 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Código: FOA-FR-07
		Página: 1 de 2
		Versión: 4
		Vigente a partir de: 2011-01-18

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:

NOMBRE DEL DOCENTE: Natalia Fernanda Delgado A.	IDENTIFICACIÓN No. 37.085.328
Correo Electrónico: nfdelgado@gmail.com	

NOMBRE DE LA ASIGNATURA O CURSO: COMUNICACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

Código de Asignatura:	6543				
Semestre(s) a los cuales se ofrece:	Sexto				
Intensidad Horaria Semanal: 4	Número de Créditos: 3	Teórica: 0	Práctica: 4	Adicionales: 6	Horas Totales: 10

METODOLOGÍA DE CLASE: (Marque con una X la Opción u Opciones que Usted emplea principalmente en la Metodología)						
Clase Magistral:	Taller: X	Seminario:	Práctica: X	Investigación:	Laboratorio:	Proyectos:
Fecha Última Actualización del programa temático: 07 - 02 - 2016		Revisión realizada por: Saulo Mosquera López				

2. JUSTIFICACIÓN: La comunicación es inherente al hombre pues es quien le permite establecer relaciones con su contexto para conocerlo, comprenderlo y desenvolverse adecuadamente en él; su comprensión y aplicación es de vital importancia pues la claridad de la información transmitida depende de la forma en la que se dé a conocer un mensaje. Es ahí donde el diseño gráfico juega un papel importante pues, si de comunicar se habla, es necesario realizar una planificación en donde se tenga en cuenta la presentación del mensaje y los grupos específicos a quienes va destinado.

En la práctica académica, la adquisición de conocimientos en el campo de la comunicación y diseño gráfico potencia las habilidades del Licenciado en Informática para ingeniar estrategias aplicables en el campo educativo, por esta razón debe contar con la preparación adecuada para desarrollar herramientas y materiales multimedia con fines educativos, teniendo en cuenta los principios básicos de un buen diseño visual que le permita comunicar adecuadamente sus ideas.

3. OBJETIVOS:

3.1 Objetivo General: Desarrollar competencias en el uso de técnicas básicas de comunicación y diseño gráfico, que le permitan al futuro Licenciado en Informática su aplicación en la creación de recursos multimedia con fines educativos e informativos.


3.2 Objetivos Específicos:

- Fundamentar al estudiante de Licenciatura en Informática en teorías comunicativas y su aplicación en el diseño gráfico con el objeto de transmitir mensajes utilizando medios digitales.
- Identificar los principios básicos de una comunicación efectiva y un diseño gráfico adecuado, para su aplicación en el desarrollo de ideas comunicativas y educativas en diferentes contextos.
- Adquirir conocimientos, habilidades y actitudes en el área del diseño de imágenes por computador, dibujo de mapa de bits y vectoriales, retoque y edición fotográfica, así como en el diseño de elementos gráficos para su publicación en Internet.

4. METODOLOGÍA: El curso se desarrollará en la modalidad de talleres prácticos, en el cual se propiciará el compromiso de los estudiantes con las actividades propuestas. Estas actividades serán desarrolladas bajo la orientación del docente y con el trabajo práctico permanente del estudiante, quien deberá desarrollar los talleres y trabajos de aplicación que sirvan de evidencia de los aprendizajes alcanzados.

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN: La evaluación será de carácter formativa y estará basada en la participación y producción de los estudiantes. Se tendrá en cuenta los productos desarrollados por los estudiantes en el área del diseño gráfico. Para este propósito las técnicas de evaluación a utilizar son: talleres desarrollados en clase y en casa, trabajos individuales y en grupo, y exámenes de cada unidad.

Talleres en clase y en casa 50%
 Trabajos individuales y en grupo 30%
 Exámenes 20%

 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA	Página: 2 de 2
	PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Versión: 4
		Vigente a partir de: 2011-01-18

6. CONTENIDO DE LA ASIGNATURA

Tema ó Capitulo
UNIDAD 1: GENERALIDADES DE LA COMUNICACIÓN Y EL DISEÑO GRÁFICO 1.1 Elementos básicos de la comunicación 1.2 Modelos de comunicación 1.3 Generalidades del diseño gráfico 1.4 Principios básicos en el diseño de una interfaz gráfica
UNIDAD 2: PROCESO DE GENERACIÓN DE IDEAS 2.1 Concepto de idea 2.2 Técnicas para generar ideas
UNIDAD 3: DISEÑO DE IMÁGENES DE MAPAS DE BIT 2.1 Generalidades del Diseño de mapas de bits 2.2 Dibujo de mapa de Bits 2.3 Retoque, edición y montaje fotográfico 2.4 Elementos gráficos para Internet 2.5 Sectores de imágenes, Rollover y Gifs animados
UNIDAD 4: DISEÑO DE IMÁGENES VECTORIALES 3.1 Generalidades del dibujo vectorial 3.2 Efectos para gráficos vectoriales 3.3 Elementos gráficos para Internet 3.4 Diseños publicitarios 3.5 Integración imágenes vectoriales y mapas de bits

7. PUNTO ADICIONAL Y OPCIONAL QUE APLICA A AQUELLOS PROGRAMAS QUE UTILIZAN OTROS FACTORES EN LA PROGRAMACIÓN TEMÁTICA POR ASIGNATURA, Ej. Competencias, habilidades, etc.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Manual de Diseño Gráfico: Formas, Síntesis, Aplicaciones. Armin Hofmann. Editorial Gustavo Gili, México 1996. 174 páginas.

El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días. Enric Satue. Alianza editorial, Madrid 2002.

THE COMPLETE GUIDE TO DIGITAL ILLUSTRATION. Steve Caplin, Adam Banks. Editorial Ilex, Cambridge, 2003.

Modelos y teorías de comunicación. Mayra teresa Millán. Disponible en:
http://www.uvirtual.edu.co/docudiseo/Dise%C3%B1o%20Gráfico/M-P/modelos_teorias_comunicacion.pdf

Comunicación Visual y tecnología de gráficos en computadora. Juan Carlos Asinsten. Disponible en:
http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD13/contenidos/materiales/archivos/comunicacion_visual.pdf

El diseño gráfico. Manuel Vélez, Adela Gonzáles Pastor. Disponible en:
<http://aipo.es/libro/pdf/11DisGra.pdf>

Una técnica para producir ideas, James webb Young. Disponible en: <http://www.amauta-international.com/BIBVIRT/TecnicaProducirIdeas.pdf>

Fundamentos del diseño bi y tri dimensional, Wucius Wong. Disponible en:
http://www.euroamericano.edu.ec/Contenido/0080%20Fundamentos%20de%20diseño%20No%201/6195_15246.pdf