|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CICLO | ASIGNATURAS | REULTADO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA | PROBLEMAS DETECTADOS | DESCRIPCIÓN MINIMA DE CONTENIDOS | NUMERO DE PERIODOS (TOTAL DE HORAS) | CANTIDAD DE HORAS EN EL PERIODO LECTIVO | UNIDAD DE ORGANIZACION CURRICULAR | CAMPOS DE FORMACION | ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE |
| I | **DG.DB. 01.1**  **DIBUJO BÁSICO** | Identificar los elementos básicos del dibujo mediante el bocetaje de objetos  aplicando correctamente principios teórico-prácticos. | 1. ¿Cuáles son los elementos básicos del dibujo?  2. ¿Cuáles son los métodos para el bocetaje de objetos?  3. Inadecuada aplicación de los principios o fundamentos básicos del dibujo. | **TEMA 1 : FUNDAMENTOS DEL DIBUJO BÁSICO**  S1: Introducción al dibujo básico  S2: Elementos básicos del dibujo  S3: Reconocimiento y manejo de materiales  S4: Conceptos de dibujo básico (degradados, trama)  **TEMA 2: DIBUJO Y SUS FLUJOS DE TRABAJO**  S1: Procesos creativos del dibujo artístico contemporáneos  S2: La observación y exploración dentro del Dibujo básico(Referencias)  S3: Explorando conceptos de representación gráfica.  **TEMA 3: EL ARTE Y LA PRÁCTICA DEL DIBUJO**  S1: Materiales y soportes  S2: Flujo de trabajo, entorno para el concepto creativo.  S3: Aplicación y adaptación del concepto gráfico creativo. | I | 128 | NIVEL BÁSICO | FUNDAMENTOS TEÓRICOS | DISEÑO DE IMAGEN VISUAL  1.5 |
| I | **DG.DG. 01.2**  **DIBUJOGEOMÉTRICO** | Resuelve gráficamente figuras geométricas mediante la interpretación de conceptos, normas y leyes del dibujo técnico, aplicando procedimientos de resolución gráfica. | 1. Desconocimiento de las normas básicas y sistemas de representación gráfica de objetos y su relación entre la teoría y la práctica.  2. Inadecuado desarrollo de habilidades en el manejo de instrumentos para elaborar diseños bidimensionales y tridimensionales.  3. Incorrecta resolución de ejercicios de proyección relacionados con el dibujo geométrico. | **TEMA 1: CONCEPTOS BÁSICOS DEL DIBUJO GEOMÉTRICO**  S1: Técnicas de representación geométrica.  S2: Proyecciones (Tipologías)  S3: Representación de vistas.  **TEMA 2: PROCESOS GEOMÉTRICOS**  S1. Acotación  S2: Cortes y secciones  S3: Plano de despieces  **TEMA 3: PERSPECTIVA**  S1. Aplicación de perspectiva  S2: Sistemas de representación gráfica  S3: Representación de sólidos | II | 128 | NIVEL BÁSICO | FUNDAMENTOS TEÓRICOS | DISEÑO ESTRATÉGICO  1.5 |
| I | **DG.HD. 01.3**  **HISTORIA DEL DISEÑO** | Identifica los principales estilos, escuelas y referentes del diseño gráfico occidental, no occidental, latinoamericano y ecuatoriano, desde sus orígenes hasta la actualidad, desde una perspectiva crítica. | 1. Insuficiente exploración, desde una perspectiva histórica, de los antecedentes que dieron origen al diseño como disciplina diferenciada de las artes.  2. Escasa identificación de las escuelas y corrientes del diseño gráfico moderno analizadas desde su contexto histórico, sus distintas posturas teóricas, métodos y técnicas, y su aporte en la cultura visual de la sociedad occidental.  3. Insuficiente interpretación de las relaciones y tensiones entre las escuelas y tendencias del diseño occidental, con los lenguajes regionales, en la configuración del diseño latinoamericano, ecuatoriano y no occidental. | **TEMA 1: ANTECEDENTES DEL DISEÑO EN LA HISTORIA**  S1. Antecedentes del diseño: prehistoria e historia antigua.  S2. Aproximaciones al diseño precolombino.  S3. Precursores del diseño en oriente y occidente (China e India; Edad Media, Renacimiento).  S4. La Revolución Industrial y su influencia en la configuración del diseño como disciplina.  **TEMA 2: ESCUELAS Y TENDENCIAS DEL DISEÑO EN LA MODERNIDAD OCCIDENTAL**  S1. Consolidación del diseño como disciplina: Movimientos de S. XIX y Siglo XX (Arts & Crafts, Secesión Vienesa, Escuela de Glasgow y Art Nouveau).  S2. Aproximación crítica a los Movimientos, escuelas y tendencias del S. XX: Fundamentos, manifiestos, principios teóricos y éticos.  S3. Diseño de la posguerra y su desarrollo en la sociedad de los *mass media*: fundamentos, procesos, prácticas y referentes.  S4. Referentes del diseño occidental en la posmodernidad.  **TEMA 3: DISEÑOS DEL SUR: EN BÚSQUEDA DE UNA VOZ PROPIA**  S1. Diseño desde la periferia: voces y referentes: Asia, África, Medio Oriente, Oceanía.  S2. Diseño Latinoamericano, de la reverencia a occidente a la disidencia.  S3. Diseño ecuatoriano: de la influencia occidental a la ecología de saberes (gráfica popular, diseño vernacular). |  |  |  |  |  |
| I | **DG.DBB. 01.4**  **DISEÑO BASICO BIDIMENSIONAL** | Diseñar estructuras compositivas bidimensionales, a través de los principios básicos del diseño, orientados en la búsqueda de una estética aplicable a un contexto especifico. | 1. Insuficiente conocimiento de los conceptos básicos del diseño bidimensional.  2. ¿Cuáles son los métodos y procesos para la elaboración de estructuras compositivas a través de ejercicios experimentales?  3. Aplicación de estéticas foráneas, carentes de originalidad, descontextualizadas y sin criterio. | **TEMA 1: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BIDIMENSIONAL**  S1: Conceptos y elementos básicos del diseño.  S2: Tipos en diseño bidimensional.  S3: Aspectos de relación y forma.  **TEMA 2: COMPOSICIONES FORMALES EN DISEÑO BIDIMENSIONAL**  S1: Módulos y estructuras bidimensionales  S2: Conceptualización de ideas en base a procesos.  S3: Estéticas occidentales y subalternas. Métodos, estilos y tendencias.  **TEMA 3: CONSTRUCCIÓN DE PROTOTIPOS**  S1: Consideraciones entre aspecto, diseño y forma.  S2: Diseño de estructuras compositivas bidimensionales aplicadas a un problema real.  S3: Diseño de prototipos bidimensionales con una estética propia, con justificación teórica y práctica. |  |  |  |  |  |
| I | **DG.AV. 01.5**  **ANTROPOLOGÍA VISUAL** | Identifica, a través del ejercicio del pensamiento crítico, los procesos de construcción, producción, distribución, circulación y consumo de imágenes tanto visuales como audiovisuales, enmarcados dentro de su contexto histórico, social, económico y cultural. | 1. Consumo de imágenes visuales y audiovisuales sin una aproximación crítica de su contexto social, histórico, económico y cultural.  2. Insuficiente identificación de los diferentes discursos existentes en el análisis de imágenes visuales y audiovisuales.  3. Deficiente interpretación narrativa de las imágenes visuales/audiovisuales desde lecturas decoloniales, interculturales y de género. | **TEMA1: FUNDAMENTOS DE ANTROPOLOGÍA VISUAL**  S1: Conceptualización de la antropología visual y su incidencia en el diseño gráfico.  S2: La importancia del estudio de las imágenes en las sociedades contemporáneas.  S3: La construcción de las imágenes: hegemonías y subalternidades.  **TEMA 2: DISCURSOS VISUALES DESDE LA ANTROPOLOGÍA: GÉNERO, CLASE, ETNICIDAD.**  S1: La construcción de género desde el diseño, arte, fotografía, el cine, televisión, publicidad e internet.  S2: Discursos de clase y etnicidad en las imágenes.  S3: Cultura “oficial”, cultura “popular” y cultura de masas.  **TEMA 3: DESCOLONIZANDO LA MIRADA**  S1: Una mirada a las visualidades del Sur y visualidades “Otras” en la contemporaneidad.  S2: Lecturas decoloniales de las imágenes visuales y audiovisuales.  S3. Interpretación de imágenes visuales y audiovisuales desde perspectivas interculturales y de género. | I | 128 | NIVEL BÁSICO | SABERES Y CONTEXTOS | DISEÑO DE IMAGEN VISUAL  1.5 |
| I | **DG.CA. 01.6**  **COMUNICACIÓN ACADEMICA** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| I | **DG.TIC. 01.7**  **TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN** | Manejar herramientas tecnológicas para apoyar el trabajo autónomo, investigativo y colaborativo. | 1. Desconocimiento de herramientas tecnológicas para apoyar el desenvolvimiento y desarrollo de tareas y trabajos.  2. ¿Qué herramientas permiten mejorar los procesos de desarrollo de tareas y trabajos?  3. Inadecuada utilización de herramientas tecnológicas para mejorar la productividad individual y colaborativa. | **TEMAS 1: ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE**  **S1.** Introducción a las EVA´S y aproximación de las tecnologías e-learning  **S2.** Reconocimiento de tecnologías e-learning.  **S3**. Fundamentos de las tecnologías para el aprendizaje.  **TEMAS 2: HERRAMIENTAS TECNOLOGÍCAS EN LA EDUCACIÓN**  **S1**. Introducción al manejo de herramientas on-line y off-line  **S2.** Blogs personales, profesionales y académicos  **S3.** Redes Sociales en la educación (YouTube, google académico, Yahoo entre otros.)  **TEMAS 3: HERRAMIENTAS DE PRESENTACIÓN Y GESTIÓN**  **S1.** Mapas de presentación y organización (organigramas, flujograma entre otros.)  **S2.** Interacción sincrónica (video-conferencias, chat) y asincrónica(foros).  **S3.** Trabajo colaborativo dentro y fuera del aula. |  |  |  |  |  |
| II | **DG.SI. 02.1**  **SEMIOTICA DE LA IMAGEN** | Analizar sistemas de comunicación utilizando signos gráficos a través de la interpretación y contextualización del entorno social, elementos históricos y socio antropológicos | 1. Desconocimiento de los fundamentos teóricos sobre el estudio de los signos, percepción visual y la imagen.  2. Escaso uso y manejo de metodologías, herramientas de observación e investigación en la construcción de propuestas gráfico visuales.  3. Deficiente aplicación de los fundamentos teóricos en la construcción del mensaje visual, la investigación de los elementos históricos, culturales y sociales. | **TEMA1: FUNDAMENTOS DE LA SEMIÓTICA**  S1: Introducción a la semiótica  S2: Relación del diseño con la semiótica  S3: Corrientes y Referentes  **TEMA2: PERCEPCIÓN VISUAL**  S1: Funciones del mensaje gráfico  S2: Componentes del signo gráfico  S3:Clasificación del signo gráfico  S4: Abstracción y Síntesis Gráfica  **TEMA3: SISTEMAS DE CONSTRUCCIÓN GRÁFICA**  S1: Construcción de los signos gráficos.  S2: Análisis semiótico  S3:Sistema de construcción pictográfica. | ‘O | 128 | NIVEL BÁSICO | EPISTEMOLOGÍA | DISEÑO DE IMAGEN VISUAL  1.5 |
| II | **DG.DBT. 02.2**  **DISEÑO BÁSICO TRIDIMENSIONAL** | Desarrollar procesos estructurados sobre el diseño gráfico visual- espacial para la compresión del espacio tridimensional. | ¿Cuáles son los conceptos fundamentales del diseño tridimensional, su importancia para interpretar y representar volúmenes de forma gráfica y mental?  ¿Cuáles son los procesos o métodos para interpretar y representar volúmenes de forma gráfica y mental?  ¿Cómo aplicar principios y conceptos fundamentales para implementar propuestas tridimensionales que permitan solucionar problemas visuales-espaciales? | **TEMAS 1: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO TRIDIMENSIONAL**  **S1.** El diseño tridimensional  **S2.** Perspectivas básicas  **S3**. Elementos Constructivos  **TEMAS 2: ESTRUCTURAS**  **S1**. Estructuras de pared  **S2.** Células Espaciales y Módulos  **S3.** Variaciones de posición, variaciones de dirección  **TEMAS 3: CONSTRUCIÓN PROTOTIPOS MODULARES**  **S1.** Prismas y Cilindros  **S2.** Repetición de Módulos  **S3.** Estructuras poliédricas |  |  |  |  |  |
| II | **DG.TI. 02.3**  **TECNICAS DE ILUSTRACION** | Desarrolla a través de técnicas ilustración la representación de elementos conceptuales. | 1. Desconocimiento de técnicas de ilustración dentro del campo de la comunicación gráfica.  2. ¿Qué técnicas de ilustración se utilizará para crear y representar formas en dos o tres dimensiones?  3. Incorrecto uso de herramientas y materiales en la aplicación de conceptos en la ilustración. | **TEMA 1: ILUSTRACIÓN CONTEMPORÁNEA Y LATINOAMERICANA.**  S1: Fundamentos de técnicas de ilustración  S1: Fundamentos de la ilustración contemporánea y Latinoamericana.  S2: Conceptualización artística popular en la ilustración.  S3: Bases de la Ilustración narrativa.  **TEMA 2: MÉTODOS, PROCESOS Y ESTRATEGIAS EN ILUSTRACIÓN**  S1: Análisis y referencias artísticas universales y locales.  S2: Brief para la ilustración.  S3: Procesos creativos en la ilustración (flujos de trabajo).  **TEMA 3: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS EN ILUSTRACIÓN**  S1: Procedimientos y técnicas analógicas.  S2: Composición en la ilustración  S3: Ilustración narrativa. | II | 128 | NIVEL BÁSICO | CATEDRA INTEGRADORA | DISEÑO DE IMAGEN VISUAL  1.5 |
| II | **DG.FI. 02.4**  **FUNDAMENTOS DE INVESTIGACION** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| II | **DG.IC.02.5**  **IDENTIDAD CULTURAL** | Identifica teorías que generen comportamientos críticos y propositivos frente a la sociedad. | 1. Desconocimiento de los procesos históricos como factores que influyen en las prácticas culturales.  2. Limitada identificación de las estructuras anexas a la cultura.  3. Deficiente reflexión sobre la cultura que necesita para asumir comportamientos. | **TEMA 1: CONFRONTACION DE DOS PATRONES CULTURALES, OCCIDENTE Y AMÉRICA**  S1: Cosmovisiones Occidental y Latinoamericana  S2: Construcción del mestizo  S3: Resistencia del mestizaje  **TEMA 2: LAS ESQUEMAS ESTRUCTURALES EN LAS PRÁCTICAS CULTURALES**  S1: Vigilar y castigar  S2: Antropofagia y canibalismo cultural  S3: Construcción de las sociedades  **TEMA 3: LA CULTURA COMO CONCEPTO Y COMO PRAXIS**  S1: La interculturalidad el multiculturalismo  S2: La identidad Cultural  S3: Las políticas dentro de la cultura | VI | 112 | PROFESIONALIZANTE | SABERES Y CONTEXTOS | DISEÑO ESTRATÉGICO  1.5 |
| III | **DG.C. 03.1**  **CREATIVIDAD** | Desarrollar  habilidades y destrezas creativas, dentro del entorno; a través de acciones y soluciones innovadoras, con un respaldo crítico. | ¿Cuáles son los principios para desarrollar la creatividad?  2. ¿Cuáles son los métodos y técnicas de creatividad para la generación de ideas?  3. Inadecuada aplicación de métodos y técnicas de creatividad en la generación de productos gráficos. | **TEMA 1 : ASPECTOS RELATIVOS A LA CREATIVIDAD**  S1: Fundamentos de la creatividad  S2: Componentes creativos  S3: Pensamiento creativo  S4: Forma de las ideas  S5: Función y esquema creativo  **TEMA 2:** **MÉTODOS Y TÉCNICAS**  S1: Métodos y técnicas.  S2: Proceso creativo.  S3: Implantación del mensaje.  **TEMA 3:** **GENERACIÓN DE IDEAS**  S1: Gestión creativa.  S2: Aplicación del proceso creativo.  S3: Generación, producción y evaluación de ideas. | I | 128 | NIVEL BÁSICO | FUNDAMENTO TEÓRICOS | DISEÑO DE IMAGEN VISUAL  1.5 |
| III | **DG.FB. 03.2**  **FOTOGRAFÍA BÁSICA** | Interpretar el lenguaje básico de la fotografía como recurso expresivo en el ámbito de la creación y la composición de imágenes. | 1. Desconocimiento de los fundamentos de fotografía.  2. Incorrecto manejo de la cámara fotográfica y principios de composición.  3. Incorrecto uso de técnicas de composición fotográfica. | **TEMA 1: FUNDAMENTOS DE LA FOTOGRAFÍA**  S1: Principios básicos de fotografía  S2: Elementos de la fotografía.  S3: Corrientes e influencias de la fotografía.  S4: Manejo y control de la cámara  **TEMA 2: COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA**  S1: Principios de composición fotográfica  S2: Encuadres y planos  S3: Leyes y ángulos de composición fotográfica  S3: Fotografía en B/N y color  **TEMA 2: TÉCNICAS DE FOTOGRAFÍA**  S1: Dominio de la exposición  S2: Técnicas de fotografías  S3: Creación fotográfica | IV | 112 | NIVEL BÁSICO | SABERES Y CONTEXTO | DISEÑO DE IMAGEN VISUAL  1.5 |
| III | **DG.TC. 03.3**  **TEORIA DEL COLOR** | Comprender los principios de la teoría y psicología del color en medios análogos y digitales. | ¿Cuáles son los principios y fundamentos que rigen la teoría y psicología del color?  Inadecuado proceso de selección de color en medios análogos y de digitales.  ¿Cómo la aplicación del color influye en los medios análogos y digitales? | **TEMAS 1: TEORÍA Y PSICOLOGÍA DEL COLOR**  **S1.** Introducción a la teoría de color.  **S2.** Modelos y atributos del color. (Colores luz y pigmento, saturación, luminosidad, matiz…)  **S3**. Armonías del color  **S4.** Espacios de color  **S5.** Significado del color.  **TEMAS 2: MÉTODOS Y PROCESOS**  **S1.** Colores primarios, secundarios y terciarios **(**pigmentos y luz)  **S2**. Rueda cromática  **S3.** Valores tonales  **TEMAS 3: GESTIÓN DEL COLOR**  **S1.** El color en los medios análogos.  **S2.** El color en los medios digitales.  **S3.** Herramientas especializadas en el manejo de color.  S4. Artes finales para medios análogos y digitales. |  |  |  |  |  |
| III | **DG.DC. 03.4**  **DESARROLLO DE CONCEPTOS**  **(Concept art)** | Desarrollar habilidades gráficas y conceptuales dentro de la disciplina del concept art. | 1. Escaso conocimiento de fundamentos teóricos del concept art.  2. Inadecuado flujo de trabajo en el desarrollo conceptual de las ideas.  3. Limitado tratamiento artístico para generar productos conceptuales creativos. | **TEMA 1: CONCEPTOS ARTÍSTICOS**  S1:Fundamentación teórica sobre concept art  S2: Morfología orgánica  S3: Análisis de figura humana  S4: Bosquejos dinámicos  **TEMA 2:** **DIBUJO DE CREACIÓN**  S1: Recursos e inspiración  S2: Diseño y creación de personajes  S3: Diseño y creación de escenarios  S4: Diseño y creación de objetos  **TEMA 3: TRATAMIENTO DE PRODUCTOS CONCEPTUALES**  S1: Storyboard y narrativa  S2: Hoja de personajes  S3: ArtBook  S4: Colorización Digital. | V | 112 | PROFESIONALIZANTE | COMUNICACIÓN Y LENGUAJES | DISEÑO ESTRATÉGICO  1.5 |
| III | **DG.DT. 03.5**  **DISEÑO TIPOGRAFICO** | Construir tipografías mediante conceptos, técnicas y herramientas especializadas, a través del estudio de la anatomía tipográfica y de ejercicios experimentales. | 1. ¿Cuáles son los fundamentos de la anatomía tipográfica?  2. ¿Cuál es el proceso para el uso y construcción de las familias tipográficas?  3. Limitada aplicación del diseño tipográfico en la materialización de productos comunicacionales. | **TEMA 1: FUNDAMENTOS DE LA TIPOGRAFÍA**  S1: Historia de la Tipografía.  S2: Tipologías.  S3: Morfologías.  S4: Topologías.  **TEMA 2: EXPRESIÓN TIPOGRÁFICA**  S1: Legibilidad e inteligibilidad  S2: La tipografía como texto y signo.  S3: La tipografía como ilustración o imagen.  S4: Sistema de retículas y composición  **TEMA 3: DISEÑO DE TIPOGRAFÍA**  S1: Proceso de diseño.  S2: Concepción y realización de diseño tipográfico  S3: Aplicación del diseño tipográfico en soportes gráficos. | III | 112 | NIVEL BÁSICO | SABERES Y CONTEXTOS | DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS  1.5 |
| III | **DG.ED. 03.6**  **EPISTEMOLOGIA DEL DISEÑO** | Identifica las distintas aproximaciones epistemológicas al diseño, tanto desde la perspectiva filosófica (centrada en el sujeto –la forma como proyección de la idea-), como desde la perspectiva histórica (centrada en el objeto de diseño y su relación con el contexto espacio-temporal en el que se desarrolla y como resultado de la aplicación de una técnica). | 1. Insuficiente conocimiento de los fundamentos teóricos del diseño.  2. Inadecuada comprensión de procesos del diseño desde una perspectiva histórica, que visibiliza los orígenes, transformaciones, y tendencias del diseño desarrolladas tanto a través de métodos empíricos como técnicos y científicos.    3. Deficiente información sobre la aplicación de las diferentes aproximaciones epistemológicas del diseño a la solución de problemas de la comunicación visual y a la creación de propuestas creativas. | **TEMA 1: TEORÍA DEL DISEÑO**  S1: Definición del diseño;  S2: necesidades y objetos del diseño;  S3: Productos de diseño.  **TEMA 2: HISTORIA DEL DISEÑO**  S1: El diseño en la pre-historia.  S2: Diseño en la historia antigua y medieval.  S3: Diseño moderno, escuelas, tendencias, métodos de las principales escuelas del diseño.  **TEMA 3: APROXIMACIÓN EPISTEMOLÓGICA DEL DISEÑO DESDE LA TRANSDISCIPLINARIEDAD**  S1: El diseño como actividad proyectual.  S2: Diseño: arte, facultad o ciencia.  S3: El diseño como actividad multidisciplinaria. | I | 112 | NIVEL BÁSICO | EPISTEMOLOGÍA | DISEÑO DE IMAGEN VISUAL  1.5 |
| III | **DG.CV.03.7**  **COMUNICACIÓN VISUAL** | Emplear principios lingüísticos y la narrativa visual para la creación del mensaje. | 1. Desconocimiento de los fundamentos de la comunicación visual.  2. ¿Qué modelos y técnicas se utilizarán en la comunicación visual?  3. Incorrecta aplicación de los procesos de representación de la imagen visual. | **TEMA 1: FUNDAMENTOS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL**  S1: Principios de la comunicación visual.  S2: Proceso comunicativo  S3: Comunicación y cultura.  **TEMA 2: PROCESO DE COMUNICACIÓN VISUAL**  S1: Elementos de la imagen y su dimensión comunicativa morfológica  S2: Leyes de la Gestalt  S3: Retórica Visual  **TEMA 3: LA COMUNICACIÓN VISUAL EN EL MENSAJE**  S1: La Función del discurso visual desde la comunicación.  S2: Aplicación del discurso visual.  S3: Técnicas de persuasión en el mensaje visual. | II | 96 | NIVEL BÁSICO | COMUNICACIÓN Y LENGUAJE | DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS  1.5 |
| IV | **DG.FP. 04.1**  **FOTOGRAFIA PUBLICITARIA** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| IV | **DG.DC.04.2**  **DISEÑO CORPORATIVO** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| IV | **DG.DE. 04.3**  **DISEÑO EDITORIAL** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| IV | **DG.MD. 04.4**  **METODOLOGIA DEL DISEÑO** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| IV | **DG.RN. 04.5**  **REALIDAD NACIONAL** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| IV | **DG.ID.04.6**  **ILUSTRACION DIGITAL** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| IV | **DG.G.04.7**  **GUION** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| V | **DG.SPG. 05.1**  **SISTEMAS DE PRODUCCION GRAFICA** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| V | **DG.DME. 05.2**  **DIAGRAMACION Y MAQUETACION EDITORIAL** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| V | **DG.PS. 05.3**  **PRODUCCION DE SONIDO** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| V | **DG.IC. 05.4**  **IMAGEN CORPORATIVA** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| V | **DG.P. 05.5**  **PACKAGING** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| V | **DG.ID. 05.6**  **IMAGEN DIGITAL** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| V | **DG.MTI. 05.7**  **METODOS Y TECNICAS DE INVESTIGACION** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VI | **DG.PP. 06.1**  **PRINCIPIOS DE PROGRAMACIÓN** | Relacionar los fundamentos y herramientas de programación,  para crear proyectos de diseño que integren la lógica de programación. | 1. Desconocimiento de principios de programación.  2. ¿Cuáles son las metodologías y procesos de programación en el diseño?  3. Inadecuada aplicación de los principios de programación en el diseño. | **TEMA 1 : FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN**  **Subtema 1:** Entornos de programación para diseñadores.  **Subtema 2:** Lenguajes de programación  **Subtema 3:** Algoritmos y pseudocódigos  **Subtema 4:** Operadores, Variables, constantes, bucles de repetición. Condicionales.  **TEMA 2:** **PROCESOS PARA LA ANIMACIÓN**  **Subtema 1:** Métodos de programación  **Subtema 2:** Nomenclatura y sintaxis de programación  **Subtema 3:** Animación mediante algoritmos y  Funciones.  **TEMA 3:** **PROGRAMACIÓN EN DISEÑO**  **Subtema 1:** Flujo de trabajo  **Subtema 2:** Interacciónmouse y eventos.  **Subtema 3:** Interacción: teclado. |  |  |  |  |  |
| VI | **DG.GP. 06.2**  **GESTION Y PLANIFICACION WEB** | Construir interfaces mediante metodologías, estrategias e instrumentos orientados y centrados en el usuario. | 1. Desconocimiento del diseño centrado en el usuario.  2. ¿Cómo las metodologías, estrategias e instrumentos permiten plantear correctamente interfaces?  3. ¿Cómo se construye una interfaz centrada en las necesidades del usuario? | **TEMA 1: FUNDAMENTOS DISEÑO DE INTERFACES**  **S1.** Principios y antecedentes de la interfaz gráfica de usuario.  **S2**. Características de los contenidos digitales.  **S3.** Metodologías para la planificación de productos interactivos.  **TEMA 2: ETAPAS DE CONSTRUCCIÓN PARA PRODUCTOS INTERACTIVOS**  S1: Arquitectura de la información.  **S2**. Análisis(Investigación).  **S3.** Diseño conceptual (organización de la información)  **S4.** Prototipos y evaluación.  **TEMA 3: DISEÑO DE INTERFAZ**  **S1.** Herramientas de software especializado  **S2.** Construcción y diseño de secciones.  **S3.** Simulación de contenidos.  **S4.** Optimización de elementos |  |  |  |  |  |
| VI | **DG.CP. 06.3**  **COSTOS Y PRESUPUESTO** | Aplicar el proceso contable que permite el conocimiento de la situación económica financiera para la toma de decisiones. | Escaso conocimiento de los fundamentos de la contabilidad y normativa vigente.  ¿Cuál es el sistema de costos adecuado en el diseño?  Limitado control de los recursos económicos y financieros que posee la empresa. | **TEMA 1: FUNDAMENTOS Y PRINCIPIOS CONTABLES**  S1. Empresa, definición, clasificación  S2: Definición de Contabilidad y tipos  S3: PCGA  S4: Ciclo Contable  **TEMA 2: SISTEMAS DE COSTOS**  S1: Tipos de Costos  S2: Elementos del Costo  S3: Cuentas del ciclo de costos  S4: Sistemas de Costos  **TEMA 3: ESTADOS FINANCIEROS**  S1: Estados financieros  S2: Punto de equilibrio  S3: Presupuesto |  |  |  |  |  |
| VI | **DG.PA. 06.4**  **PRODUCCION AUDIOVISUAL** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VI | **DG.IM. 06.5**  **INVESTIGACION DE MERCADO** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VI | **DG.DL. 06.6**  **DESARROLLO LOCAL** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VII | **DG.FA. 07.1**  **FUNDAMENTOS DE ANIMACIÓN** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VII | **DG.EP. 07.2**  **ESTRATEGIAS PUBLICITARIAS** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VII | **DG.PA. 07.3**  **POSTPRODUCCION AUDIOVISUAL** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VII | **DG.DW. 07.4**  **DISEÑO WEB** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VII | **DG.M3D. 07.5**  **MODELADO 3D** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VII | **DG.IA. 07.6**  **INVESTIGACIÓN APLICADA** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VIII | **DG.DE. 08.1**  **DISEÑO ESTRATEGICO** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VIII | **DG.DM. 08.2**  **DISEÑO MULTIMEDIA** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VIII | **DG.A3D. 08.3**  **ANIMACION 3D** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VIII | **DG.PI. 08.4**  **PROYECTO DE INVESTIGACION** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VIII | **DG.MTT. 08.5**  **METODOLOGIA DE TRABAJO DE TITULACION** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VIII | **DG.DS. 08.6**  **DISEÑO SOCIAL** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| IX | **DG.EL. 09.1**  **EMPRENDIMIENTO Y LIDERAZGO** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| IX | **DG.TDG. 09.2**  **TITULACION EN DISEÑO GRAFICO** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| IX | **DG.DD. 09.3**  **DEONTOLOGIA DEL DISEÑO** |  |  |  |  |  |  |  |  |