 0312 Diseño Arquitectónico III Integral

2. SUMILLA

Asignatura teórico-práctica orientada a brindar al estudiante los conocimientos y herramientas que le permita generar ideas estratégicas e idear con creatividad mensajes visuales que permitan el impacto positivo en el receptor. Se ejercitará con envases de productos industriales, diseño de logos institucionales, diseño web, exposiciones, producciones fotográficas, publicaciones periodísticas, y emblemas corporativos. También se ejercitará en la transformación y re-significación de elementos de diversas culturas.

3. COMPETENCIA

Elabora proyectos gráfico-publicitarios con herramientas análogas y digitales, como parte del desarrollo del proyecto arquitectónico, con eficacia y compromiso con su entorno.

4. CAPACIDADES

- Introduce el conocimiento del lenguaje y comunicación visual, desarrollando la capacidad creativa en el manejo de la sintaxis de la imagen visual en piezas gráfica-publicitarias, con eficacia.
- Usa los programas digitales para realizar dibujos vectoriales y edición de imágenes, haciendo uso de las herramientas apropiadamente.
- Relaciona proyectos gráfico-publicitarios con proyectos arquitectónicos, de manera creativa e innovadora.

5. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

UNIDAD N° 01. INTRODUCCIÓN A LA COMUNICACIÓN VISUAL MANUAL Y DIGITAL

N° de horas lectivas: 21

N° de horas no lectivas: 12

SEMANAS: 07

UNIDAD DE APRENDIZAJE I: INTRODUCCIÓN A LA COMUNICACIÓN VISUAL MANUAL Y DIGITAL

Introduce el conocimiento del lenguaje y comunicación visual, desarrollando la capacidad creativa en el manejo de la sintaxis de la imagen visual en piezas gráfica-publicitarias, con eficacia. Usa los programas digitales para realizar dibujos vectoriales y edición de imágenes, haciendo uso de las herramientas apropiadamente.

SEMANA	SESIÓN	CAPACIDAD CONCEPTUAL	CAPACIDAD PROCEDIMENTAL	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	INDICADORES DE LOGRO
1ª Día(s)/ Mes	1	Elementos básicos del diseño gráfico. Principios de la comunicación. Principios ordenadores.	Diseña una pieza gráfica, en base a una composición armoniosa Emplea el color en una composición gráfica, basándose en su significado. Maneja las herramientas básicas del software para elaborar formas básicas y dibujos vectoriales. Maneja las herramientas básicas del software para la edición de imágenes.	Aprendizaje basado en proyectos	Emplea una composición armoniosa en una pieza gráfica y el uso de color como estrategia para transmitir un mensaje y lograr un impacto visual.
2ª Día(s)/ Mes	2	Composición. Color. Armonías del color. Psicología del color.			
3ª Día(s)/ Mes	3	Introducción y entorno general del software graficador vectorial. Creación de figuras con herramientas básicas. Uso de la herramienta pluma. Uso de trazo y relleno.			
4ª Día(s)/ Mes	4	Tipografía. Uso de la herramienta de texto en el software.			
5ª Día(s)/ Mes	5	Efecto 3D.			Elabora retoque de imágenes y fotomontajes con armonía.
6ª Día(s)/ Mes	6	Introducción y entorno general del software de edición de imágenes. Creación de figuras con herramientas básicas y de selección. Uso de herramientas de edición de imágenes.			
7ª Día(s)/ Mes	7	Elaboración de una pieza gráfica digital.			
8ª Día(s)/ Mes	SEMANA DE EXÁMENES PARCIALES				
Capacidades Actitudinales		Asiste puntualmente y en forma constante. Participa en clase. Valora los conocimientos adquiridos en cada sesión.			
Bibliografía		Wong, W. (1979). <i>Fundamentos del Diseño</i> . Barcelona: Editorial Gustavo Gili. Scott, R. (2007). <i>Fundamentos del Diseño</i> . México: Limusa. Powell, W. (2008). <i>El Color y sus usos</i> . España: Naturart. Marcas, A. (2013). <i>Fotografía digital y publicitaria con Photoshop CS6</i> . México: Alfaomega – Macro.			

UNIDAD N° 02. DESARROLLO Y PRESENTACIÓN DE UN PROYECTO VISUAL

N° de horas lectivas: 21

N° de horas no lectivas: 12

SEMANAS: 07

<p align="center">UNIDAD DE APRENDIZAJE II: DESARROLLO Y PRESENTACIÓN DE UN PROYECTO VISUAL Relaciona proyectos gráfico-publicitarios con proyectos arquitectónicos, de manera creativa e innovadora</p>					
SEMANA	SESIÓN	CAPACIDAD CONCEPTUAL	CAPACIDAD PROCEDIMENTAL	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	INDICADORES DE LOGRO
9 ^a Día(s)/ Mes	9	Elaboración de una pieza gráfica digital.	Elabora una pieza gráfica con el uso del software de edición de imágenes.	Aprendizaje basado en proyectos	Elabora una pieza gráfica con el uso del software de edición de imágenes, con creatividad y precisión.
10 ^a Día(s)/ Mes	10	Diagramación. Afiche.	Elabora una pieza gráfica con el uso de softwares graficador vectorial y de edición de imágenes.		Elabora una pieza gráfica con el uso de softwares graficador vectorial y de edición de imágenes, con creatividad y precisión.
11 ^a Día(s)/ Mes	11				
12 ^a Día(s)/ Mes	12				
13 ^a Día(s)/ Mes	13	Arquigrafía. Introducción al diseño gráfico sostenible.	Manejo de los principios y estrategias en el diseño gráfico y su relación en la arquitectura.	Aprendizaje basado en proyectos colaborativos	Manejo de los principios de diseño gráfico aplicados en arquitectura y en la elaboración de piezas gráficas.
14 ^a Día(s)/ Mes	14				
15 ^a Día(s)/ Mes	15				
16 ^a Día(s)/ Mes	SEMANA DE EXÁMENES FINALES				
Capacidades Actitudinales			Asiste puntualmente y en forma constante. Participa en clase. Valora los conocimientos adquiridos en cada sesión.		

Investigación Formativa	El estudiante investigará materiales y estrategias sostenibles para el desarrollo de la propuesta final.
Bibliografía	<p>Carrillo, S. (1998). <i>Estrategias de medios publicitarios</i>. Lima: Universidad de Lima.</p> <p>Lerner, M. (1993). <i>Marketing</i>. Lima: Universidad del Pacífico.</p> <p>Muller-Brockmann, J. (2012). <i>Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos</i>. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.</p> <p>Lupton, E. (2011). <i>Pensar con tipos: una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores</i>. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.</p> <p>Tondreau, B. (2009). <i>Principios fundamentales de composición 100 proyectos de diseño con retículas</i>. Barcelona: Blume.</p>

6. EVALUACIÓN

Criterios de evaluación:

- La evaluación es permanente en cada clase a través de ejercicios breves. Interés y motivación por el curso.
- Trabajo en equipo.
- Puntualidad en la entrega de los trabajos.
- La asistencia es obligatoria. El 30% de inasistencias será motivo de desaprobación del curso.

Obtención del promedio final:

TIPO DE EVALUACIÓN	CLAVE	CRONOGRAMA	PESO
Evaluación Trabajo Académico 1	PRAC.	SEMANA 2 - 5	1
Evaluación Trabajo Académico 2		SEMANA 10 - 12	1
Evaluación Trabajo Académico 4	PAR1	SEMANA 6 - 8	2
Evaluación Final	FIN1	SEMANA 13-16	3
FÓRMULA: $(PAR1*2 + PRAC*1 + FIN*3) /6$			

7. BIBLIOGRAFÍA

- WONG, W. (1979). *Fundamentos del Diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- SCOTT, R. (2007). *Fundamentos del Diseño*. México: Limusa.
- POWELL, W. (2008). *El Color y sus usos*. España: Naturart.
- CARRILLO, S. (1998). *Estrategias de medios publicitarios*. Lima: Universidad de Lima.
- LERNER, M. (1993). *Marketing*. Lima: Universidad del Pacífico.
- MARCAS, A. (2013). *Fotografía digital y publicitaria con Photoshop CS6*. México: Alfaomega – Macro.
- GOMEZ, C. (2013). *Crea, vectoriza y diseña con Illustrator CS6*. México: Alfaomega – Macro.
- MULLER-BROCKMANN, J. (2012). *Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- LUPTON, E. (2011). *Pensar con tipos: una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- TONDREAU, B. (2009). *Principios fundamentales de composición 100 proyectos de diseño con retículas*. Barcelona: Blume.