



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL
Facultad de Ingeniería en Electricidad y Computación
SYLLABUS DEL CURSO
Diseño Gráfico por Computadora

1. CÓDIGO Y NÚMERO DE CRÉDITOS

CÓDIGO	FIEC05488	
NÚMERO DE CRÉDITOS	Teóricos: 4	Prácticos: 0

2. DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Este curso introduce al estudiante en el uso del diseño gráfico para lograr una mejor comunicación con el usuario. Se espera que el estudiante entienda el rol del diseño gráfico, los conceptos de imagen y de la comunicación visual, a la vez que adquiere criterios básicos de diseño gráfico.

3. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS.

PRERREQUISITOS	FIEC06411 COMPUTACIÓN Y SOCIEDAD FIEC05439 PROCESAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES
CORREQUISITO	

4. TEXTO GUÍA Y OTRAS REFERENCIAS REQUERIDAS PARA EL DICTADO DEL CURSO

TEXTO GUÍA	1. La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual . D. A. Dondis 2012 2. The complete Graphic Designer. Ryan Hembree 2006
REFERENCIAS	1. Historia del Diseño Gráfico. Phillip B. Meggs. 2000 2. Information Graphics and Visual Clues . Ronnie Lipton. 2004 3. LOGOLOURGE . catherine fishel & Bill Gardner 2000

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL CURSO

El estudiante al finalizar el curso estará en capacidad de:

1. Entender el rol del diseño gráfico y la comunicación visual en el mundo actual.
2. Comprender los conceptos de imagen y de la comunicación visual para su correcta utilización como herramienta de trabajo y poder adquirir criterios básicos de diseño gráfico.
3. Mejorar habilidades de manejo de imágenes y composición gráfica con el objetivo de practicar la presentación de ideas y conceptos de los estudiantes por medios visuales.

6. PROGRAMA DEL CURSO

I. DISEÑO PARA LA COMUNICACIÓN (6 sesiones - 12 horas).
• Fundamentos de Diseño Gráfico y conceptos generales • El diseño gráfico no es un arte • Diseño gráfico no es lo mismo que arte comercial • Diseño gráfico es comunicación visual • Profundidad de significado • Percibiendo mensajes visual • El color en la comunicación • Tipografía
II. EL PROCESO DEL DISEÑO (2 sesiones - 4 horas).
• Investigación • Desarrollo de un brief creativo • Desarrollo de conceptos • Venta de ideas • Ejecución del concepto o la idea • Proceso de recordación



III. ESTRUCTURA DEL DISEÑO (2 sesiones - 4 horas).

- La grilla
- Kerning
- Espaciamiento de palabras y letras
- Alineación y espaciamiento de párrafos
- Elementos
- Composición gráfica
- Jerarquía visual

IV. DISEÑO DE PIEZAS GRÁFICAS COMUNES (2 sesiones - 4 horas).

- Consideraciones del cliente
- Publicidad
- Impresos
- Posters
- Diseños de Brochure
- Diseño virtual

V. IDENTIDAD CORPORATIVA (2 sesiones - 4 horas).

- La identidad no es una marca
- Consideraciones para diseñar una identidad
- Componentes de un programa de identidad

VI. BRANDING (2 sesiones - 4 horas).

- Importancia del Branding
- Definiendo la audiencia del branding
- Componentes de la marca
- Diseño de empaques

VII. TRABAJANDO IMÁGENES PARA LA PANTALLA (6 sesiones - 12 horas).

- Herramientas para el procesamiento digital de imágenes
- Herramientas de dibujo vectorial
- Formatos para archivos vectoriales
- Trabajando con capas

VIII. DESARROLLO DE PROTOTIPOS DE PÁGINAS WEB (6 sesiones - 12 horas).

- Layout y composición visual
- Herramientas de creación de sitios web
- Consideraciones de calidad y tamaño para el internet

7. CARGA HORARIA: TEORÍA/PRÁCTICA

2 Sesiones de clase por semana, de 2 horas de duración cada una.
28 Sesiones de clase por semestre.

8. CONTRIBUCIÓN DEL CURSO EN LA FORMACIÓN DEL ESTUDIANTE

Este curso ayuda a los estudiantes a crear mejores imágenes y diseños para la comunicación de sus proyectos.

FORMACIÓN BÁSICA	FORMACIÓN PROFESIONAL	FORMACIÓN HUMANA
	X	

9. RELACIÓN DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL CURSO CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA CARRERA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA CARRERA*	CONTRIBUCIÓN (Alta, Media, Baja)	RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL CURSO**	EL ESTUDIANTE DEBE:
a) Habilidad para aplicar el conocimiento apropiado de Computación y Matemáticas en esta disciplina	---		
b) Habilidad para analizar un problema, e identificar y definir los requerimientos	---		



computacionales apropiados para su solución			
c) Habilidad para diseñar, implementar, y evaluar un sistema computacional, proceso, componente o programa que cumpla los requerimientos solicitados	---		
d) Habilidad para trabajar efectivamente en equipo y lograr un objetivo común	---		
e) Comprensión de temas profesionales, éticos, legales, seguridad, social y de responsabilidad	Media	1	Comprender el rol del Diseño Gráfico en la Computación
f) Habilidad para comunicarse efectivamente con grandes audiencias	Alta	2, 3	Realizar diseños gráficos que faciliten la comunicación de ideas
g) Habilidad para analizar el impacto computacional global y local en las personas, organizaciones y sociedad	---		
h) Reconocer la necesidad y una habilidad para mantener un constante desarrollo profesional a lo largo de la vida	---		
i) Habilidad para usar las técnicas, habilidades, y herramientas necesarias para la práctica de la Computación	Media	3	Utilizar herramientas profesionales actuales de diseño gráfico
j) Capacidad de liderar, gestionar o emprender proyectos	---		

10. EVALUACIÓN DEL CURSO

Actividades de Evaluación	
Exámenes	X
Lecciones	
Tareas	X
Proyectos	X
Laboratorio/Experimental	
Participación en Clase	
Visitas	
Otras	

11. RESPONSABLE DE LA ELABORACIÓN DEL SYLLABUS Y FECHA DE ELABORACIÓN

Elaborado por	Xavier Ochoa
Fecha	9 de Mayo 2013



12. VISADO

SECRETARIO ACADÉMICO DE LA UNIDAD ACADÉMICA	DIRECTOR DE LA SECRETARÍA TÉCNICA ACADÉMICA
NOMBRE: Sra. Leonor Caicedo G.	NOMBRE: Ing. Marcos Mendoza V.
FIRMA: 	FIRMA: 
Resolución y Fecha de aprobación en el Consejo Directivo: 2013-334 2013-08- 12	ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL ----- Ing. Marcos Mendoza V. DIRECTOR DE LA SECRETARÍA TÉCNICA ACADÉMICA

13. VIGENCIA DEL SYLLABUS

RESOLUCIÓN DEL CONSEJO POLITÉCNICO:	13-10-269
FECHA:	2013-10-17