

Fundamentos y Aplicaciones del Diseño Gráfico

Bellas artes | Diseño | para estudiantes de educación técnica/tecnológica | 16 semanas

Descripción del Curso

Este curso ofrece una introducción integral al diseño gráfico, explorando sus principios, herramientas y aplicaciones en contextos técnicos y creativos. A lo largo de 16 semanas, los estudiantes conocerán los elementos esenciales que conforman el diseño gráfico, desde la teoría del color y la tipografía hasta el manejo de software especializado y la producción de piezas gráficas.

Dirigido a estudiantes de educación técnica y tecnológica en el área de Bellas Artes, el curso combina métodos teóricos y prácticos para facilitar un aprendizaje significativo y aplicable a proyectos reales. Se emplearán actividades de análisis, diseño y experimentación para desarrollar habilidades técnicas y creativas.

Al finalizar, los estudiantes serán capaces de comprender el proceso completo del diseño gráfico, desde la conceptualización hasta la ejecución, aplicando técnicas adecuadas para comunicar ideas visualmente en distintos medios y formatos.

Objetivos Generales

- Describir los conceptos fundamentales y la historia del diseño gráfico en contextos técnicos y artísticos.
- Identificar y aplicar los elementos y principios del diseño en la creación de piezas visuales.
- Manejar herramientas digitales para la producción y edición de gráficos y composiciones visuales.
- Planificar y ejecutar proyectos gráficos que comuniquen efectivamente un mensaje visual.

Competencias

- Analizar los elementos y principios del diseño gráfico para crear composiciones visuales efectivas.
- Utilizar herramientas digitales básicas para la elaboración de piezas gráficas.
- Aplicar técnicas de tipografía, color e imagen en proyectos de diseño.
- Desarrollar proyectos gráficos que respondan a necesidades comunicativas específicas.
- Evaluar críticamente trabajos de diseño propio y de terceros para mejorar la calidad visual y funcional.

Requerimientos

- Conocimientos básicos de informática y manejo de software.
- Material de dibujo básico: lápices, papel, regla, compás.
- Acceso a computadora con software de diseño gráfico (ejemplo: Adobe Photoshop, Illustrator o alternativas gratuitas como GIMP, Inkscape).

- Interés por las artes visuales y la comunicación gráfica.

Unidades del Curso

Unidad 1: Introducción al Diseño Gráfico

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir los conceptos fundamentales del diseño gráfico utilizando terminología técnica adecuada.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar la evolución histórica del diseño gráfico en diferentes contextos culturales y profesionales mediante la revisión de casos y ejemplos representativos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar la relevancia del diseño gráfico en ámbitos técnicos y artísticos a través de la comparación de aplicaciones prácticas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de clasificar las principales corrientes y estilos del diseño gráfico empleando criterios históricos y funcionales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la importancia de los elementos y principios básicos del diseño gráfico en la comunicación visual, fundamentando su respuesta con ejemplos concretos.

Contenidos Temáticos

1. Conceptos Fundamentales del Diseño Gráfico

- **Definición y alcance del diseño gráfico:** Se abordará qué es el diseño gráfico, sus objetivos principales y su rol en la comunicación visual.
- **Terminología técnica básica:** Introducción a términos esenciales como imagen, texto, tipografía, color, composición, formato, soportes, vectorial y rasterizado.
- **Funciones del diseño gráfico:** Exploración de las funciones informativa, persuasiva y estética del diseño gráfico.
- **Herramientas y medios:** Presentación de las herramientas tradicionales y digitales más comunes utilizadas en el diseño gráfico.

2. Historia y Evolución del Diseño Gráfico

- **Orígenes y antecedentes:** Breve recorrido por la comunicación visual en la antigüedad, incluyendo la escritura, símbolos y primeros sistemas gráficos.
- **Diseño gráfico en la era industrial:** Impacto de la Revolución Industrial en la producción gráfica y aparición de la publicidad masiva.
- **Movimientos y corrientes históricas:** Análisis de movimientos como Art Nouveau, Bauhaus, Constructivismo, Modernismo y Postmodernismo, con ejemplos icónicos.

- **Evolución contemporánea:** Influencia de la tecnología digital, diseño web y multimedia en el diseño gráfico actual.
- **Casos y ejemplos representativos:** Estudio de diseños emblemáticos en diferentes culturas y épocas para comprender la diversidad y evolución.

3. Relevancia del Diseño Gráfico en Ámbitos Técnicos y Artísticos

- **Aplicaciones técnicas:** Diseño de señalización, empaques, interfaces, infografías y manuales técnicos.
- **Aplicaciones artísticas:** Diseño editorial, branding, ilustración y publicidad creativa.
- **Comparación y análisis:** Identificación de diferencias y similitudes en objetivos, procesos y resultados en ámbitos técnicos y artísticos.
- **Impacto social y cultural:** Cómo el diseño gráfico influye en la percepción, cultura visual y comunicación social.

4. Corrientes y Estilos del Diseño Gráfico

- **Clasificación histórica:** Criterios para clasificar estilos según su época y contexto cultural.
- **Estilos clásicos y modernos:** Descripción de estilos como Clasicismo, Modernismo, Minimalismo, Retro, y Digital.
- **Funcionalidad y estética:** Relación entre función comunicativa y características formales en cada corriente.
- **Ejemplos prácticos:** Análisis de piezas gráficas representativas para identificar estilo y corriente.

5. Elementos y Principios Básicos del Diseño Gráfico en la Comunicación Visual

- **Elementos básicos:** Punto, línea, forma, textura, color, espacio y tipografía.
- **Principios del diseño:** Balance, contraste, énfasis, movimiento, repetición, proporción, ritmo y unidad.
- **Aplicación práctica:** Cómo estos elementos y principios contribuyen a la efectividad visual y comunicativa.
- **Ejemplos concretos:** Análisis de diseños que ejemplifican el uso adecuado o incorrecto de elementos y principios.

Actividades

Actividad 1: Glosario Visual de Terminología Técnica

Objetivo: Describir los conceptos fundamentales del diseño gráfico utilizando terminología técnica adecuada.

Descripción:

- El docente presenta una lista inicial de términos clave.
- Los estudiantes investigan definiciones y crean una representación visual (dibujo, collage, infografía) que ejemplifique cada término.
- Se organiza una presentación breve donde cada estudiante explica sus términos y ejemplos visuales.

Organización: Individual

Producto esperado: Glosario visual impreso o digital con definiciones y ejemplos gráficos.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 2: Línea de Tiempo Colaborativa de la Evolución del Diseño Gráfico

Objetivo: Analizar la evolución histórica del diseño gráfico en diferentes contextos culturales y profesionales.

Descripción:

- Dividir la clase en grupos; cada grupo investiga un período o movimiento específico del diseño gráfico.
- Elaboran una ficha con descripción, contexto cultural, ejemplos y relevancia.
- Se crea una línea de tiempo física o digital donde se ubican cronológicamente las fichas y se presentan al grupo completo.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Línea de tiempo con fichas informativas y presentación grupal.

Duración estimada: 3 horas

Actividad 3: Análisis Comparativo de Aplicaciones Técnicas y Artísticas

Objetivo: Identificar la relevancia del diseño gráfico en ámbitos técnicos y artísticos mediante la comparación de aplicaciones prácticas.

Descripción:

- Se presentan ejemplos de diseño gráfico técnico (manuales, señalización) y artístico (posters, branding).
- En parejas, los estudiantes analizan objetivos, elementos visuales y funcionalidad de cada ejemplo.
- Elaboran un cuadro comparativo y exponen sus conclusiones al grupo.

Organización: Parejas

Producto esperado: Cuadro comparativo y exposición oral.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 4: Identificación y Clasificación de Corrientes y Estilos

Objetivo: Clasificar las principales corrientes y estilos del diseño gráfico usando criterios históricos y funcionales.

Descripción:

- Se entregan imágenes de piezas gráficas variadas.
- Individualmente, cada estudiante identifica la corriente o estilo y justifica su respuesta con criterios aprendidos.
- Discusión grupal para validar y profundizar en los criterios de clasificación.

Organización: Individual y discusión grupal

Producto esperado: Listado con identificaciones y justificaciones escritas.

Duración estimada: 1.5 horas

Actividad 5: Creación de un Diseño Simple Aplicando Elementos y Principios Básicos

Objetivo: Explicar la importancia de los elementos y principios básicos del diseño gráfico en la comunicación visual fundamentando con ejemplos concretos.

Descripción:

- Los estudiantes diseñan una pieza gráfica sencilla (afiche, banner o flyer) aplicando al menos cuatro elementos y tres principios del diseño estudiados.
- Preparan una breve justificación escrita explicando cómo aplicaron cada elemento y principio.
- Se realiza una sesión de retroalimentación grupal donde se analizan los diseños.

Organización: Individual

Producto esperado: Diseño gráfico y documento justificativo.

Duración estimada: 3 horas

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre conceptos básicos y terminología del diseño gráfico.

Cómo se evalúa: Cuestionario corto con preguntas abiertas y de opción múltiple al iniciar la unidad.

Instrumento sugerido: Test escrito o digital (quiz) de 10 preguntas.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en la comprensión de la historia, evolución, corrientes, aplicaciones y principios del diseño gráfico.

Cómo se evalúa: Observación y revisión de productos parciales de las actividades: glosario visual, línea de tiempo, cuadros comparativos, identificaciones y justificaciones.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación para cada actividad que contemple claridad conceptual, aplicación de términos y análisis crítico.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Integralidad en la comprensión y aplicación de los conceptos, historia, relevancia, estilos y principios del diseño gráfico.

Cómo se evalúa: Proyecto final que consiste en la creación de una pieza gráfica con presentación escrita que incluya: descripción del contexto histórico, corriente estilística aplicada, elementos y principios usados, y relevancia técnica o artística.

Instrumento sugerido: Rúbrica detallada que evalúe creatividad, fundamentación teórica, aplicación técnica, y comunicación visual efectiva.

Unidad 2: Elementos Fundamentales del Diseño

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar los elementos básicos del diseño gráfico, como línea, forma, textura, color y espacio, en diferentes composiciones visuales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir las funciones y características de cada elemento fundamental del diseño en el contexto de la composición visual.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar piezas gráficas para evaluar el uso efectivo de los elementos fundamentales del diseño de acuerdo con criterios técnicos y estéticos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar los elementos fundamentales del diseño en la creación de composiciones visuales simples utilizando herramientas digitales básicas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de justificar la selección de elementos fundamentales en un proyecto gráfico para comunicar un mensaje visual específico.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a los Elementos Fundamentales del Diseño

- Definición y relevancia de los elementos del diseño gráfico.
- Relación entre elementos y composición visual.
- Breve historia y evolución del uso de elementos en el diseño.

2. Línea

- Concepto y tipos de línea: recta, curva, quebrada, continua, discontinua.
- Funciones de la línea en la composición: dirección, contorno, textura, separación.
- Expresividad y significado psicológico de las líneas.
- Ejemplos prácticos de aplicación de líneas en diseño gráfico.

3. Forma

- Definición y clasificación de formas: geométricas, orgánicas, abstractas.
- Relación entre forma y figura-fondo en la composición visual.
- Uso de formas para crear equilibrio, ritmo y contraste.
- Ejemplos de formas en piezas gráficas y su impacto visual.

4. Textura

- Definición de textura visual y táctil en diseño.
- Cómo la textura aporta profundidad y realismo.
- Técnicas para representar textura en medios digitales y tradicionales.
- Ejemplos de texturas aplicadas en composiciones visuales.

5. Color

- Teoría básica del color: rueda de color, colores primarios, secundarios y terciarios.
- Propiedades del color: matiz, saturación, valor.
- Significado psicológico y cultural del color.
- Armonías de color: complementarias, análogas, triádicas, monocromáticas.
- Uso del color para comunicar y destacar elementos en el diseño.

6. Espacio

- Concepto de espacio positivo y espacio negativo.
- Perspectiva, profundidad y plano en la composición visual.
- Uso del espacio para organizar y jerarquizar elementos.
- Ejemplos prácticos de manejo del espacio en diseño gráfico.

7. Análisis de Composiciones Visuales

- Identificación de elementos fundamentales en piezas gráficas reales.
- Evaluación de la función y efectividad de los elementos en la comunicación visual.
- Criterios técnicos y estéticos para análisis de diseño.

8. Aplicación Práctica de los Elementos Fundamentales

- Introducción a herramientas digitales básicas para diseño gráfico.
- Creación de composiciones simples utilizando línea, forma, textura, color y espacio.
- Prácticas guiadas para la integración coherente de elementos en un proyecto visual.

9. Justificación del Uso de Elementos en Proyectos Gráficos

- Argumentación sobre la selección de elementos para comunicar un mensaje específico.
- Relación entre objetivos comunicativos y elementos gráficos.
- Presentación y defensa de proyectos con base en el uso de elementos fundamentales.

Actividades

Actividad 1: Identificación y Clasificación de Elementos en Imágenes

Objetivo: Contribuye a identificar los elementos básicos del diseño gráfico en diferentes composiciones visuales.

Descripción paso a paso:

- Presentar a los estudiantes diversas imágenes y piezas gráficas impresas o digitales.
- Solicitar que identifiquen y clasifiquen los elementos de diseño presentes (línea, forma, textura, color, espacio).
- Discutir en plenaria las observaciones y diferencias encontradas.

Organización: Individual o en parejas

Producto esperado: Lista o esquema con elementos identificados y clasificados en cada imagen.

Duración estimada: 1 hora

Actividad 2: Análisis Crítico de una Pieza Gráfica

Objetivo: Desarrollar la capacidad de analizar piezas gráficas para evaluar el uso efectivo de los elementos fundamentales.

Descripción paso a paso:

- Seleccionar una pieza gráfica (publicidad, cartel, portada, etc.).
- Guiar a los estudiantes para que describan las funciones y características de cada elemento en la pieza.
- Identificar aspectos técnicos y estéticos que influyen en la efectividad visual.
- Redactar un breve informe o presentación con los hallazgos.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Informe o presentación oral sobre el análisis de la pieza gráfica.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 3: Creación de una Composición Visual Simple

Objetivo: Aplicar los elementos fundamentales del diseño en la creación de composiciones visuales simples utilizando herramientas digitales básicas.

Descripción paso a paso:

- Introducir brevemente una herramienta digital básica (por ejemplo, Canva, Adobe Spark o software libre similar).
- Asignar un tema o mensaje visual específico para la composición.
- Los estudiantes diseñan una pieza gráfica que integre línea, forma, textura, color y espacio de manera coherente.
- Revisar y retroalimentar los trabajos en clase.

Organización: Individual

Producto esperado: Archivo digital o impresión de la composición visual creada.

Duración estimada: 3 horas

Actividad 4: Justificación Oral y Escrita del Diseño Realizado

Objetivo: Justificar la selección de elementos fundamentales en un proyecto gráfico para comunicar un mensaje visual específico.

Descripción paso a paso:

- Cada estudiante prepara una breve exposición oral y un texto escrito donde explique las decisiones tomadas sobre los elementos usados en su composición.
- Se enfatiza en cómo cada elemento contribuye a la comunicación del mensaje visual.
- Se realiza una sesión de preguntas y respuestas para profundizar en la justificación.

Organización: Individual

Producto esperado: Presentación oral y texto justificativo entregado.

Duración estimada: 1.5 horas

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre elementos básicos del diseño gráfico.

Cómo se evalúa: Mediante un cuestionario corto con preguntas de identificación y definición de elementos.

Instrumento sugerido: Cuestionario escrito o digital con preguntas de opción múltiple y respuesta corta.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en la identificación, análisis y aplicación de los elementos fundamentales en tareas y actividades prácticas.

Cómo se evalúa: Observación directa, retroalimentación en actividades de análisis y creación, revisión de productos parciales.

Instrumento sugerido: Rúbrica para actividades prácticas, lista de cotejo para participación y análisis; registros de retroalimentación.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Competencia para identificar, describir, analizar, aplicar y justificar el uso de los elementos fundamentales en un proyecto gráfico final.

Cómo se evalúa: Evaluación del proyecto final (composición visual con justificación escrita y presentación oral), análisis crítico de piezas gráficas.

Instrumento sugerido: Rúbrica integral que contemple criterios técnicos, estéticos, creatividad, coherencia y argumentación.

Unidad 3: Principios del Diseño Gráfico

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar los principios fundamentales del diseño gráfico, incluyendo balance, contraste, jerarquía, unidad y ritmo, mediante la identificación de ejemplos en piezas visuales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar los principios del diseño gráfico en la creación de composiciones visuales simples utilizando herramientas digitales básicas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar la efectividad de una composición gráfica en función de los principios del diseño, justificando su análisis con criterios técnicos y visuales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comparar y diferenciar los efectos de los distintos principios del diseño gráfico en la percepción visual de una audiencia objetivo.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a los Principios del Diseño Gráfico

- Concepto y relevancia de los principios del diseño gráfico en la comunicación visual.
- Relación entre los principios del diseño y la percepción visual.
- Objetivos de la unidad y su aplicación práctica en proyectos gráficos.

2. Balance en el Diseño Gráfico

- Definición de balance y su importancia en la composición visual.
- Tipos de balance:
 - Balance simétrico
 - Balance asimétrico
 - Balance radial
- Ejemplos visuales y análisis de balance en piezas gráficas.

3. Contraste

- Concepto de contraste y su función para crear énfasis y dinamismo.
- Elementos que pueden generar contraste:
 - Color
 - Tamaño
 - Forma
 - Textura
 - Tipografía
- Ejemplos prácticos de contraste en diseño gráfico.

4. Jerarquía Visual

- Definición de jerarquía y su papel en la organización de la información.
- Herramientas para establecer jerarquía:
 - Tamaño
 - Color
 - Posición
 - Tipografía
- Ejemplos de jerarquía visual en piezas gráficas y su análisis.

5. Unidad y Cohesión

- Concepto de unidad en diseño y su importancia para la armonía visual.
- Recursos para lograr unidad:

- Repetición
- Alineación
- Proximidad
- Consistencia en estilo y color
- Estudio de casos de unidad en composiciones gráficas.

6. Ritmo en el Diseño Gráfico

- Definición de ritmo y su relación con el movimiento visual.
- Tipos de ritmo:
 - Ritmo regular
 - Ritmo alternado
 - Ritmo progresivo
 - Ritmo fluido
- Ejemplos y análisis de ritmo en piezas visuales.

7. Aplicación Práctica de los Principios del Diseño

- Creación de composiciones visuales simples utilizando herramientas digitales básicas (por ejemplo, Canva, Adobe Spark o software libre como GIMP, Inkscape).
- Integración de los principios en proyectos gráficos concretos.
- Análisis y evaluación de las composiciones propias y de terceros según los principios aprendidos.

8. Evaluación de la Efectividad de una Composición Gráfica

- Criterios técnicos y visuales para valorar el diseño con base en los principios del diseño.
- Metodología para justificar análisis crítico de piezas gráficas.
- Comparación y diferenciación de cómo los distintos principios influyen en la percepción de la audiencia objetivo.

Actividades

Actividad 1: Análisis Visual de Piezas Gráficas

Objetivo: Analizar los principios fundamentales del diseño gráfico mediante la identificación de ejemplos en piezas visuales.

Descripción:

- El docente presenta una serie de imágenes (carteles, anuncios, portadas, etc.) que ejemplifiquen los principios del diseño.
- Los estudiantes, en parejas, identifican y describen cómo se aplican los principios de balance, contraste, jerarquía, unidad y ritmo en cada imagen.
- Discusión grupal para compartir hallazgos y aclarar dudas.

Organización: Parejas

Producto esperado: Informe breve con análisis de cada imagen destacando los principios identificados.

Duración estimada: 1 hora

Actividad 2: Creación de una Composición Visual Simple

Objetivo: Aplicar los principios del diseño gráfico en la creación de composiciones visuales simples utilizando herramientas digitales básicas.

Descripción:

- El estudiante elige un tema sencillo (por ejemplo, un flyer para un evento escolar).
- Usando una herramienta digital básica, crea una composición que integre los principios de balance, contraste, jerarquía, unidad y ritmo.
- Debe justificar las decisiones de diseño tomadas en relación con los principios estudiados.

Organización: Individual

Producto esperado: Archivo digital de la composición y explicación escrita o grabada de las decisiones de diseño.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 3: Evaluación Crítica de Composiciones Gráficas

Objetivo: Evaluar la efectividad de una composición gráfica en función de los principios del diseño, justificando el análisis con criterios técnicos y visuales.

Descripción:

- Se proporcionan varias piezas gráficas creadas por otros estudiantes o profesionales.
- En grupos pequeños, los estudiantes analizan cada pieza utilizando una rúbrica basada en los principios del diseño.
- Luego, presentan oralmente su evaluación y recomendaciones para mejorar la composición.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Informe de evaluación y presentación oral.

Duración estimada: 1 hora y 30 minutos

Actividad 4: Comparación de Efectos Visuales en Audiencias Objetivo

Objetivo: Comparar y diferenciar los efectos de los distintos principios del diseño gráfico en la percepción visual de una audiencia objetivo.

Descripción:

- El docente presenta dos o más versiones de una misma pieza gráfica aplicando diferentes principios o variaciones en su uso.
- Los estudiantes, en equipos, discuten cómo cada versión puede influir en la percepción y reacción de diferentes audiencias.

- Se realiza un debate en plenaria para compartir conclusiones y reflexionar sobre la importancia de conocer a la audiencia en el diseño.

Organización: Equipos de 4 estudiantes

Producto esperado: Informe comparativo escrito y participación en debate.

Duración estimada: 1 hora

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre los principios básicos del diseño gráfico y capacidad para identificarlos.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve con preguntas de opción múltiple y análisis de imágenes simples para identificar principios.

Instrumento sugerido: Test escrito o digital con preguntas guiadas y ejercicios visuales.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en la aplicación práctica de los principios del diseño gráfico y capacidad de análisis crítico.

Cómo se evalúa: Revisión continua de las actividades prácticas (creación y análisis) con retroalimentación del docente.

Instrumento sugerido: Rúbrica para evaluar aplicación de principios en composiciones y calidad del análisis en informes.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Competencia integral para analizar, aplicar, evaluar y comparar los principios del diseño gráfico en composiciones visuales.

Cómo se evalúa: Proyecto final donde el estudiante crea una composición gráfica que incorpore los principios estudiados y presenta un análisis justificado de su diseño y de otros trabajos.

Instrumento sugerido: Rúbrica detallada que contemple creatividad, correcta aplicación de principios, calidad del análisis y argumentación.

Unidad 4: Teoría y Uso del Color

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar los principios básicos de la teoría del color y su historia, identificando los conceptos de matiz, saturación y valor en diferentes modelos de color.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar la psicología del color y describir cómo los diferentes colores pueden influir en la percepción y emociones del público objetivo en piezas gráficas.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de seleccionar y combinar paletas de colores apropiadas para distintos proyectos gráficos, aplicando principios de contraste, armonía y legibilidad en composiciones visuales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de utilizar herramientas digitales para modificar y ajustar colores en piezas gráficas, garantizando la coherencia cromática y el impacto visual deseado.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la teoría del color

- **Historia y evolución de la teoría del color:** Orígenes, principales hitos y figuras clave (Newton, Goethe, Itten).
- **Conceptos fundamentales:** Definición de color, percepción visual y naturaleza física de la luz.
- **Modelos de color:** RGB, CMYK, HSB/HSV, y su aplicación en diseño gráfico.
- **Elementos del color:** Matiz (tono), saturación (intensidad) y valor (brillo).

2. Psicología del color

- **Introducción a la psicología del color:** Cómo los colores afectan emociones y comportamientos.
- **Significados y asociaciones culturales de los colores:** Ejemplos de colores primarios, secundarios y neutros.
- **Influencia del color en la percepción visual y la comunicación gráfica:** Impacto en el público objetivo y en la efectividad de los mensajes visuales.
- **Estudios de caso:** Análisis de campañas publicitarias y piezas gráficas que utilizan la psicología del color.

3. Selección y combinación de paletas de colores

- **Principios de contraste:** Tipos de contraste (de tono, de saturación, de frío/calor), su importancia para la legibilidad y el impacto visual.
- **Armonías cromáticas:** Complementaria, análoga, triádica, tetrádica y monocromática.
- **Legibilidad y accesibilidad:** Cómo garantizar que el texto y elementos gráficos sean fácilmente distinguibles mediante el uso del color.
- **Herramientas para crear paletas:** Uso de herramientas digitales y manuales para definir combinaciones de colores efectivas.

4. Aplicación práctica y ajuste digital del color

- **Software y herramientas digitales para manipulación de color:** Adobe Photoshop, Illustrator, y herramientas gratuitas como GIMP y Canva.
- **Modificación de matiz, saturación y valor:** Técnicas para ajustar colores en imágenes y gráficos.
- **Coherencia cromática en proyectos gráficos:** Uso de guías de estilo y paletas definidas para mantener uniformidad.
- **Prácticas de ajuste de color:** Ejercicios para modificar colores en piezas existentes y crear nuevos diseños con impacto visual.

Actividades

Actividad 1: Línea de tiempo visual de la teoría del color

Objetivo: Explicar los principios básicos y la historia de la teoría del color.

Descripción:

- Investigar los principales hitos y personajes en la historia de la teoría del color.
- Crear una línea de tiempo visual ilustrada que incluya fechas, eventos y conceptos clave.
- Presentar la línea de tiempo a la clase explicando cada elemento.

Organización: Grupos pequeños (3-4 estudiantes).

Producto esperado: Línea de tiempo visual impresa o digital con explicación oral.

Duración estimada: 2 horas.

Actividad 2: Análisis de la psicología del color en piezas gráficas reales

Objetivo: Analizar cómo los colores influyen en la percepción y emociones del público objetivo.

Descripción:

- Seleccionar varias piezas gráficas publicitarias o de marca.
- Identificar los colores predominantes y describir las emociones o percepciones que buscan evocar.
- Relacionar cada color con su significado psicológico y cultural.
- Presentar un informe escrito o presentación digital con el análisis.

Organización: Individual.

Producto esperado: Informe escrito o presentación digital.

Duración estimada: 2 horas.

Actividad 3: Creación de paletas de colores para un proyecto gráfico

Objetivo: Seleccionar y combinar paletas de colores aplicando principios de contraste, armonía y legibilidad.

Descripción:

- Recibir un brief de un proyecto gráfico (póster, flyer, logo).
- Investigar y proponer tres paletas de colores diferentes, aplicando armonías cromáticas y contrastes.
- Justificar la selección de colores según el público objetivo y objetivos del proyecto.
- Presentar las paletas y justificaciones al grupo para retroalimentación.

Organización: Parejas o individuales.

Producto esperado: Documento con paletas de colores y justificaciones.

Duración estimada: 3 horas.

Actividad 4: Ajuste digital de colores en una pieza gráfica

Objetivo: Utilizar herramientas digitales para modificar y ajustar colores garantizando coherencia cromática.

Descripción:

- Proporcionar una pieza gráfica digital base (imagen o diseño simple).
- Con software indicado, modificar matiz, saturación y valor para mejorar armonía y legibilidad.
- Crear dos versiones alternativas con ajustes diferentes y explicar las decisiones tomadas.
- Presentar el trabajo con capturas de pantalla y explicación.

Organización: Individual.

Producto esperado: Archivo digital con las versiones ajustadas y documento explicativo.

Duración estimada: 3 horas.

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre conceptos básicos de color y percepción visual.

Cómo se evalúa: Cuestionario de opción múltiple y preguntas abiertas sobre teoría del color y modelos básicos.

Instrumento sugerido: Prueba escrita digital o papel al inicio de la unidad.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la comprensión de teoría del color, psicología, selección de paletas y uso digital.

Cómo se evalúa: Revisión continua de actividades prácticas, retroalimentación en presentaciones y productos parciales.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación para actividades 1, 2 y 3; observación directa y portafolio digital para actividad 4.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Dominio integral de los objetivos de la unidad: explicación teórica, análisis psicológico, aplicación práctica y ajustes digitales.

Cómo se evalúa: Proyecto final que combine una pieza gráfica con paleta seleccionada, justificación psicológica y ajustes digitales realizados.

Instrumento sugerido: Rúbrica detallada que incluya criterios de contenido teórico, creatividad, coherencia cromática y técnica digital.

Unidad 5: Tipografía y Comunicación Visual

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y clasificar los diferentes tipos de letras según sus características formales y funcionales en ejemplos prácticos de diseño gráfico.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar la legibilidad y la adecuación tipográfica en diversas piezas visuales, evaluando su impacto en la comunicación del mensaje.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de seleccionar y aplicar tipografías adecuadas en composiciones gráficas digitales, considerando criterios de legibilidad y coherencia comunicativa.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de justificar las decisiones tipográficas empleadas en un proyecto gráfico, argumentando su influencia en la efectividad de la comunicación visual.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la Tipografía

- Definición y origen de la tipografía: historia breve y su evolución en el diseño gráfico.
- Importancia de la tipografía en la comunicación visual: cómo influye en la percepción y el mensaje.
- Elementos básicos de las letras: partes de una letra (asta, serifa, contraforma, ascendentes, descendentes, etc.).

2. Clasificación de Tipos de Letras

- Tipografías con serifa (serif): características y ejemplos (Times New Roman, Garamond).
- Tipografías sin serifa (sans serif): características y ejemplos (Arial, Helvetica).
- Tipografías decorativas y display: usos y limitaciones.
- Tipografías script y caligráficas: características formales y funcionales.
- Tipografías monospace y otras categorías especializadas.

3. Legibilidad y Lecturabilidad en Tipografía

- Diferencia entre legibilidad y lecturabilidad: definición y ejemplos prácticos.
- Factores que afectan la legibilidad: tamaño, espaciado, contraste, estilo de letra.
- Impacto del contexto y soporte (impreso, digital, señalética) en la legibilidad tipográfica.
- Evaluación de la adecuación tipográfica en piezas visuales reales: análisis crítico.

4. Aplicación de la Tipografía en Composiciones Gráficas Digitales

- Selección de tipografías según objetivo comunicativo y público objetivo.
- Combinación tipográfica: cómo y cuándo usar más de una tipografía en un diseño.
- Uso adecuado del tamaño, interletraje (tracking), interpalabra (spacing) e interlineado (leading).
- Herramientas digitales para la manipulación tipográfica: introducción práctica.

5. Argumentación y Justificación de Decisiones Tipográficas

- Cómo justificar la elección tipográfica en un proyecto gráfico: criterios formales y funcionales.
- Relación entre tipografía y mensaje: cómo la tipografía influye en la percepción y efectividad del diseño.
- Presentación de un proyecto tipográfico: redacción y comunicación oral de las decisiones tomadas.

Actividades

Actividad 1: Clasificación Tipográfica en la Práctica

Objetivo: Identificar y clasificar los diferentes tipos de letras según sus características formales y funcionales.

Descripción:

- Se entregan a los estudiantes diversas imágenes de piezas gráficas (carteles, revistas, anuncios digitales) con diferentes tipografías.
- Cada estudiante debe identificar el tipo de letra empleado (serif, sans serif, script, etc.) y justificar su clasificación con base en características formales.
- Discusión grupal para contrastar resultados y aclarar dudas.

Organización: Individual

Producto esperado: Lista clasificada con ejemplos y justificaciones escritas.

Duración estimada: 1 hora

Actividad 2: Análisis Crítico de Legibilidad en Piezas Visuales

Objetivo: Analizar la legibilidad y adecuación tipográfica en piezas visuales y evaluar su impacto en la comunicación.

Descripción:

- En grupos, los estudiantes seleccionan piezas gráficas (pueden ser impresas o digitales).
- Analizan aspectos como tamaño, contraste, espaciado, estilo tipográfico y contexto.
- Elaboran un informe que evalúe la legibilidad y cómo afecta la comprensión del mensaje.
- Presentan conclusiones al grupo y proponen mejoras tipográficas.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Informe escrito y presentación oral breve.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 3: Diseño de Composición Gráfica con Tipografía Adecuada

Objetivo: Seleccionar y aplicar tipografías adecuadas en composiciones gráficas digitales considerando legibilidad y coherencia comunicativa.

Descripción:

- Usando software de diseño gráfico (como Adobe Illustrator, Inkscape o Canva), cada estudiante crea una composición gráfica (por ejemplo, un afiche o banner digital).
- Debe seleccionar tipografías que respondan a un propósito específico (informar, persuadir, anunciar) y justificar su elección.
- En la composición se deben aplicar correctamente los principios de legibilidad y combinación tipográfica.

Organización: Individual

Producto esperado: Archivo digital de la composición y un breve documento justificando las decisiones tipográficas.

Duración estimada: 3 horas

Actividad 4: Presentación y Defensa de Proyecto Tipográfico

Objetivo: Justificar las decisiones tipográficas empleadas en un proyecto gráfico y argumentar su influencia en la comunicación visual.

Descripción:

- Cada estudiante presenta su composición gráfica creada en la actividad anterior.
- Explica oralmente y por escrito las razones detrás de la selección tipográfica, destacando aspectos formales y funcionales.
- Responde preguntas y recibe retroalimentación de compañeros y docente.

Organización: Individual con participación grupal

Producto esperado: Presentación oral y documento escrito de justificación.

Duración estimada: 1.5 horas

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre tipografía, tipos de letras y su función en el diseño gráfico.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve de opción múltiple y preguntas abiertas sobre conceptos básicos de tipografía.

Instrumento sugerido: Test escrito o digital con 10 preguntas.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en la identificación, análisis y aplicación tipográfica a lo largo de las actividades prácticas.

Cómo se evalúa: Observación directa, revisión de productos parciales (listados, informes, diseños) y retroalimentación continua.

Instrumento sugerido: Rúbricas de evaluación para cada actividad práctica y registro anecdótico del docente.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Competencias integrales: clasificación correcta de tipografías, análisis crítico de legibilidad, aplicación adecuada en diseño y justificación argumentada.

Cómo se evalúa: Evaluación final basada en el proyecto gráfico completo y la defensa oral escrita.

Instrumento sugerido: Rúbrica que contemple criterios de identificación, análisis, aplicación y argumentación tipográfica.

Unidad 6: Herramientas Digitales para el Diseño

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar las funciones básicas de los principales software de diseño gráfico, como Adobe Photoshop e Illustrator, mediante ejercicios prácticos de exploración guiada.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar técnicas básicas de creación y edición de imágenes digitales utilizando herramientas seleccionadas, cumpliendo con especificaciones establecidas en un proyecto de diseño simple.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de organizar y gestionar archivos digitales de trabajo, asegurando la correcta nomenclatura y almacenamiento según los estándares técnicos requeridos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de combinar elementos visuales en composiciones digitales básicas que respeten los principios del diseño, evaluadas a través de la revisión de proyectos presentados.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de resolver problemas comunes relacionados con el uso de software de diseño básico, implementando soluciones efectivas durante el desarrollo de actividades prácticas.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a las herramientas digitales para el diseño gráfico

- Descripción general del software de diseño gráfico: Adobe Photoshop e Illustrator
- Importancia y aplicaciones en el ámbito técnico y tecnológico
- Interfaz básica y elementos comunes en ambos programas

2. Funciones básicas de Adobe Photoshop

- Exploración guiada de la interfaz: paneles, barras de herramientas, lienzo y menús
- Herramientas fundamentales: selección, pincel, borrador, texto y relleno
- Gestión de capas: creación, orden, visibilidad y agrupación
- Uso de filtros básicos y ajustes de imagen: brillo, contraste, saturación

3. Funciones básicas de Adobe Illustrator

- Exploración guiada de la interfaz: mesa de trabajo, herramientas, paneles principales
- Herramientas fundamentales: pluma, formas básicas, selección directa y grupo
- Concepto de vectores y rutas: creación y edición
- Aplicación de color y degradados

4. Técnicas básicas de creación y edición de imágenes digitales

- Creación de un proyecto simple: definición de especificaciones y objetivos
- Edición de imágenes en Photoshop: recorte, ajuste y combinación de imágenes
- Dibujo y composición en Illustrator: diseño de elementos vectoriales y ensamblaje
- Exportación y formatos de archivo para distintos usos

5. Organización y gestión de archivos digitales

- Normas de nomenclatura para archivos de diseño gráfico
- Almacenamiento y respaldo de archivos: carpetas, versiones y formatos
- Uso de bibliotecas y recursos compartidos en el software

6. Composición digital básica y principios del diseño

- Principios fundamentales del diseño: equilibrio, contraste, alineación y proximidad
- Combinar elementos visuales en composiciones coherentes
- Revisión y evaluación crítica de proyectos digitales

7. Resolución de problemas comunes en software de diseño gráfico

- Identificación de errores frecuentes y sus causas
- Estrategias para solucionar problemas técnicos y de diseño
- Uso de recursos de ayuda y soporte técnico
- Prácticas para mantener la funcionalidad y eficiencia del software

Actividades

Exploración guiada de Adobe Photoshop e Illustrator

Objetivo: Identificar las funciones básicas de los principales software de diseño gráfico.

Descripción:

- El docente presenta la interfaz de Photoshop y luego de Illustrator, explicando paneles y herramientas.
- Los estudiantes realizan un ejercicio guiado para explorar y localizar las herramientas básicas en ambos programas.
- Se asigna una lista de tareas simples, como seleccionar una herramienta, crear una capa o dibujar una forma básica.
- Discusión grupal para compartir hallazgos y dudas.

Organización: Individual

Producto esperado: Documento o ficha con capturas de pantalla y anotaciones que identifiquen funciones básicas.

Duración estimada: 2 horas

Creación y edición de una imagen digital simple en Photoshop

Objetivo: Aplicar técnicas básicas de creación y edición de imágenes digitales.

Descripción:

- Se entrega un brief con especificaciones para crear una imagen digital simple (por ejemplo, un cartel promocional).
- Los estudiantes importan imágenes, realizan recortes, ajustes de color y añaden texto usando Photoshop.
- Se debe guardar el proyecto siguiendo las normas de nomenclatura indicadas.

Organización: Individual

Producto esperado: Archivo editable de Photoshop (.psd) y exportación en formato .jpg o .png.

Duración estimada: 3 horas

Diseño de elementos vectoriales y composición en Illustrator

Objetivo: Aplicar técnicas básicas de creación y edición de composiciones digitales respetando principios del diseño.

Descripción:

- Los estudiantes diseñan elementos vectoriales (íconos, formas) usando Illustrator.
- Se combinan los elementos en una composición que siga principios de diseño como equilibrio y contraste.
- Se realiza una revisión en parejas para retroalimentación.

Organización: Individual y trabajo en parejas para revisión

Producto esperado: Archivo editable de Illustrator (.ai) y exportación en formato .pdf o .png.

Duración estimada: 3 horas

Gestión de archivos y resolución de problemas comunes

Objetivo: Organizar archivos digitales y resolver problemas comunes en el uso de software.

Descripción:

- Se presenta un caso práctico con archivos desorganizados y problemas comunes (pérdida de capas, archivos no guardados, errores de exportación).
- Los estudiantes deben renombrar, organizar y hacer respaldos siguiendo normas establecidas.
- Implementan soluciones para los problemas planteados y documentan el proceso.
- Se realiza una puesta en común para discutir experiencias y estrategias.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Carpeta organizada con archivos correctamente nombrados y documento con soluciones aplicadas.

Duración estimada: 2 horas

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre software de diseño gráfico y manejo básico de interfaces digitales.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve y práctica de identificación de herramientas en pantalla.

Instrumento sugerido: Test escrito y actividad práctica guiada en clase.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la exploración y uso básico de Photoshop e Illustrator, aplicación de técnicas de edición, organización de archivos y resolución de problemas.

Cómo se evalúa: Revisión continua de actividades prácticas, retroalimentación en ejercicios de edición y organización, observación de la participación en actividades grupales.

Instrumento sugerido: Rúbrica de desempeño para actividades prácticas y listas de cotejo para seguimiento individual.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para crear y editar imágenes digitales, organizar archivos correctamente, aplicar principios de diseño en composiciones básicas y resolver problemas técnicos.

Cómo se evalúa: Proyecto final que incluya la creación de una composición digital en Photoshop e Illustrator, con entregables organizados y documentados, y presentación con análisis de la resolución de problemas enfrentados.

Instrumento sugerido: Rúbrica detallada que evalúe técnica, creatividad, organización y solución de problemas; presentación oral o escrita del proceso.

Unidad 7: Técnicas de Composición y Maquetación

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar diferentes técnicas de composición visual aplicadas a textos e imágenes en diversos formatos y soportes.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar principios de la maquetación para organizar elementos gráficos y tipográficos en proyectos digitales e impresos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar composiciones visuales equilibradas y coherentes utilizando herramientas digitales específicas de maquetación.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar y corregir diseños de maquetación para mejorar la legibilidad y el impacto visual según criterios técnicos y estéticos.

Contenidos Temáticos

Técnicas de Composición Visual

- Introducción a la composición visual: definición, importancia y objetivos en el diseño gráfico.
- Elementos básicos de la composición: línea, forma, textura, color y espacio.
- Principios de composición: equilibrio, contraste, ritmo, proporción, unidad y énfasis.
- Técnicas específicas de composición para textos e imágenes:
 - Composición simétrica y asimétrica.
 - Composición en rejilla y modular.
 - Uso del espacio en blanco (espacio negativo).
 - Composición en formato vertical y horizontal.
- Aplicación de la teoría visual en diferentes soportes: digital, impreso, multimedia.

Principios y Técnicas de Maquetación

- Definición y objetivos de la maquetación en diseño gráfico.
- Elementos fundamentales de la maquetación: columnas, márgenes, sangrías, interlineado y alineación.
- Tipografía y maquetación: selección tipográfica, jerarquía, legibilidad y uso de estilos tipográficos.
- Organización visual de textos e imágenes para distintos formatos:
 - Diseño para prensa y publicaciones impresas.
 - Diseño para pantallas y formatos digitales.
- Herramientas digitales básicas para maquetación: Adobe InDesign, Scribus, Canva y otras alternativas.

Diseño de Composiciones Visuales Equilibradas y Coherentes

- Planificación del diseño: análisis del propósito, audiencia y contenido.
- Construcción de bocetos y wireframes para la maquetación.
- Integración de imágenes y textos en composiciones armónicas.
- Uso adecuado de colores, tipografías y espacios para lograr coherencia visual.
- Aplicación práctica de herramientas digitales para crear composiciones equilibradas.

Evaluación y Corrección de Diseños de Maquetación

- Criterios técnicos para evaluar la legibilidad: contraste, tamaño, interlineado y alineación.
- Criterios estéticos para la evaluación: equilibrio visual, armonía, jerarquía y coherencia.
- Metodología para la revisión y corrección de diseños:
 - Autoevaluación y coevaluación.
 - Uso de checklists y rúbricas específicas.
 - Aplicación de retroalimentación para mejorar el diseño.
- Casos prácticos de corrección y mejora de maquetaciones digitales e impresas.

Actividades

Actividad 1: Análisis de Composiciones Visuales

Objetivo: Analizar diferentes técnicas de composición visual aplicadas a textos e imágenes en diversos formatos y soportes.

Descripción:

- El docente presenta una variedad de ejemplos impresos y digitales con distintas técnicas de composición.
- Los estudiantes, en parejas, identifican y describen los principios y elementos usados en cada composición.
- Discusión grupal guiada sobre la efectividad y propósito de cada técnica.

Organización: Parejas y grupo completo.

Producto esperado: Informe breve con análisis y conclusiones sobre las composiciones revisadas.

Duración estimada: 90 minutos.

Actividad 2: Taller de Maquetación Básica con Herramientas Digitales

Objetivo: Aplicar principios de la maquetación para organizar elementos gráficos y tipográficos en proyectos digitales e impresos.

Descripción:

- Introducción práctica a una herramienta digital de maquetación (ej. Adobe InDesign o Scribus).
- Los estudiantes crean un diseño simple que incluya texto e imágenes, aplicando márgenes, columnas y alineación.
- Revisión y ajuste de los diseños con base en los principios aprendidos.

Organización: Individual.

Producto esperado: Archivo digital con una maqueta básica organizada correctamente.

Duración estimada: 2 horas.

Actividad 3: Diseño de Composiciones Visuales Equilibradas

Objetivo: Diseñar composiciones visuales equilibradas y coherentes utilizando herramientas digitales específicas de maquetación.

Descripción:

- Los estudiantes planifican y diseñan un proyecto gráfico (flyer, cartel o página web) desde el boceto hasta la maqueta final.
- Aplican conceptos de equilibrio, jerarquía y coherencia visual aprendidos en la unidad.
- Presentan el proyecto para una sesión de retroalimentación grupal.

Organización: Individual o en parejas.

Producto esperado: Proyecto finalizado en formato digital listo para presentación.

Duración estimada: 4 horas distribuidas en varias sesiones.

Actividad 4: Evaluación y Corrección de Diseños de Maquetación

Objetivo: Evaluar y corregir diseños de maquetación para mejorar la legibilidad y el impacto visual según criterios técnicos y estéticos.

Descripción:

- Se asignan diseños previos realizados por los estudiantes o ejemplos externos para evaluación.
- En grupos pequeños, se aplican rúbricas y checklists para identificar aspectos a mejorar.
- Proponen correcciones concretas y aplican ajustes en los diseños.
- Se comparte el trabajo corregido y se reflexiona sobre las mejoras implementadas.

Organización: Grupos pequeños (3-4 estudiantes).

Producto esperado: Informe de evaluación y versión corregida del diseño.

Duración estimada: 3 horas.

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre composición y maquetación visual.

Cómo se evalúa: Mediante una prueba corta con preguntas teóricas y análisis de ejemplos visuales.

Instrumento sugerido: Cuestionario escrito o en plataforma digital, con preguntas de selección múltiple y análisis breve.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Aplicación progresiva de técnicas de composición, maquetación y uso de herramientas digitales durante las actividades prácticas.

Cómo se evalúa: Observación directa, retroalimentación continua, revisión de avances y autoevaluación/co-evaluación.

Instrumento sugerido: Listas de cotejo, rúbricas parciales y registros de observación del docente.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Integración y aplicación de todos los contenidos en un proyecto final de composición y maquetación visual.

Cómo se evalúa: Presentación y defensa del proyecto final, revisión según rúbrica que contemple criterios técnicos y estéticos.

Instrumento sugerido: Rúbrica detallada que incluya análisis de legibilidad, equilibrio, coherencia, uso de herramientas digitales y capacidad de corrección.

Unidad 8: Diseño de Identidad Visual

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar los conceptos básicos de identidad visual y su importancia en la construcción de marcas, mediante la revisión de ejemplos reales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar logotipos aplicando los elementos y principios fundamentales del diseño gráfico, utilizando herramientas digitales básicas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de seleccionar y combinar adecuadamente colores, tipografías y formas para crear elementos visuales coherentes con la identidad de una marca o proyecto.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar y ajustar diseños de identidad visual conforme a criterios de funcionalidad y estética, siguiendo pautas establecidas en proyectos técnicos.

Unidad 9: Diseño Editorial y Publicitario

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar las características y funciones del diseño editorial y publicitario en diferentes medios impresos y digitales, utilizando ejemplos representativos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar los elementos y principios del diseño gráfico para crear piezas editoriales y publicitarias que comuniquen eficazmente un mensaje visual, empleando software especializado.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de planificar y desarrollar un proyecto gráfico editorial o publicitario, considerando el público objetivo, el mensaje y el medio de difusión, para presentar una propuesta coherente y funcional.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar y corregir diseños editoriales y publicitarios basándose en criterios técnicos y estéticos, mejorando la calidad y efectividad comunicativa de las piezas.

Unidad 10: Producción Gráfica y Preparación para Impresión

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y seleccionar los formatos de archivo adecuados para diferentes tipos de impresión, considerando las características técnicas requeridas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de ajustar la resolución de imágenes digitales para garantizar la calidad óptima en el proceso de impresión, aplicando estándares técnicos específicos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar técnicas de gestión del color para mantener la fidelidad cromática entre dispositivos digitales e impresos, utilizando herramientas de calibración y perfiles de color.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de preparar y exportar archivos gráficos listos para impresión, cumpliendo con las especificaciones técnicas y los requisitos de producción establecidos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar y corregir posibles errores en archivos gráficos que puedan afectar la calidad de impresión, utilizando criterios técnicos y herramientas digitales.

Unidad 11: Diseño para Medios Digitales

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar los requerimientos específicos de diferentes plataformas digitales para adaptar piezas gráficas conforme a sus formatos y resoluciones.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar los principios de diseño gráfico en la creación y adaptación de contenidos visuales para redes sociales, sitios web y multimedia, asegurando coherencia estética y funcionalidad.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de utilizar herramientas digitales especializadas para editar y optimizar imágenes y gráficos destinados a medios digitales, garantizando calidad y tiempos de carga adecuados.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar y ajustar sus diseños digitales según criterios de usabilidad, accesibilidad y experiencia del usuario en diversos dispositivos.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de planificar y ejecutar proyectos gráficos digitales que comuniquen efectivamente mensajes visuales adaptados a las características y necesidades de cada medio digital.

Unidad 12: Proyecto Integrador de Diseño Gráfico

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de planificar un proyecto de diseño gráfico que integre los elementos y principios del diseño, aplicando técnicas aprendidas para resolver un problema real.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de elaborar composiciones visuales utilizando herramientas digitales, asegurando la coherencia y efectividad en la comunicación del mensaje visual.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar y ajustar su proyecto gráfico basado en criterios técnicos y estéticos, garantizando la calidad y funcionalidad del diseño final.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de presentar y argumentar su proyecto integrador, explicando las decisiones de diseño tomadas y su relación con los objetivos comunicativos.