



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación

SYLLABUS

MODALIDAD NO PRESENCIAL

SÍLABO POR COMPETENCIAS

CURSO: DISEÑO GRÁFICO



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

SÍLABO DE DISEÑO GRÁFICO

I. DATOS GENERALES

LÍNEA DE CARRERA	Publicidad y Marketing
SEMESTRE ACADÉMICO	2020 – I
CÓDIGO DEL CURSO	155
CRÉDITOS	04
HORAS SEMANALES	Hrs. Totales: 06 TEÓRICA: 02 PRÁCTICA: 04
CICLO	II
SECCIÓN	ÚNICA
DOCENTE	M(a). JUDITH JOHANA CABANILLAS BARRETO.
EMAIL.	jcabanillas@unjfsc.edu.pe
N° CELULAR	944415245

II. DESCRIPCIÓN DEL CURSO Y SUMILLA

La asignatura de Diseño gráfico corresponde al bloque de Formación Básica Profesional. En este curso se manejará la terminología, herramientas y técnicas de varios softwares y la vinculación de ellos, para un mejor resultado visual de las piezas que demandan las organizaciones.

Se propone desarrollar en el alumno la competencia que permitirá aplicar software y técnicas de diseño gráfico vigentes en el mercado para diseñar piezas básicas publicitarias y con ello proponer a sus clientes diseños gráficos de acuerdo a sus necesidades.

Esta asignatura es de naturaleza teórico práctico, la cual está dividida en cuatro unidades didácticas y es programada para desarrollarse en un total de 16 semanas



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

III.- CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

UNIDAD DIDÁCTICA	UNIDADES DIDÁCTICAS Y SUS CAPACIDADES RELACIONADAS		SEMANAS
I	NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	1 - 4
	Microsoft Publisher.	Maneja los conceptos relacionados al concepto de imagen y diseño gráfico aplicándolo en las ciencias de la comunicación.	
II	Reconocimiento de la pantalla de Corel Draw y su finalización.	Manejo del entorno gráfico del Corel Draw diseño para crear logotipos, esquemas e ilustraciones digitales.	5 - 8
III	Presentaciones educativas y culturales de la región desarrollando infografías (Photoshop).	Desarrolla y realiza diseños educativos y culturales de la Región.	9 - 12
IV	Presentaciones especiales usando programas web, blog, redes sociales y otros.	Maneja las herramientas de efectos especiales para la creación de videos creativos y artísticos.	13 - 16



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

IV.- INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO.

NÚMERO	INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO
1	Percibe y comprende la importancia del diseño en la comunicación.
2	Conoce y maneja las herramientas de aprendizaje.
3	Utiliza las herramientas de aprendizaje para crear diseños gráficos.
4	Expresa y presenta lo aprendido en clase. Diseña dpticos, trípticos, calendarios y revistas en Publisher.
5	Conoce las herramientas de diseño gráfico.
6	Aprende las herramientas de Corel Draw.
7	Realiza dibujos y gráficos con facilidad utilizando todas las herramientas.
8	Elabora publicidades de diferentes tipos y tamaños.
9	Conoce las herramientas de software. Maneja las herramientas para diseñar proyectos educativos y culturales de la región.
10	Hará uso de las herramientas para pintar que le permitirá cambiar el color de cualquier imagen y añadir fondos y texturas.
11	Realiza montajes de diseño y otros.
12	Maneja las herramientas de efectos especiales para diseños creativos y artísticos.
13	Comprende la importancia del diseño de en la comunicación.
14	Maneja las herramientas de aprendizaje.
15	Utiliza las herramientas de aprendizaje para crear efectos especiales.
16	Realiza proyectos educativos y culturales

V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS: CONTENIDOS, ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE

UNIDAD DIDACTICA I: Microsoft Publisher	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I : Maneja los conceptos relacionados al concepto de imagen y diseño gráfico aplicándolo en las ciencias de la comunicación.					
	SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIA DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL	INDICADORES DEL LOGRO DE LA CAPACIDAD
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
	1	Conocimiento del diseño gráfico	Explicar la historia del diseño gráfico	Trabajo en equipo para discutir el desarrollo de los sistemas de información.	<ul style="list-style-type: none"> Expositiva (Docente/Alumno) Uso del Google Meet Análisis de lectura. 	Percibe y comprende la importancia del diseño en la comunicación.
	2	Principios del diseño gráfico	Definir el diseño gráfico. Conocer los principios de la jerarquía, La Teoría del color, La psicología del color.	Trabajo en equipo para comprender y describir los principios del diseño como fuente de trabajo.	<ul style="list-style-type: none"> Clase expositiva y taller a fin de identificar los principios del diseño gráfico. Uso del Google Meet 	Conoce y maneja las herramientas de aprendizaje.
	3	Diseño de dípticos, trípticos, boletines, calendarios y revistas en Microsoft Publisher	Elaborar diseños relacionados con el tema.	Se propicia en el estudiante el aprendizaje virtual autónomo.	<ul style="list-style-type: none"> Lluvia de ideas (Saberes previos) Foros, Chat 	Utiliza las herramientas de aprendizaje para crear diseños gráficos.
4	Presentación de proyecto	Exposición del proyecto	Se propicia en el estudiante el pensamiento sistémico.	<ul style="list-style-type: none"> Debate dirigido (Discusiones) Foros, Chat 	Expresa y presenta lo aprendido en clase. Diseña dípticos, trípticos, calendarios y revistas en Publisher.	
	EVALUACIÓN (4. Horas)	EVIDENCIA DE PRODUCTO <ul style="list-style-type: none"> Trabajos individuales y/o grupales <ul style="list-style-type: none"> Soluciones a Ejercicios propuestos 	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO <ul style="list-style-type: none"> Comportamiento en clase virtual y chat 	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> Estudios de Casos <ul style="list-style-type: none"> Cuestionarios 	EVALUACIÓN (4. Horas)	

UNIDAD DIDACTA II: Reconocimiento de la pantalla de Corel Draw y su finalización.

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA II : Manejo del entorno gráfico del Corel Draw diseño para crear logotipos, esquemas e ilustraciones digitales.

SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIA DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL	INDICADORES DEL LOGRO DE LA CAPACIDAD
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
5	La ventana de Corel y sus partes. Configura página: unidades de medida, reglas, uso de líneas guías para márgenes y columnas.	Explica la importancia del manejo de la herramienta del Corel y diseño gráfico aplicándolo en las CCCC.	Trabajo en equipo para discutir el desarrollo de los sistemas de información.	<ul style="list-style-type: none"> • Expositiva (Docente/Alumno) • Uso del Google Meet 	Conoce las herramientas de diseño gráfico.
6	Selección, Zoom, mano, líneas, rectángulos, elipses, papel gráfico, polígono, espiral, bezier y formas básicas.	Investiga con sus compañeros acerca del dibujo de forma. Muestra las herramientas de diseño del software.	Trabajo en equipo para clasificar y determinar las diferentes plataformas virtuales de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Expositiva. (Docente/Alumno) y taller a fin de identificar los componentes del diseño en el software. • Uso del Google Meet. 	Aprende las herramientas de Corel Draw.
7	Creación de objetos vectoriales dibujos, logotipos, etc). Convertir a curvas, agrupar y desagrupar objetos.	Elaborar diseños relacionados con el tema	Se propicia en el estudiante el aprendizaje virtual autónomo.	<ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas (Saberes previos) • Foros, Chat 	Realiza dibujos y gráficos con facilidad utilizando todas las herramientas.
8	Presentación y sustentación de un trabajo.	Exposición del proyecto	Se propicia en el estudiante el pensamiento sistémico.	<ul style="list-style-type: none"> • Debate dirigido (Discusiones) • Foros, Chat 	Elabora publicidades de diferentes tipos y tamaños.
	EVALUACIÓN (4. Horas)	EVIDENCIA DE PRODUCTO <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos individuales y/o grupales • Soluciones a Ejercicios propuestos 	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO <ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento en clase virtual y chat 	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> • Estudios de Casos • Cuestionarios 	EVALUACIÓN (4. Horas)

UNIDAD DIDÁCTICA III : Presentaciones de diseños y proyectos educativos y culturales de la región (Photoshop)	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III: Presentaciones de diseños, proyectos educativos y culturales de la región (Photoshop)					
	SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIA DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL	INDICADORES DEL LOGRO DE LA CAPACIDAD
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
	9	Conocimiento de diseños de presentaciones educativas y culturales de la región.	Explicar la importancia de diseños de presentaciones educativas y culturales de la región.	Trabajo en equipo para discutir el desarrollo de los sistemas de información.	<ul style="list-style-type: none"> Expositiva (Docente/Alumno) Uso del Google Meet 	Conoce las herramientas de software. Maneja las herramientas para diseñar proyectos educativos y culturales de la región.
	10	Entorno de Edición de adobe Photoshop, zoom, navegador, tipo y resolución de la imagen, paleta de muestras.	Mostrar las herramientas de diseño del software	Trabajo en equipo para clasificar y determinar las diferentes plataformas virtuales de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> Expositiva (Docente/Alumno) Taller a fin de identificar los componentes del diseño en el software. 	Hará uso de las herramientas para pintar que le permitirá cambiar el color de cualquier imagen y añadir fondos y texturas.
	11	Conocer las herramientas para pintar, herramientas para seleccionar, editar la imagen, foto montaje.	Elaborar diseños relacionados con el tema	Se propicia en el estudiante el aprendizaje virtual autónomo.	<ul style="list-style-type: none"> Lluvia de ideas (Saberes previos) Foros, Chat 	Realiza montajes de diseño y otros.
12	Presentación de proyecto	Exposición del proyecto	Se propicia en el estudiante el pensamiento sistémico.	<ul style="list-style-type: none"> Debate dirigido (Discusiones) Foros, Chat 	Maneja las herramientas de efectos especiales para diseños creativos y artísticos.	
	EVALUACIÓN (4. Horas)	EVIDENCIA DE PRODUCTO <ul style="list-style-type: none"> Trabajos individuales y/o grupales Soluciones a Ejercicios propuestos 	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO <ul style="list-style-type: none"> Comportamiento en clase virtual y chat 	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> Estudios de Casos Cuestionarios 	EVALUACIÓN (4. Horas)	

UNIDAD DIDÁCTICA IV: Manejo de diseño de efectos especiales y programas web, blog, redes sociales y otros.	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA VI : Manejo de diseño de efectos especiales y programas web, blog, redes sociales y otros.					
	SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIA DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL	INDICADORES DEL LOGRO DE LA CAPACIDAD
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
	13	Conocimiento del diseño en diversos efectos especiales y programas web, redes sociales, blog, y otros	Explicar la importancia del diseño en diversos efectos especiales y programas web, blog, redes sociales y otros	Trabajo en equipo para discutir el desarrollo de los sistemas de información.	<ul style="list-style-type: none"> • Expositiva (Docente/Alumno) • Uso del Google Meet. • Análisis de las herramientas. 	Comprende la importancia del diseño de en la comunicación.
	14	Manejo de las herramientas del software	Mostrar las herramientas de diseño del software.	Trabajo en equipo para clasificar y determinar las diferentes plataformas virtuales de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Expositiva (Docente/Alumno) • Uso del Google Meet. 	Maneja las herramientas de aprendizaje
	15	Diseño de pantallas verdes y otros programas web, blog, redes sociales y otros.	Elaborar diseños relacionados con el tema	Se propicia en el estudiante el aprendizaje virtual autónomo.	<ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas (Saberes previos) • Foros, Chat. 	Utiliza las herramientas de aprendizaje para crear efectos especiales.
	16	Presentación de proyecto	Exposición del proyecto	Se propicia en el estudiante el pensamiento sistémico.	<ul style="list-style-type: none"> • Debate dirigido (Discusiones) • Foros, Chat. 	Realiza proyectos educativos y culturales
EVALUACIÓN (4. Horas)		EVIDENCIA DE PRODUCTO <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos individuales y/o grupales Soluciones a Ejercicios propuestos. 	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO <ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento en clase virtual y chat 	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> • Estudios de Casos <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionarios 	EVALUACIÓN (4. Horas)	



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

VI.- MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Se utilizarán todos los materiales y recursos requeridos de acuerdo a la naturaleza de los temas programados. Básicamente serán:

1. MEDIOS Y PLATAFORMAS VIRTUALES

- Casos prácticos
- Pizarra interactiva
- Google Meet
- Repositorios de datos

2. MEDIOS INFORMATICOS:

- Computadora
- Tablet
- Celulares
- Internet.



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

VI. EVALUACIÓN

La Evaluación es inherente al proceso de enseñanza aprendizaje y será continua y permanente. Los criterios de evaluación son de conocimiento, de desempeño y de producto.

1. Evidencias de Conocimiento.

La Evaluación será a través de pruebas escritas y orales para el análisis y autoevaluación. En cuanto al primer caso, medir la competencia a nivel interpretativo, argumentativo y propositivo, para ello debemos ver como identifica (describe, ejemplifica, relaciona, reconoce, explica, etc.); y la forma en que argumenta (plantea una afirmación, describe las refutaciones en contra de dicha afirmación, expone sus argumentos contra las refutaciones y llega a conclusiones) y la forma en que propone a través de establecer estrategias, valoraciones, generalizaciones, formulación de hipótesis, respuesta a situaciones, etc.

En cuanto a la autoevaluación permite que el estudiante reconozca sus debilidades y fortalezas para corregir o mejorar.

Las evaluaciones de este nivel serán de respuestas simples y otras con preguntas abiertas para su argumentación.

2. Evidencia de Desempeño.

Esta evidencia pone en acción recursos cognitivos, recursos procedimentales y recursos afectivos; todo ello en una integración que evidencia un saber hacer reflexivo; en tanto, se puede verbalizar lo que se hace, fundamentar teóricamente la práctica y evidenciar un pensamiento estratégico, dado en la observación en torno a cómo se actúa en situaciones impredecibles.

La evaluación de desempeño se evalúa ponderando como el estudiante se hace investigador aplicando los procedimientos y técnicas en el desarrollo de las clases a través de su asistencia y participación asertiva.

3. Evidencia de Producto.

Están implicadas en las finalidades de la competencia, por tanto, no es simplemente la entrega del producto, sino que tiene que ver con el campo de acción y los requerimientos del contexto de aplicación.

La evaluación de producto de evidencia en la entrega oportuna de sus trabajos parciales y el trabajo final.

Además, se tendrá en cuenta la asistencia como componente del desempeño, el 30% de inasistencia inhabilita el derecho a la evaluación.

VARIABLES	PONDERACIONES	UNIDADES DIDÁCTICAS DENOMINADAS MÓDULOS
Evaluación de Conocimiento	30 %	El ciclo académico comprende 4
Evaluación de Producto	35%	
Evaluación de Desempeño	35 %	

Siendo el promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados de cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4)

$$PF = \frac{PM1 + PM2 + PM3 + PM4}{4}$$



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

VIII.- BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS WEB

8.1 Fuentes bibliográficas

UNIDAD DIDÁCTICA I:

- Kupper, H. (1998). Fundamento de la Teoría de los colores. Edt. GG. México.
- Escuela de Arte Collado Mediano. (2002) Un repaso a la Teoría del Color.
- Fredy Acevedo Dominguez (2017) Manual de Microsoft Publisher.
- Florencia Ucha (2010). Definición de Publisher.

UNIDAD DIDÁCTICA II:

- Acha, J. 1995. Apuntes sobre diseños de elementos para una teoría de diseños. Ediciones Pandora. Lima.
- Telesup. (2016) Manual de Corel Draw.
- Nuevo Corel Draw Graphics Suite (2018).

UNIDAD DIDÁCTICA III:

- Diego Ortiz (2016). Guía de Photoshop para principiantes.
- Juan Miguel Cebrián Carrasco (2012). Photoshop básico CS6.

UNIDAD DIDÁCTICA IV:

- Banicota, J. (2000). Los Carteles, Historia y lenguaje. Edt. Gili. México.
- Museo de Arqueología de la UNJFSC (2015). Revista de Investigación Científica Indexada "Guara.



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

8.2 Fuentes electrónicas:

- Microsoft Publisher (2013)
<https://antioquiadigitaliesantamaria.files.wordpress.com/2013/06/tutorial-publisher.pdf>
- Taller de Photoshop
<http://www.wiener.edu.pe/manuales/1er-ciclo/disenio-grafico/taller-de-photoshop.pdf>
- Angeles Dominguez (2019). Teoría del Color. Guía definitiva para comprenderla.
<https://grafica.info/teoria-del-color-guia-definitiva/>
- Guía Técnica de Corel Draw (2018).
https://www.coreldraw.com/static/cdgs/product_content/cdgs/2018/cdgs2018-reviewers-guide-es.pdf
- Introducción al Corel Draw (2018).
<http://www.edificacion.upm.es/informatica/documentos/www.pdf>

Huacho, 01 de Junio del 2020



Universidad Nacional
José Faustino Sánchez Carrión
Judith J. Cabanillas Barreto
M(a) Judith J. Cabanillas Barreto
C. P. P. / N° 3612