

**PROGRAMA MATERIA**

DATOS BÁSICOS DE LA MATERIA	
Asignatura	Taller de diseño gráfico
Código Nivel	
Código Asignatura:	412
Plan de estudios:	Licenciatura en Periodismo Licenciatura en Comunicación audiovisual
Código plan	
Periodo	

DISTRIBUCIÓN HORARIA DE LA ASIGNATURA	
Créditos	4
Horas totales	60

DATOS PROFESORADO	
Apellidos y nombre	Fernando Bogarin
Titulación	Licenciado en Publicidad
Correo electrónico	fbogarin@uaa.edu.py
Página web	e.uaa.edu.py

ELEMENTOS DE INTERÉS PARA EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA
Justificación de los contenidos
El diseño gráfico es una disciplina esencial en la comunicación moderna, encargada de transmitir mensajes de manera visual con impacto, claridad y estrategia. En la era digital, donde la información se consume en múltiples formatos y plataformas, el diseño gráfico se convierte en una herramienta clave para potenciar la narrativa visual en medios escritos, audiovisuales y digitales. Si bien existen especialistas en diseño gráfico, es fundamental que los comunicadores—ya sean periodistas, creadores de contenido, productores audiovisuales o gestores de redes sociales—tengan conocimientos básicos de esta disciplina. Esto les permitirá no solo mejorar la presentación de su contenido, sino también optimizar la colaboración con diseñadores, proporcionando indicaciones precisas para lograr materiales visuales más efectivos.
Conocimientos necesarios para abordar la asignatura / Requisitos previos
Para un mejor aprovechamiento de la asignatura, es recomendable que los estudiantes cuenten con conocimientos básicos de informática y manejo de softwares. Estas habilidades permitirán una integración más fluida en los procesos prácticos del curso y facilitarán la comprensión de los conceptos de diseño gráfico. Además, se valoran capacidades de análisis visual, creatividad y criterio estético, así como una disposición para aprender sobre la comunicación visual en distintos formatos. Aunque no es un requisito excluyente, la familiaridad con entornos digitales y herramientas de edición contribuirá significativamente al desarrollo de los proyectos prácticos en la materia.



COMPETENCIAS

Competencias específicas (asignatura)

- Valora la importancia de aplicar correctamente estrategias gráficas para desarrollar diseños efectivos y funcionales.
- Desarrolla un perfil teórico-práctico sólido en diseño gráfico, con capacidad para aplicarlo en artes gráficas, medios digitales y distintos canales de comunicación.
- Es capaz de crear proyectos gráficos integrales, incluyendo **afiches, mockups, posters, branding digital y piezas para redes sociales**.
- Maneja un léxico profesional adecuado para la comunicación con otros diseñadores y clientes.
- Comprende y aplica metodologías de trabajo colaborativo en el desarrollo de proyectos de diseño gráfico, fomentando la creatividad y la integración interdisciplinaria.

Competencias transversales

- Analiza, comprende y evalúa críticamente los conceptos impartidos en la asignatura, adaptándose a la complejidad de los proyectos y a la evolución del diseño gráfico.
- Desarrolla habilidades técnicas y digitales para el uso eficiente de **herramientas de diseño gráfico y software especializado**, como **Adobe Photoshop, Illustrator y herramientas emergentes de IA aplicada al diseño**.
- Posee capacidad de trabajo en equipo, comunicación efectiva y liderazgo en proyectos de diseño, integrándose en equipos multidisciplinarios para lograr soluciones visuales estratégicas.
- Es capaz de aprender de manera autónoma, resolver problemas de diseño y adaptarse a los retos creativos mediante una planificación eficiente y un pensamiento crítico.

OBJETIVOS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Distingue entre arte, diseño gráfico y estética visual en el contexto contemporáneo.
- Conoce y aplica correctamente los sistemas de medidas, la tipografía y los distintos sistemas de impresión en proyectos gráficos.
- Comprende y utiliza técnicas avanzadas de composición, diferenciando formatos y adaptando el diseño a distintos soportes (impresos y digitales).
- Maneja de manera efectiva el software de diseño a nivel **BÁSICO**, incluyendo **Photoshop, Illustrator y herramientas complementarias** para el desarrollo de proyectos gráficos incluyendo **AI**.
- Es capaz de conceptualizar, planificar y ejecutar un **proyecto integral de diseño gráfico**, considerando las necesidades del cliente, la identidad visual y el impacto comunicacional.



PLANIFICACIÓN

Contenidos

I. Arte y estética

- Introducción al arte y el diseño gráfico. Diferencias y relaciones.
- Las bellas artes y su evolución en la era digital.
- Las artes aplicadas en la comunicación visual.
- Influencia de los estilos artísticos en el diseño gráfico contemporáneo.
- **Las artes gráficas y su evolución:** de la imprenta a los medios digitales.
- Diseño impreso vs. diseño digital: desafíos y oportunidades en la era digital.

II. Medidas y tipografía

- **Sistemas de medidas en diseño gráfico:** píxeles, puntos, milímetros, pulgadas.
- Conversiones y formatos adaptados a medios digitales e impresos.
- **Introducción a la tipografía:** historia y evolución.
- **Clasificación tipográfica actualizada:**
 - Serif y Sans Serif.
 - Tipografías Display y Script.
 - Variable Fonts y su aplicación en diseño responsive.
 - Elección tipográfica en diseño digital e impreso.

III. Sistemas de impresión

- Principios de impresión y diferencias entre los sistemas.
- **Técnicas de impresión actuales:**
 - Offset y su uso en impresión comercial.
 - Serigrafía y su aplicación en branding y moda.
 - Impresión digital: láser, inyección de tinta y su evolución.
 - Impresión en gran formato y producción de carteles publicitarios.

IV. Color

- Psicología del color y su impacto en la percepción visual.
- **Clasificación del color en diseño gráfico:**
 - **RGB y CMYK:** cuándo y cómo usarlos.
 - Pantone y colores especiales en impresión.
 - Espacios de color en diseño digital y su conversión.
 - Colores primarios, secundarios y teoría del color aplicada.
 - Temperatura de color y su influencia en la percepción visual.
 - Asociación de colores y creación de paletas cromáticas.
 - **Tendencias en color y diseño: cómo elegir colores efectivos.**

V. Composición

- **Principios de composición en el arte y el diseño gráfico:**
 - Equilibrio, ritmo, contraste y jerarquía visual.



- Regla de tercios y su aplicación en diseño y fotografía.
- Uso del espacio negativo y composición minimalista.
- **Clasificación de retículas y su aplicación:**
 - Retícula modular, simétrica, asimétrica y de columnas.
 - Combinación de retículas y colores en diseño gráfico.
- **Diagramación y maquetación:**
 - Diagramación publicitaria y diseño editorial.
 - **Composición artística en el diseño: cómo generar impacto visual a través del equilibrio estético.**

VI. Formato y forma

- **Formatos publicitarios y periodísticos:**
 - Tamaños estándar y medidas utilizadas en impresión y digital.
 - Adaptación de formatos para dispositivos móviles.
- **Formatos digitales en diseño gráfico:**
 - BMP, JPEG, PNG, GIF, SVG, WEBP, PDF, TIF y sus aplicaciones.
 - Diferencias entre formatos rasterizados y vectoriales.
 - **Optimización de archivos para impresión y web.**

VII. Logotipos e identidad visual

- Conceptos fundamentales: **logotipo, isotipo, imagotipo y isologo.**
- **Diseño de identidad visual:**
 - Principios del branding visual y su importancia en el mercado.
 - Creación de logotipos funcionales y adaptativos.
 - Identidad gráfica en redes sociales y publicidad digital.
 - Uso de variaciones de logotipos y adaptabilidad en distintos formatos.

VIII. Herramientas gráficas

- **Introducción a Adobe Photoshop básico:**
 - Herramientas esenciales de edición y retoque.
 - Composición básica y manipulación de imágenes.
 - **Uso de relleno generativo y herramientas de IA en Photoshop.**
- **Introducción a Adobe Illustrator básico:**
 - Creación de gráficos vectoriales y manipulación de formas.
 - Diseño de logotipos y elementos gráficos.
 - Herramientas fundamentales para ilustración y diseño de branding.
- **Introducción al uso de Adobe Firefly para generación de contenido AI:**
 - Uso de inteligencia artificial en diseño gráfico.
 - Creación de imágenes a partir de texto.
 - Aplicaciones en diseño comercial y creativo.

IX. Proyecto final de diseño gráfico

- Desarrollo de un **proyecto integral de diseño gráfico**, aplicando los conocimientos adquiridos.
- Proceso creativo: investigación, conceptualización, bocetado y producción.
- Presentación y argumentación del proyecto ante un cliente o equipo de trabajo.



- Adaptación del proyecto a distintos formatos: **impresión, digital y redes sociales.**

Metodología y acciones formativas

Actividades Presenciales

- **Clases Magistrales Interactivas:** Exposiciones teóricas sobre los conceptos fundamentales del diseño gráfico, combinadas con demostraciones prácticas y ejemplos visuales.
- **Exposiciones por parte del alumnado:** Los estudiantes prepararán presentaciones de proyectos gráficos, donde aplicarán los conceptos aprendidos y recibirán retroalimentación de sus compañeros y profesores. Estas exposiciones fomentarán el desarrollo de habilidades de comunicación visual y argumentación de proyectos.
- **Trabajo en equipo y actividades colaborativas:** Los estudiantes trabajarán en grupos para desarrollar proyectos conjuntos, incentivando el trabajo colaborativo y la resolución de problemas de diseño de manera conjunta.

Actividades No Presenciales

- **Discusión y Debate Virtual:** Espacios de discusión en la plataforma del curso donde los estudiantes podrán compartir ideas, reflexionar sobre lecturas y debatir temas relacionados con el diseño gráfico, las tendencias actuales y los retos de la comunicación visual.
- **Foros temáticos:** Espacios de debate online sobre aspectos de la teoría y la práctica del diseño gráfico, como el uso de color, tipografía y composición visual, donde los estudiantes podrán intercambiar ideas y enfoques.

Actividades de Documentación

- **Búsqueda Bibliográfica Digital:** Los estudiantes investigarán recursos digitales, artículos académicos y tutoriales online sobre técnicas de diseño gráfico, herramientas digitales y tendencias contemporáneas.
- **Revisión de Casos de Estudio:** Análisis de ejemplos actuales de diseño gráfico en diversas plataformas (impresas y digitales), para estudiar las mejores prácticas y tendencias del sector.

Actividades de Elaboración de Documentos

- **Estudio Personal:** Análisis individual de proyectos de diseño gráfico, fomentando la autocrítica y la mejora continua en el proceso creativo.

Actividades de Evaluación Presenciales

- **Exámenes Parciales Teóricos:** Evaluaciones teóricas para medir la comprensión de los conceptos fundamentales del diseño gráfico aprendidos.
- **Realización de Trabajos y Proyectos:** Evaluación continua a través de la presentación de proyectos gráficos. Los estudiantes deberán entregar trabajos parciales y un proyecto final que integre los conocimientos adquiridos durante el curso.



- **Participación Activa en Clase:** La participación en debates, exposiciones y el feedback en los trabajos de compañeros será evaluada como parte del proceso formativo. Se valorará la capacidad crítica y constructiva de los estudiantes.
- **Cuestionarios y tareas en la plataforma.**

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación

La evaluación de la asignatura se basa en un **sistema de evaluación continua**, diseñado para medir el desempeño del estudiante a lo largo del curso mediante diversas instancias teóricas y prácticas. Este enfoque permite un seguimiento sistemático del aprendizaje y una retroalimentación constante para mejorar el desarrollo de habilidades y competencias en diseño gráfico.

La evaluación incluye:

- **Exámenes teóricos y prácticos:** Evaluaciones estructuradas para medir el conocimiento técnico y conceptual del estudiante.
- **Proyectos gráficos:** Desarrollo de piezas de diseño aplicando los conocimientos adquiridos, con entrega de trabajos individuales y en equipo.
- **Tareas y cuestionarios en la plataforma virtual:** Actividades periódicas que reforzarán los conceptos impartidos en clase y permitirán evaluar el progreso de los estudiantes.
- **Exposiciones y argumentación de proyectos:** Presentaciones donde el estudiante deberá defender sus decisiones de diseño, reforzando su capacidad de comunicación y pensamiento crítico.
- **Participación activa:** Se valorará la asistencia, el compromiso en actividades presenciales y virtuales, la interacción en debates, la contribución en foros y el trabajo colaborativo en proyectos grupales.

Herramientas y Plataformas de Evaluación

Para garantizar un aprendizaje dinámico e integrado, la asignatura utilizará la **Plataforma educativa** como soporte para:

- La entrega y revisión de **trabajos prácticos y proyectos**.
- La publicación de noticias y novedades sobre el curso.
- La gestión de **foros de debate** sobre temas clave del diseño gráfico.
- El acceso a **tareas, cuestionarios y material complementario** para reforzar los conocimientos.
- La programación de entregas y fechas importantes mediante el **calendario académico**.

Además, se podrá utilizar el correo electrónico u otras vías de comunicación digital para resolver dudas y brindar orientación académica.

Asistencia y Participación



La **asistencia a las clases** y la participación en actividades programadas son fundamentales para el desarrollo de la asignatura. Se valorará el compromiso del estudiante tanto en actividades presenciales como en las interacciones en la plataforma virtual.

Este sistema de evaluación busca no solo calificar el desempeño del alumno, sino también acompañarlo en su proceso de aprendizaje, fomentando el desarrollo de un **pensamiento visual sólido, habilidades técnicas aplicadas y un criterio profesional en diseño gráfico**.

Mecanismos de seguimiento

- **Alta y acceso al aula virtual:** Se realizará a través de la plataforma **e.uaa.edu.py**.
- **Entrega de actividades en clase:** Cada semana, los estudiantes deberán completar la actividad correspondiente en el **campus virtual**.
- **Entrega de actividades en el aula virtual:** Según la **fecha establecida para cada examen parcial**, además de cuestionarios, tareas y entregas programadas.

Instrumentos

La evaluación constará de **tres exámenes parciales y un examen final**, combinando pruebas teóricas y prácticas para garantizar un aprendizaje integral.

Trabajos Prácticos y Exposiciones

Los estudiantes deberán realizar **trabajos prácticos individuales o en pareja**, los cuales incluirán:

- Diseño de piezas gráficas aplicadas a diferentes medios.
- Presentaciones argumentadas sobre conceptos y tendencias del diseño gráfico.
- Análisis y rediseño de materiales gráficos existentes.

Para su desarrollo, se proporcionará **bibliografía básica y complementaria**, además de materiales de referencia en el **campus virtual**.

Asistencia y Participación

La asistencia formará parte de la **calificación final**, incentivando la participación activa en clase y en actividades prácticas. Se fomentará la asistencia regular mediante la integración de actividades y contenidos evaluables dentro de las sesiones presenciales y en el aula virtual.

Criterios para Calificar

La evaluación de la asignatura se basará en un sistema de **evaluación continua**, considerando el desempeño del estudiante a lo largo del curso mediante diferentes instrumentos.

1. Proceso de la materia (35% de la calificación total final)



Se tomará en cuenta la participación activa del estudiante en distintas instancias de aprendizaje:

- **Asistencia y participación** en clases presenciales y virtuales.
- **Tareas y actividades en clase y en la plataforma virtual** (eCampus).
- **Evaluaciones teóricas y prácticas.**
- **Proyectos individuales y grupales** con presentación y argumentación.

2. Exámenes y Evaluaciones (65% de la calificación total final)

- **Primer Parcial**
- **Segundo Parcial**
- **Tercer Parcial**
- **Examen Final:**
 - **Teórico:** Evaluación sobre la totalidad de la materia.
 - **Práctico:** Presentación del **proyecto final**, integrando los conocimientos y habilidades trabajadas durante el curso.

BIBLIOGRAFÍA

Básica

Airey, D. (2022). *Diseño de logos. La guía definitiva para crear la identidad visual de una marca. Segunda Edición.* Anaya Multimedia.

Editorial Dimay Studio. (2023). *Guía del color: Cómo combinar colores para el diseño de tus proyectos creativos (Guía de color) (Spanish Edition).* Independently published.

Crespo, A. (2022). *El Pequeño Libro de la Psicología del Color: Descubre el Significado de los Colores y Cómo Influyen en las Personas (Spanish Edition).* Independently published.

Lupton, E., & Phillips, J. C. (2023). *Diseño gráfico: Nuevos fundamentos (Spanish Edition).* Gustavo Gili.

DIGITAL Y WEB

Diseño Gráfico y Fundamentos

- **Adobe Design Basics** → <https://www.adobe.com/creativecloud/design/discover.html>
 - Guía oficial de Adobe sobre los principios básicos del diseño gráfico, incluyendo composición, color, tipografía y jerarquía visual.
- **Canva Design School** → <https://www.canva.com/designschool/>
 - Blog y recursos gratuitos sobre fundamentos del diseño, branding, tendencias y consejos prácticos para la creación de piezas gráficas.
- **AIGA Eye on Design** → <https://eyeondesign.aiga.org/>
 - Plataforma de la American Institute of Graphic Arts con artículos, análisis y tendencias en diseño gráfico y branding.

Branding y Diseño de Logotipos

- **Logo Design Love (David Airey)** → <https://www.logodesignlove.com/>
- Blog del autor de *Diseño de logos* donde comparte casos de estudio, consejos y estrategias para la identidad visual de marca.
- **Branding y Identidad Visual (Smashing Magazine)** → <https://www.smashingmagazine.com/category/branding/>
- Artículos especializados en branding, diseño de logotipos e identidad corporativa.

Teoría del Color y Psicología del Color

- **Color Theory (Adobe)** → <https://color.adobe.com/create>

Herramienta gratuita para explorar combinaciones de colores y entender la armonía cromática.

- **Colores y Psicología (99Designs)** → <https://99designs.com/blog/tips/color-meanings-and-how-to-use-them/>

Explicación del significado y aplicación de los colores en branding y diseño gráfico.

- **Paletas de Color Gratuitas (Coolers)** → <https://coolers.co/>

Generador de paletas cromáticas y combinaciones de color para proyectos gráficos.

Introducción a Photoshop, Illustrator y Firefly

- **Guía de Adobe Photoshop** → <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html>

Manual oficial de Photoshop con explicaciones detalladas sobre herramientas básicas y avanzadas, incluyendo relleno generativo y edición con IA.

- **Guía de Adobe Illustrator** → <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/user-guide.html>

Documentación oficial de Illustrator con tutoriales sobre composición básica, diseño vectorial y creación de logotipos.

- **Adobe Firefly (IA para diseño gráfico)** → <https://helpx.adobe.com/firefly/user-guide.html>

Página de soporte de Firefly con guías para generar contenido con inteligencia artificial aplicada al diseño.



- **Tutoriales de Photoshop e Illustrator (Envato Tuts+) →**
<https://design.tutsplus.com/es/>

Recursos gratuitos y tutoriales paso a paso sobre Adobe Photoshop e Illustrator, desde nivel básico hasta avanzado.

Última actualización: febrero 2025