|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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** | Redactar ensayos estructurados técnicamente cuidando la utilización de normas APA. | 1. Presentan dificultad para emplear herramientas y destrezas gramaticales en el proceso de la comunicación.  2. No logran desarrollar textos científicos empleando estrategias de escritura creativa.  3. Dificultad para emplear las normas APA en la escritura de ensayos. | **TEMA 1: IMPORTANCIA DEL CONOCIMIENTO DE LA**  **COMUNICACIÓN Y EL LENGUAJE.**  S1: Introducción a la comunicación científica  S2: Diferencia entre comunicación y expresión.  S3: Herramientas y destrezas gramaticales.  **TEMA 2: EL TEXTO CIENTIFICO**  S1: Características de un texto científico.  S2: Estructura de un texto científico.  S3: Estrategias de escritura creativa aplicadas a la comunicación científica.  **TEMA 3: ENSAYOS, TIPOS DE PÁRRAFOS,**  **ESTRUCTURA Y PRODUCCIÓN.**  S1: Normas APA.  S2: Herramientas y destrezas gramaticales.  S3: Prácticas de escritura. |  |  |  |  |  |
| 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 del pensamiento para resolver problemas de diseño. | ¿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 de diseño. | **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 para el desarrollo de la creatividad.  S2: Proceso creativo.  S3: Gestión creativa.  **TEMA 3:** **GENERACIÓN DE IDEAS**  S1: Innovación 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** | Aplicar los principios de la composición considerando la imagen y aspectos técnicos, estéticos, conceptuales de la fotografía publicitaria. | 1. Desconocimiento de los antecedentes de la fotografía publicitaria.  2. ¿Qué técnicas y métodos se aplica en la fotografía publicitaria?  3. Incorrecta aplicación de las técnicas de composición y de edición de la fotografía publicitaria. | **TEMA 1: FUNDAMENTOS DE LA FOTOGRAFÍA PUBLCITARIA**  S1: Antecedentes de la fotografía publicitaria  S2: Usos de la fotografía publicitaria  S3: Iluminación fotográfica.  S4: Esquemas de iluminación.  **TEMA 2: TÉCNICAS DE FOTOGRAFÍA PUBLICITARIA**  S1: Protocolo fotográfico  S2: Fotografía de moda y retrato  S3: Fotografía editorial, productos y de alimentos  S4: Fotografía creativa  **TEMA 3: POSTPRODUCCIÓN Y RETOQUE**  S1: Revelado digital  S2: Dossier fotográfico  S3: Medios de aplicación y soportes |  |  |  |  |  |
| IV | **DG.DC.04.2**  **DISEÑO CORPORATIVO** | Desarrollar capacidades para la construcción de identidad gráfica mediante estudios del contexto social. | 1. Desconocimiento de los fundamentos teóricos de construcción de marca para bienes y servicios.  2. ¿Con qué metodologías, procesos y técnicas se construye el diseño corporativo?  3. Limitada aplicación de productos comunicacionales e identidad corporativa. | **TEMA 1: MARCA E IDENTIDAD CORPORATIVA**  S1: Historia y evolución de la identidad gráfica.  S2: Marca: definición, valoración y gestión.  S3: Análisis y definición del perfil de identidad gráfica.  S4: Niveles de identificación de la marca  **TEMA 2: CONSTRUCCIÓN DE MARCA**  S1: Metodologías para la creación de marca.  S2: Metodologías para la creación programas de identidad corporativa.  S3: Regulación para la aplicación de los símbolos corporativos  **TEMA 3: INSTRUMENTALIZACIÓN DEL DISEÑO CORPORATIVO.**  S1: Creación del programa de identidad corporativa  S2: Diseño y aplicación de productos.  S3: Creación del manual de identidad Corporativa. |  |  |  |  |  |
| IV | **DG.DE. 04.3**  **FUNDAMENTOS DE DISEÑO EDITORIAL** | Distinguir métodos y elementos de la estructura compositiva integral que se aplican en la maquetación de una pieza comunicacional. | 1. ¿Cuáles son los fundamentos del diseño editorial?  2. ¿Cuáles son los métodos y procesos del diseño editorial?  3. Deficiente aplicación de métodos y procesos en diseño editorial. | **TEMA 1: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO EDITORIAL**  S1: La industria y los actores del proceso editorial  S2: Conceptos y elementos de diseño editorial  S3: Etapas del proyecto editorial  **TEMA 2: TIPOLOGÍA EN EL DISEÑO EDITORIAL**  S1: El método aditivo y sustractivo  S2: La caja tipográfica  S3: Relación texto – imagen  S4: Brief y composición editorial.  **TEMA 3: DISEÑO EDITORIAL EN PIEZAS COMUNICACIONALES.**  S1: Manejo de formatos, uso, aplicación y diseño de la retícula.  S2: Diseño y diagramación.  S3: Composición y construcción de productos editoriales. |  |  |  |  |  |
| IV | **DG.MD. 04.4**  **METODOLOGIA DEL DISEÑO** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| IV | **DG.RN. 04.5**  **REALIDAD NACIONAL** | Demostrar conocimiento de la realidad nacional, analiza su problemática y plantea soluciones a los problemas sociales | 1. Desconocimiento del origen de la nación ecuatoriana  2. Inadecuado entendimiento de la formación económica social del Ecuador  3. Deficiente entendimiento del impacto de la política internacional en el Ecuador. | **TEMA 1: BREVE HISTORIA DE LA NACIÓN ECUATORIANA**  S1: Pueblos originarios  S2: La conquista Incásica y española  S3: La República  **TEMA 2: LA FORMACIÓN ECONÓMICO SOCIAL DEL ECUADOR**  S1: Desarrollo del capitalismo en el Ecuador.  S2: Las Clases Sociales en el Ecuador  S3: Los Grupos de poder en el Ecuador  **TEMA 3: EL ECUADOR FRENTE A LA GLOBALIZACIÓN**  S1 La aceleración de la globalización económica  S2: La aceleración de la globalización social y cultural reciente.  S3: Estado y globalización: debate sobre el cambio del rol del Estado, y los pueblos frente a la globalización. |  |  |  |  |  |
| IV | **DG.ID.04.6**  **ILUSTRACION DIGITAL** | Producir ilustraciones y composiciones creativas digitales para productos de diseño. | 1. Desconoce los fundamentos de creación digital para productos de diseño.  2. ¿Qué metodologías, procesos y técnicas de ilustración digital permiten la elaboración de productos de diseño?  3. Limitada aplicación de procesos y técnicas de ilustración digital en la elaboración de productos de diseño. | **TEMA 1:** **FUNDAMENTOS DE LA ILUSTRACIÓN DIGITAL**  S1: Conceptos, referencias e ideas  S2: Vectores vs Bitmaps  S3: Herramientas y entornos para la ilustración digital  **TEMA 2:** **METODOLOGÍAS DE ILUSTRACIÓN DIGITAL**  S1: Técnicas de ilustración digital.  S2: Redibujado, entintado digital.  S3: Narrativa y composición digital.  **TEMA 3:** **TÉCNICAS DE CONSTRUCCIÓN DE ILUSTRACIONES**  S1: Estilos y aplicaciones  S2: Tratamiento del color.  S3: Post-producción gráfica digital.  S4: Preparación de artes finales. |  |  |  |  |  |
| IV | **DG.G.04.7**  **GUION** | Aplicar desde una perspectiva teórica practica métodos y procedimientos de análisis a diferentes textos y guiones destinados a la realización audiovisual en diferentes medios y formatos. | 1. Desconocimiento teórico de conceptos y componentes de la narración audiovisual.  2. ¿Cuáles son los métodos y procedimientos para la construcción del guion?  3. Incorrecta aplicación de métodos y procedimientos en la escritura de guiones. | **TEMA1: GUION**  **S1:** Fundamentos del guion.  S2: Tipos de guion.  S3: Estructura argumental y estrategias narrativas.  S4: Fases del guion.  **TEMA 2: MÉTODOS DE CONSTRUCCIÓN DEL GUION.**  S1: Argumento, sinopsis, puntos fuertes, escaleta  S2: Escaleta y lectura de guiones.  S3: Estereotipos, arquetipos para la construcción de personajes.  S4: Escenarios  **TEMA 3: ESCRITURA DE GUIONES**  S1: Diálogos, subtextos y escritura de guión como un proceso.  S2: El sonido en el guion literario.  S3: Ritmo y relato. |  |  |  |  |  |
| V | **DG.SPG. 05.1**  **SISTEMAS DE PRODUCCIÓN GRAFICA** | Identificar los diferentes sistemas y etapas de las producción gráfica, analógica y digital. | Desconocimiento de los fundamentos teóricos de las etapas del proceso de producción gráfica.  ¿Qué sistemas, métodos y técnicas de producción gráfica existen?  ¿Cuáles son las tareas de acabados que determinan la pieza gráfica? | TEMA 1: PRE-IMPRESIÓN  S1: Antecedentes de la impresión.  S2: Tintas, soportes y Originales.  S3: Papeles para Impresión.  TEMA 2: IMPRESIÓN ANÁLOGAS Y DIGITALES  S1: Pre- Prensa digital.  S2: Sistemas de Impresión analógicas.  S3: Sistemas de impresión digitales.  TEMA 3: POST-IMPRESIÓN  S1: Acabado sobre la superficie de impresión.  S2: Impresiones especiales.  S3: Determinar la morfología de la pieza. |  |  |  |  |  |
| V | **DG.DME. 05.2**  **DISEÑO EDITORIAL** | Aplicar teorías y metodologías del diseño editorial mediante un estilo gráfico en soportes editoriales. | 1. Desconocimiento de los estilos gráficos en la construcción de productos editoriales impresos o digitales.  2. ¿Cómo aplicar los métodos y procesos en la construcción de piezas editoriales sobre medios impresos y digitales?  3. Desconocimiento de herramientas especializadas en la construcción productos editoriales impresos o digitales. | **TEMA 1: INTRODUCCIÓN A LA GRÁFICA EDITORIAL**  S1: Manual de estilo gráfico editorial  S2: Constantes y variables visuales  S3: Anatomía del elemento editorial.  **TEMA 2: EL PRODUCTO EDITORIAL**  S1: Herramientas informáticas para el diseño editorial  S2: Producción gráfica de impresos  S3: Automatización de tareas  **TEMA 3: PUBLICACIONES DIGITALES**  S1: Diseño editorial para medios digitales.  S2: Elementos multimedia e interactivos en el producto editorial.  S3: Soportes digitales para dispositivos móviles. |  |  |  |  |  |
| V | **DG.PS. 05.3**  **PRODUCCION DE SONIDO** | Desarrollar procesos de sonorización para un producto audiovisual. | 1.Desconocimiento de los fundamentos teóricos de la producción de sonido.  2. ¿Cómo el uso incorrecto de procesos de grabación y uso de formatos infieren en la producción de audio?  3. Incorrecto manejo de equipo y herramientas para la producción de piezas auditivas. | **TEMA 1:** **FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE SONIDO**  S1: Principios y comportamientos de sonido  S2: Sonido multicanal  S3: Frecuencias de muestreo y filtros de audio directo  S4: Procesadores de audio  S5: Requerimientos para grabar audio y formatos  **TEMA 2:** **PROCESOS PARA LA GRABACIÓN DE AUDIO**  S1: Registro en forma de onda y multipista.  S2: Procesos de muestreo y frecuencias  S3: Lógica de funcionamiento de los ecualizadores  **TEMA 3:** **PRODUCCIÓN DE AUDIO**  S1: Edición forma de onda y multipista.  S2: Filtros de audio  S3: Introducción a la mezcla de audio y render de proyectos |  |  |  |  |  |
| V | **DG.IC. 05.4**  **IMAGEN CORPORATIVA** | Aplicar estrategias de marca para productos y servicios, a través del Branding corporativo. | 1. Desconocimiento de estrategias de branding para el posicionamiento y valorización de marca.  2. ¿Cuáles son las estrategias de gestión de marca que aporta al reconocimiento y posicionamiento?  3. ¿Cómo diversas estrategias posicionan a la marca en productos y servicios? | **TEMA 1: ESTRATEGIAS DE BRANDING**  S1: Componentes del branding.  S2**:** Valor de la marca (notoriedad, calidad percibida. Lealtad y asociación de la marca)  S3:Recordación de marca (posicionamiento) e imagen de marca.  **TEMA 2: ESTRATEGIAS DE MARCA**  S1:Estrategia de negocio  S2**:** Atributos de la marca  S3: Identidad de marca, idea de marca y el guardián de la marca  **TEMA 3: POSICIONAMIENTO DE LA MARCA**  S1: Leyes inmutables de la marca y propiedad industrial  S2: Modelos para presentar estrategias de producto  S3: Audiencias y mensajes |  |  |  |  |  |
| V | **DG.P. 05.5**  **PACKAGING** | Crear empaques, envases y embalajes acorde a la demanda del mercado, empleando tendencias de diseño. | 1. ¿Qué fundamentos de packaging sustentarán su desarrollo en su contexto?  2. ¿Qué métodos y procesos permitirán diseñar un packaging con características entorno?  3.Desconocimeinto de técnicas de diseño para la construcción de empaques, envases y embalajes. | **TEMA 1: FUNDAMENTOS DE PACKAGING**  S1. Historia del Packaging  S2: Funciones del packaging  S3: Branding y Re-Branding en función del Packaging.  S4: Morfología del Packaging.  **TEMA 2: PROCESOS DE CREACIÓN PACKAGING**  S1: Marketing mix  S2: Proceso de diseño  S3: Fidelización: relación del pack con el producto el cliente y el usuario.  **TEMA 3: TECNICAS DE DISEÑO PACKAGING**  S1. Materiales y procesos de producción  S2. Legislación: Normativa específica, identificación y codificación.  S3. Innovación en packaging (tendencias)  S4: Protección, atributos y experiencias. |  |  |  |  |  |
| V | **DG.ID. 05.6**  **IMAGEN DIGITAL** | Construir piezas gráficas de fotocomposición mediante la utilización de herramientas digitales para la generación de productos visuales. | 1. ¿Cuáles son los principios de la imagen digital?  2. ¿Qué métodos y técnicas de utiliza para la optimización de imágenes?  3. Inadecuada utilización de los procesos de fotocomposición y retoque en las piezas gráficas. | **TEMA 1: INTRODUCCIÓN A LA IMAGEN DIGITAL**  S1: La imagen digital y su historia  S2: Herramientas de procesado de imágenes  S3: Editores de imagen digital  **TEMA 2: OPTIMIZACIÓN DE IMÁGENES**  S1: Ajustes de exposición  S2: Corrección, ajustes y colorización  S3: Métodos y técnicas de retoque  S4: Imágenes en HDR  **TEMA 3: RETOQUE Y FOTOCOMPOSICIÓN**  S1: Ideas y composición  S2: Técnicas y efectos de la fotocomposición  S3: Fotomontaje de piezas gráficas |  |  |  |  |  |
| 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** | Desarrollar habilidades, técnicas y destrezas dentro de los factores técnicos de la producción audiovisual. | 1. Desconocimiento de los fundamentos de producción para la construcción de una pieza audiovisual.  2. ¿Cómo el plan audiovisual afecta al desarrollo a las fases y procesos de producción?  3. Desconocimiento de técnicas especializadas de producción audiovisual. | **TEMA 1: FUNDAMENTOS**  S1: Producción audiovisual  S2: Etapas de la producción audiovisual  S3: Campo y equipo de producción  S4: Roles y Funciones  **TEMA 2: GESTION DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  S1: Producción de campo  S2: Lectura de guión  S3: Plan de Producción  **TEMA 3: PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**  S1: Desgloce del guión (locaciones, actores, story boards)  S2: Plan de rodaje  S3: Material nativo y exportación |  |  |  |  |  |
| VI | **DG.IM. 06.5**  **INVESTIGACION DE MERCADO** | Aplicar técnicas y metodologías de investigación de mercado que permitan enfoques conceptuales. | Deficiente conocimiento de conceptos en investigación de mercado  Escaso desarrollo de metodologías de investigacion de mercado  Limitado uso de técnicas para el análisis de datos de investigación de mercado  ¿Cuál es la aplicación de la investigación de mercado en el diseño? | **TEMA 1: MARCO CONCEPTUAL SOBRE INVESTIGACIÓN DE MERCADO**  Introducción a la investigación de mercado  Rol de la investigación de mercado  Importancia y definición del problema en la investigación de mercado  Componentes de enfoque, marco teórico, modelo analítico  Preguntas de investigación, hipótesis  **TEMA 2: OBJETO DE ESTUDIO Y METODOLOGÍA**  Diseño y formulación de investigación  Exploratoria  Cualitativa  Descriptiva  Experimentación  Formatos y procedimientos  **TEMA 3: TÉCNICAS Y PREPARACIÓN DE ANÁLISIS DE DATOS**  Tamaño, población y muestra  Focus group  Entrevistas  Análisis de datos  **TEMA 4: INVESTIGACIÓN DE MERCADO**  Conclusiones  Elaboración y preparación de informe  Proceso de elaboración de informe |  |  |  |  |  |
| 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** |  |  |  |  |  |  |  |  |