

PROGRAMA DE COMUNICACIÓN GRÁFICA

I.- DATOS GENERALES

Nombre de la Facultad: *Facultad de Humanidades y Educación*

Nombre de la Carrera o Programa: *Comunicación Social*

Mención:

Nombre de la unidad curricular (asignatura): *Comunicación Gráfica*

Departamento y/o cátedra: *Departamento de Periodismo*

Régimen: *Semestral*

Número de Unidades Crédito: *4*

Taxonomía: *TA-9*

Código de la unidad curricular: *COMU 00458*

Régimen de Evaluación:

Evaluación Continua (EVC)

Evaluación Continua con Reparación (EVCR)

Evaluación Final y Reparación (EVFR)

Tipo de Unidad Curricular:

Obligatoria

Electiva

N° horas semanales: Teóricas

0

Prácticas/Seminarios/Laboratorio
() () (*X*)

4

Categoría de la Unidad Curricular:

Intra-Facultad

Inter-Facultad

Institucional

Escuela / Programa

N° horas semanales de acompañamiento docente (HAD)

4

N° horas semanales trabajo independiente (HTI)

4

Ubicación en el plan de estudios: *Segundo semestre*

Modalidad:

Presencial

Virtual

Semipresencial

En línea

Prelaciones/Requisitos: *N/A*

Unidades curriculares a las que aporta: *N/A*

Responsable(s) de diseño del programa: *Paula Díaz, María Graciela Fernández, Jhonny López y Antonio Hernández*

Fecha de aprobación del programa en el Consejo de Facultad: *06/02/2023*

II.- JUSTIFICACIÓN

La proliferación de nuevos medios y plataformas de comunicación ha hecho imprescindible la formación de un comunicador social capaz de sintetizar ideas y mensajes en una propuesta visual que sea tan atractiva como informativa. Los medios actuales privilegian las imágenes por encima de los textos. Comunicación Gráfica permite desarrollar las competencias necesarias para conducir procesos comunicativos, haciendo énfasis y uso propio del lenguaje visual. Es una asignatura de gran importancia para los comunicadores sociales actuales, por la amplitud de medios que tienen a su disposición para transmitir contenidos. Esta materia servirá de introducción al lenguaje gráfico. En ella, el estudiante conocerá los fundamentos del diseño y las tecnologías para el desarrollo de productos gráficos, desarrollará el criterio para elaborar y/o seleccionar los elementos gráficos necesarios en la construcción de un mensaje y obtendrá las competencias necesarias para la generación de experiencias audiovisuales y multimedia en plataformas digitales.

Esta asignatura desarrolla en el estudiantado competencias para aprender a aprender con calidad y para generar y difundir contenidos destinados a una audiencia.

III.- CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

COMPETENCIA GENERAL: **Aprender a aprender con calidad**

UNIDADES DE COMPETENCIA	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
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 tiempo disponible 4. Evalúa los resultados obtenidos
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
Se comunica, interactúa y colabora con el otro.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expresa en sus propias palabras lo que otras personas le comunican. 2. Valora las ideas y opiniones de otras personas.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Defiende sus derechos y opiniones en sus comunicaciones sin agredir al otro. 4. Propicia la comunicación para conciliar posturas opuestas. 5. Ayuda al otro a comunicarse efectivamente.
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. 3. Analiza críticamente las opciones propuestas. 4. Aplica la solución de mayor beneficio-costo. 5. Evalúa, individual o colectivamente, la solución aplicada en términos de novedad, valor y eficacia.
COMPETENCIA PROFESIONAL : Genera y difunde contenidos destinados a una audiencia	
Elabora piezas gráficas y fotográficas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza los principios del diseño gráfico 2. Maneja las herramientas del diseño gráfico 3. Crea propuestas estéticas
Evalúa mensajes verbales, gráficos y fotográficos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica mensajes clave 2. Construye criterios de análisis para examinar un producto comunicacional 3. Determina si un producto comunicacional contraviene valores sociales

IV.- UNIDADES TEMÁTICAS	
UNIDAD I Lenguaje visual: principios básicos del diseño y 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. Factores que influyen en la percepción visual <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Proximidad, continuidad, semejanza y cierre aplicados a la percepción visual 2.2. Equilibrio, contraste, patrón, ritmo, énfasis, proporción y unidad como elementos claves de la composición
UNIDAD II Uso de la retícula y dominio del espacio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a sistemas reticulares <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Nociones básicas para la correcta ocupación del espacio: delimitación de los bordes, uso de espacios en blanco y agrupación de elementos 1.2. El círculo en la composición

	<ul style="list-style-type: none"> 1.3. Uso de la retícula y dominio del espacio en medios impresos y digitales 2. Adaptabilidad de formatos
UNIDAD III Fundamentos básicos de diseño de información: unidades informativas y jerarquización	<ul style="list-style-type: none"> 1. Definición y uso de las unidades informativas <ul style="list-style-type: none"> 1.1. Su papel en el recorrido visual y en la jerarquización de informaciones en un espacio dado 1.2. Diseño web 1.3. Niveles de lectura y su importancia en el ordenamiento y prominencia de los contenidos 1.4. Posibilidades de uso en publicidad y piezas promocionales 2.- Funciones básicas de InDesign.
UNIDAD IV Conocimientos básicos de tipografía	<ul style="list-style-type: none"> 1. Anatomía: astas, barras, ascendentes, descendentes, línea base, altura x, acabados (presencia o no de remate), trazo, eje, inclinación, proporciones, grosor <ul style="list-style-type: none"> 1.1. Clasificación: Romanas, palo seco, egipcias, fantasía 1.2. Variantes y familias: Itálicas, división por peso (light, book, regular, bold, extrabold y otros) 2. Uso técnico (tracking, interlineado, kerning) y práctico (cómo elegir y agrupar las tipografías <ul style="list-style-type: none"> 2.1. Alineaciones de cuerpo de texto y recomendaciones para sus usos 2.2. Significado: Cómo la anatomía de una tipografía puede transmitir sensaciones y emociones. Su papel en la identidad gráfica del producto
UNIDAD V Color	<ul style="list-style-type: none"> 1. Aspectos técnicos: color luz (RGB), color pigmento (CMYK), tintas planas 2. Simbología, clasificaciones y asociaciones. Paleta de color. Su papel en la definición de la identidad gráfica
UNIDAD VI Identidad gráfica	<ul style="list-style-type: none"> 1. Uso articulado del color y la tipografía en la planificación y construcción de la identidad de un proyecto <ul style="list-style-type: none"> 1.1. Qué personalidad tiene la marca y con cual recurso de diseño se representa más su identidad 1.2. Creación del logo
UNIDAD VII Propuesta de proyecto	<ul style="list-style-type: none"> 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 2. Encuadernación. Identificación de formatos y soportes.
UNIDAD VIII La infografía	<ul style="list-style-type: none"> 1. Estructura, recursos y usos 2. El infograma como elemento primordial

V.- ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE

Las actividades docentes deberán conducir al desarrollo de las unidades de competencia y, por consiguiente, estarán diseñadas de forma tal que el o la estudiante tengan una participación activa en su propio aprendizaje, redirigiendo la función del docente al acompañamiento y orientación del proceso. En tal sentido, tales actividades comprenderán estrategias variadas. En las unidades de naturaleza más práctica, incluirán el diseño de ejercicios, simulaciones y elaboración de productos comunicacionales reales, y en las de naturaleza más teórica utilizarán técnicas como asignación de lecturas guiadas, análisis de textos, formulación de preguntas y problemas, estudio de casos y clases magistrales con o sin apoyo audiovisual, entre otras.

VI.- ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

La evaluación por parte del docente podrá ser de índole diagnóstica, formativa, formadora o sumativa y comprenderá estrategias variadas tales como la observación y registro de información en listas de cotejo, escalas de estimación y rúbricas para las actividades de naturaleza práctica, y para los contenidos teóricos, exámenes o pruebas cortas, exposiciones, comprobaciones de lectura y otras estrategias, a criterio del profesor.

Aparte de la evaluación docente, podría haber actividades de autoevaluación y coevaluación por parte de los estudiantes, sobre la base de criterios objetivos y válidos previamente establecidos, que les permitan determinar su avance en la asignatura.

VII.- REFERENCIAS

Libros

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. 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.

Sitios web

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

