

PROGRAMA DE COMUNICACIÓN GRÁFICA							
I.- DATOS GENERALES							
Nombre de la Carrera o Programa: COMUNICACIÓN SOCIAL							
Nombre de la Asignatura: Comunicación Gráfica							
Departamento y/o cátedra: Periodismo							
Régimen: <i>Semestral</i>				Número de Unidades Crédito: 5			
Ubicación en el plan de estudios: Cuarto semestre							
Tipo de asignatura:				N° horas semanales:			
Obligatoria		x	Electiva	Teóricas:	1	Prácticas/Seminarios	3
Prelaciones/Requisitos:				Asignaturas a las que aporta: Del <u>ciclo básico</u> : Procesos Editoriales.			
Fecha de aprobación del Programa por el Consejo de Facultad: 28/9/2015							

II.- JUSTIFICACIÓN	
<p><i>Comunicación Gráfica</i> permite desarrollar las competencias necesarias para conducir procesos comunicativos, haciendo énfasis y uso propio del lenguaje visual. Es una formación de gran importancia para los comunicadores sociales actuales, por la proliferación de nuevos medios y plataformas de comunicación.</p>	
III.- CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	
Esta unidad curricular contribuye al desarrollo de las competencias generales, profesionales básicas y específicas siguientes:	
Competencia general básica: Aprender a aprender con calidad	
Abstrae, analiza y sintetiza información	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica elementos comunes en diferentes situaciones o contextos 2. Descompone, identifica, clasifica y jerarquiza elementos comunes 3. Resume información de forma clara y ordenada 4. Integra los elementos de forma coherente 5. Valora críticamente la información
Aplica los conocimientos en la práctica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora una síntesis para sí mismo o para comunicarla a otras personas 2. Establece y evalúa la eficacia y la eficiencia de los cursos de acción a seguir de acuerdo con la información disponible 3. Implementa el proceso a seguir para alcanzar los objetivos mediante acciones, recursos y

	<p>tiempo disponible</p> <p>4. Evalúa los resultados obtenidos</p>
Identifica, plantea y resuelve problemas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce diferencias entre una situación actual y la deseada 2. Analiza el problema y obtiene la información requerida para solucionarlo 3. Formula opciones de solución que responden a su conocimiento, reflexión y experiencia previa 4. Selecciona la opción de solución que resulta más pertinente, programa las acciones y las ejecuta
Realiza investigaciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza búsquedas de información, exhaustivas y sistemáticas, en fuentes impresas y digitales, relacionadas con temas de investigación de su interés 2. Formula interrogantes cuya resolución requiere la aplicación de los criterios metodológicos establecidos por las comunidades científicas 3. Recolecta datos, organiza y procesa la información cuantitativa y cualitativa requerida para demostrar el logro de los objetivos del proyecto
Busca y procesa información de diversas fuentes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza la información y la incorpora en los procesos de toma de decisiones
Trabaja en forma autónoma	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distingue los recursos y limitaciones propias y del entorno para la óptima realización de actividades personales y académicas 2. Autogestiona tareas a corto, mediano y largo plazo 3. Autoevalúa su desempeño y realiza ajustes necesarios para el logro de metas 4. Toma iniciativas para mejorar su actividad académica 5. Trabaja de forma independiente para cumplir sus metas con calidad
Competencia general básica: Aprender a trabajar con el otro	
Toma decisiones efectivas para resolver problemas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica el problema 2. Analiza el problema 3. Plantea alternativas de solución 4. Ejecuta la opción que considera más adecuada para la solución del problema. 5. Promueve los cambios necesarios para



	asegurar la calidad de los resultados en el tiempo
Formula y gestiona proyectos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diagnostica necesidades que pueden ser abordadas por proyectos 2. Formula proyectos de acuerdo con las necesidades del contexto 3. Gestiona las acciones del equipo para ejecutar el proyecto 4. Evalúa los resultados del proyecto
Actúa creativamente ante diversas situaciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica, personal o colectivamente, situaciones que requieren soluciones creativas 2. Propone opciones novedosas de solución
Competencia profesional básica: Se comunica efectivamente	
Utiliza el lenguaje visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interpreta un mensaje a partir del análisis del código visual 2. Transmite un mensaje en imágenes 3. Utiliza adecuadamente elementos visuales para acompañar un mensaje verbal 4. Valora mensajes visuales con base en el manejo de la composición
Competencia profesional básica: Produce obras de creación de naturaleza comunicacional	
Propone un proyecto para una obra creativa de naturaleza comunicacional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expone una idea creativa
Planifica la producción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrolla un manual de producción básico
Realiza o gestiona la realización de la obra	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interviene, en diferentes roles, en la realización de la obra 2. Interviene en la edición de la obra
Promueve la obra	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza las herramientas y plataformas básicas para difundir un producto audiovisual, editorial o escénico

IV.- CONTENIDOS	
Unidad I. Principios básicos del diseño y de la composición	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conducta visual <ol style="list-style-type: none"> 1.1. ¿Qué condiciona el recorrido básico de mi ojo sobre el formato? 1.2. Peso, dirección 1.3. La importancia del color y del tamaño en la jerarquización y el sentido de lectura 2. Principios de la Gestalt que nos ayudan a comprender el comportamiento primitivo de nuestra percepción <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Proximidad, continuidad, semejanza y cierre aplicados a



	<p>la percepción visual</p> <p>3. Equilibrio, contraste, patrón, ritmo, énfasis, proporción y unidad como elementos claves de la composición</p>
Unidad II. Uso de la retícula y dominio del espacio	<p>1. Introducción a sistemas reticulares</p> <p>1.1. Nociones básicas para la correcta ocupación del espacio: delimitación de los bordes, uso de espacios en blanco y agrupación de elementos</p> <p>1.2. El círculo en la composición</p>
Unidad III. Fundamentos básicos de diseño de información: unidades informativas y jerarquización	<p>1. Definición y uso de las unidades informativas</p> <p>1.1. Su papel en el recorrido visual y en la jerarquización de informaciones en un espacio dado</p> <p>1.2. Niveles de lectura y su importancia en el ordenamiento y prominencia de los contenidos</p> <p>1.3. Posibilidades de uso en publicidad y piezas promocionales</p>
Unidad IV. Conocimientos básicos de tipografía	<p>1. Anatomía: astas, barras, ascendentes, descendentes, línea base, altura x, acabados (presencia o no de remate), trazo, eje, inclinación, proporciones, grosor</p> <p>1.1. Clasificación: Romanas, palo seco, egipcias, fantasía</p> <p>1.2. Variantes y familias: Itálicas, división por peso (light, book, regular, bold, extrabold y otros)</p> <p>2. Uso técnico (tracking, interlineado, kerning) y práctico (cómo elegir y agrupar las tipografías)</p> <p>2.1. Alineaciones de cuerpo de texto y recomendaciones para sus usos</p> <p>2.2. Significado: Cómo la anatomía de una tipografía puede transmitir sensaciones y emociones. Su papel en la identidad gráfica del producto</p>
Unidad V. Color	<p>1. Aspectos técnicos: color luz (RGB), color pigmento (CMYK), tintas planas</p> <p>2. Simbología, clasificaciones y asociaciones. Paleta de color. Su papel en la definición de la identidad gráfica</p>
Unidad VI. Identidad gráfica	<p>1. Uso articulado del color y la tipografía en la planificación y construcción de la identidad de un proyecto</p> <p>1.1. Qué personalidad tiene la marca y con cual recurso de diseño se representa más su identidad</p> <p>1.2. Creación del logo</p>
Unidad VII. Propuesta de proyecto	<p>1. Descripción detallada de la marca informativa: identificación del target, definición de las necesidades del producto y cómo se reflejan en las decisiones de diseño</p>

V.- ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

DOCENTES	ESTUDIANTES
<p>1. Muestra de contenidos en presentaciones dinámicas y estáticas y videos</p> <p>2. Uso del aula virtual, redes sociales y software móviles de chat (Whatsapp), para el apoyo de las teorías en clase y para fomentar la discusión y el intercambio de opiniones</p>	<p>1. Escuchar atentamente</p> <p>2. Interacción con el profesor y el resto de los estudiantes sobre los contenidos de la clase de forma presencial y virtual</p> <p>3. Lectura de materiales indicados por el</p>



entre los alumnos 3. Creación de wikis como repositorio de contenidos teóricos complementarios 4. Talleres prácticos individuales para la creación de piezas comunicacionales 5. Formulación de preguntas y reflexión constante en la presentación teórica: se observa una pieza, se buscan los fundamentos teóricos y se busca replicarlos en la práctica	profesor y conforme a la bibliografía recomendada
---	---

VI.- ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Las estrategias de evaluación sugeridas para la asignatura *Comunicación Gráfica* son:

1. Prácticas individuales.
2. Informes.
3. Portafolios.
4. Quices.

VII.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TEXTOS

Bibliografía básica general:

- Baines, P. y Haslam, A. (2005). *Textos, tipografía, función, forma y diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Banks, A. Y Fraser, T. (2005). *Color, La guía más completa*. Barcelona: Edición S.L.
- Elam, K. (2004). *Sistemas reticulares*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Tondreau, B. (2009). *Principios fundamentales de composición*. Blume.
- Wiedeman, J. (2007). *Logo Design*. Taschen.
- Willberg, H. y Forssman, F. (2003). *Primeros auxilios en tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Zappaterra, Y. (2008). *Diseño editorial*. Barcelona: Gustavo Gili.

PÁGINAS WEB

Cumbre Mundial de Diseño en Prensa (perfil de Facebook)
<https://www.facebook.com/CumbreMundialDeDisenoEnPrensa>

Maquetadores
Maquetadores.blogspot.com

Newspaper design
newspagedesigner.com



SND.com

Unos tipos duros

Unostiposduros.com

Visualmente

visualmente.info

GUÍAS Y MATERIAL DE APOYO

Definidas por el profesor al inicio de cada período académico.

