



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
PLAN DE CLASES

ASIGNATURA	TALLER DE DISEÑO GRÁFICO
CURSO	412
SEMESTRE	OTOÑO 2025
PROFESOR	CLAUDIA A. JAIME RODAS / FERNANDO BOGARIN

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades (opcional)	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
1	14 de marzo	I	<i>Comprende y analiza críticamente la relación entre arte, estética y diseño gráfico, reconociendo la evolución de las artes y su influencia en la comunicación visual contemporánea</i>	Presentación de la Materia Las artes gráficas y su evolución: de la imprenta a los medios digitales.	Explicación del programa, objetivos del curso, y presentación del profesor y alumnos. Desarrollo de los temas correspondientes a la Clase 1 a través de clase magistral con presentación digital con información, ejemplos, citas, gráficas, etc. El desarrollo de la clase incluye interacción y participación de los alumnos en el desarrollo.	Presentaciones digitales con los temas tratados en cada clase con gráficos que ayuden a fijar los conocimientos. Proyector multimedia, computadora, acceso a internet, parlantes de audio. Pizarra acrílica y pinceles. Plataforma educativa, foros y smartphone con software CANVA	Trabajo individual para valoración del nivel de los alumnos pre clases. Cuestionario Trabajo Práctico (Tarea)	Una vez que cada cuestionario y tarea semanal cierra, los alumnos podrán acceder los resultados de los mismos, donde tendrán un comentario con respecto a sus respuestas, ampliando las respuestas correctas y/o explicando el error en las respuestas incorrectas.
2	21 de marzo	II	<i>Aplica y distingue sistemas de medidas y clasificaciones tipográficas, desarrollando criterio técnico y estético en la elección de fuentes según</i>	Sistemas de medidas en diseño gráfico: píxeles, puntos, milímetros, pulgadas. Introducción a la tipografía: historia y evolución.	Clase magistral con presentación digital con información, ejemplos, citas, gráficas, etc. El desarrollo de la clase incluye interacción y	Presentaciones digitales con los temas tratados en cada clase con gráficos que ayuden a fijar los conocimientos. Proyector multimedia, computadora, acceso a internet, parlantes de	Cuestionario Trabajo Práctico (Tarea)	Una vez que cada cuestionario y tarea semanal cierra, los alumnos podrán acceder los resultados de los mismos, donde tendrán un comentario con respecto a sus



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
PLAN DE CLASES

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades (opcional)	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
			<i>el medio y el contexto comunicacional.</i>	Clasificación tipográfica actualizada: Elección tipográfica en diseño digital e impreso.	participación de los alumnos en el desarrollo.	audio. Pizarra acrílica y pinceles. Plataforma educativa, foros y smartphone con software CANVA		respuestas, ampliando las respuestas correctas y/o explicando el error en las respuestas incorrectas.
3	28 de marzo	III, IV	<i>Identifica y compara sistemas de impresión y modelos de color, aplicando criterios técnicos y perceptivos para la producción visual en medios impresos y digitales.</i>	Sistemas de impresión • Principios de impresión y diferencias entre los sistemas. • Técnicas de impresión actuales: Color • Psicología del color y su impacto en la percepción visual. • Clasificación del color en diseño gráfico: • Tendencias en color y diseño: cómo elegir colores efectivos.	Clase magistral con presentación digital con información, ejemplos, citas, gráficas, etc. El desarrollo de la clase incluye interacción y participación de los alumnos en el desarrollo.	Presentaciones digitales con los temas tratados en cada clase con gráficos que ayuden a fijar los conocimientos. Proyector multimedia, computadora, acceso a internet, parlantes de audio. Pizarra acrílica y pinceles. Plataforma educativa, foros y smartphone con software CANVA	Cuestionario Trabajo Práctico (Tarea)	Una vez que cada cuestionario y tarea semanal cierra, los alumnos podrán acceder los resultados de los mismos, donde tendrán un comentario con respecto a sus respuestas, ampliando las respuestas correctas y/o explicando el error en las respuestas incorrectas.
4	04 de abril	V, VI	<i>Integra principios de composición, retículas y formatos para generar piezas gráficas equilibradas, jerárquicas y adaptadas a diferentes soportes.</i>	Composición • Principios de composición en el arte y el diseño gráfico: Formato y forma	Clase magistral con presentación digital con información, ejemplos, citas, gráficas, etc. El desarrollo de la clase incluye interacción y	Presentaciones digitales con los temas tratados en cada clase con gráficos que ayuden a fijar los conocimientos. Proyector multimedia, computadora, acceso a internet, parlantes de audio. Pizarra acrílica y	Cuestionario (Tarea) Trabajo Práctico (Tarea)	Una vez que cada cuestionario y tarea semanal cierra, los alumnos podrán acceder los resultados de los mismos, donde tendrán un comentario con respecto a sus



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
PLAN DE CLASES

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades (opcional)	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
					participación de los alumnos en el desarrollo	pinceles. Plataforma educativa. foros y smartphone con software CANVA		respuestas, ampliando las respuestas correctas y/o explicando el error en las respuestas incorrectas.
5	11 de abril	VII	<i>Diseña logotipos e identidades visuales funcionales, reconociendo tendencias actuales y aplicando coherencia, tipografía y color en la construcción de marcas.</i>	Conceptos fundamentales: logotipo, isotipo, imagotipo e isologo. Diseño de identidad visual Resumen de Conceptos Claves: -Coherencia Visual -Uso del Espacio y Balance -Elección Tipográfica -Psicología y Utilización del Color -Adaptabilidad	Desarrollo de los temas correspondientes a la Clase 5 a través de clase magistral con presentación digital con información, ejemplos, citas, gráficas, etc. El desarrollo de la clase incluye interacción y participación de los alumnos en el desarrollo.	Presentaciones digitales con los temas tratados en cada clase con gráficos que ayuden a fijar los conocimientos. Proyector multimedia, computadora, acceso a internet, parlantes de audio. Pizarra acrílica y pinceles. Videos de los temas tratados. Plataforma educativa, foros y smartphone con software CANVA	Cuestionario (Tarea) Trabajo Práctico (Tarea)	Una vez que cada cuestionario y tarea semanal cierra, los alumnos podrán acceder los resultados de los mismos, donde tendrán un comentario con respecto a sus respuestas, ampliando las respuestas correctas y/o explicando el error en las respuestas incorrectas.
6	18 de abril	Extra	<i>Analiza críticamente el rol del arte urbano y la comunicación visual en contextos sociales, valorando la autenticidad, la crítica cultural y los recursos gráficos empleados.</i>	Proyección de Documental <i>Exit Through the Gift Shop</i> de Banksy	Análisis del documental	Proyector. Plataforma Youtube.	Cuestionario (Tarea) Trabajo Práctico (Análisis)	Una vez que cada cuestionario y tarea semanal cierra, los alumnos podrán acceder los resultados de los mismos, donde tendrán un comentario con respecto a sus respuestas, ampliando las respuestas correctas y/o explicando el error en las respuestas incorrectas.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
PLAN DE CLASES

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades (opcional)	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
7	25 de abril	Evaluación Parcial Unidades 1,2,3,4,5,6 y 7	<i>Aplica todos los conceptos desarrollados en un trabajo de diseño.</i>	Repaso de los temas desarrollados.	Aplicación de los conceptos desarrollados	Plataforma Digital. Word. Canva	Trabajo Práctico (en clase)	La retroalimentación del examen será enviada a cada alumno vía plataforma.
8	02 de mayo	VIII	<i>Maneja herramientas básicas de Photoshop para la edición y manipulación de imágenes, aplicando recursos digitales en la construcción de composiciones gráficas iniciales.</i>	Herramientas digitales • 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	1 on 1 en la sala de máquinas con Adobe Creative Suite. Utilizando proyector, desarrollando a la par el plan de la clase del día.	Proyector. Plataforma educativa. Adobe Creative Suite	Trabajo Práctico (en clase)	La retroalimentación se realiza en la plataforma y de manera general en la siguiente clase.
9	09 de mayo		<i>Demuestra comprensión teórica y práctica de los fundamentos del diseño gráfico vistos en las primeras unidades, aplicando criterios</i>	PRIMER PARCIAL	Examen parcial teórico en clase. Falso y verdadero, elije la respuesta correcta, completa, responde, desarrolla, cita.		Examen Teórico y Práctico	La retroalimentación se realiza en la plataforma y de manera general en la siguiente clase.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
PLAN DE CLASES

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades (opcional)	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
			<i>técnicos y reflexivos en la resolución de problemas</i>		Incluye parte práctica			
10	16 de mayo	VIII	<i>Aplica de manera práctica los conocimientos de Photoshop, desarrollando autonomía en la edición y exploración creativa de recursos digitales.</i>	Adobe Photoshop Prácticas Repaso de utilización y desarrollo de trabajo en clase en conjunto y a la par con el profesor y los compañeros.	1 on 1 en la sala de máquinas con Adobe Creative Suite. Utilizando proyector, desarrollando a la par el plan de la clase del día.	Proyector. Plataforma educativa. Adobe Creative Suite	Trabajo Práctico (en clase)	La retroalimentación se realiza en la plataforma y de manera general en la siguiente clase
11	23 de mayo	VIII	<i>Maneja herramientas básicas de Illustrator para la creación de gráficos vectoriales, desarrollando logotipos y piezas de branding con criterio técnico.</i>	Introducción a Adobe Illustrator básico:	1 on 1 en la sala de máquinas con Adobe Creative Suite. Utilizando proyector, desarrollando a la par el plan de la clase del día.	Proyector. Plataforma educativa. Adobe Creative Suite	Trabajo Práctico (en clase)	La retroalimentación se realiza en la plataforma y de manera general en la siguiente clase
	23 de mayo		<i>Utiliza de manera básica las herramientas principales de Adobe Photoshop para la edición de imágenes digitales, aplicando conceptos fundamentales como capas, recortes y ajustes de color.</i>	Herramientas Digitales: Introducción a Photoshop	Aplicación de los conceptos desarrollados	Proyector. Plataforma educativa. Adobe Creative Suite	Trabajo Práctico (en clase)	La retroalimentación se realiza en la plataforma y de manera general en la siguiente clase



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
PLAN DE CLASES

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades (opcional)	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
	30 de mayo		<i>Desarrolla composiciones digitales complejas utilizando funciones avanzadas de Photoshop, como máscaras de capa, filtros, modos de fusión y herramientas de selección precisa, optimizando flujos de trabajo creativos.</i>	Herramientas Digitales: Photoshop	Aplicación de los conceptos desarrollados	Proyector. Plataforma educativa. Adobe Creative Suite	Trabajo Práctico (en clase)	La retroalimentación se realiza en la plataforma y de manera general en la siguiente clase
	06 de junio		<i>Aplica técnicas de retoque fotográfico profesional e integra herramientas de inteligencia artificial en Photoshop para mejorar y automatizar procesos de edición, logrando resultados visuales de alta calidad.</i>	Herramientas Digitales: Photoshop: AI en Photoshop + Retoque Fotográfico	Aplicación de los conceptos desarrollados	Proyector. Plataforma educativa. Adobe Creative Suite	Trabajo Práctico (en clase)	La retroalimentación se realiza en la plataforma y de manera general en la siguiente clase
	13 de junio		<i>Diseña gráficos vectoriales básicos en Adobe Illustrator e incorpora Adobe Firefly para explorar la generación de imágenes mediante inteligencia artificial, combinando creatividad manual y automatización.</i>	Herramientas Digitales: Adobe Illustrator – Introducción a Adobe Firefly	Aplicación de los conceptos desarrollados	Proyector. Plataforma educativa. Adobe Creative Suite	Trabajo Práctico (en clase)	La retroalimentación se realiza en la plataforma y de manera general en la siguiente clase



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
PLAN DE CLASES

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades (opcional)	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
	20 de junio		<i>Diseña gráficos vectoriales básicos en Adobe Illustrator e incorpora Adobe Firefly para explorar la generación de imágenes mediante inteligencia artificial, combinando creatividad manual y automatización.</i>	Herramientas Digitales: Adobe Illustrator – Introducción a Adobe Firefly	Aplicación de los conceptos desarrollados	Proyector. Plataforma educativa. Adobe Creative Suite	Trabajo Práctico (en clase)	La retroalimentación se realiza en la plataforma y de manera general en la siguiente clase
	27 de junio		<i>Integra Adobe Firefly con Adobe Photoshop para generar y aplicar elementos visuales en mock-ups, utilizando herramientas de IA y edición no destructiva para representar productos de forma realista.</i>	Herramientas Digitales: Adobe Firefly – Introducción a la utilización de mock – ups en Adobe Photoshop	Aplicación de los conceptos desarrollados	Proyector. Plataforma educativa. Adobe Creative Suite	Trabajo Práctico (en clase)	La retroalimentación se realiza en la plataforma y de manera general en la siguiente clase
	04 de julio		<i>Edita y personaliza mock-ups en formato PSD, aplicando conocimientos sobre capas, objetos inteligentes y efectos visuales para presentar diseños gráficos de manera profesional y contextualizada.</i>	Herramientas Digitales: Mock – ups en PSD	Aplicación de los conceptos desarrollados	Proyector. Plataforma educativa. Adobe Creative Suite	Trabajo Práctico (en clase)	La retroalimentación se realiza en la plataforma y de manera general en la siguiente clase



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
PLAN DE CLASES

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades (opcional)	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
	11 de julio		<i>Analiza e incorpora tendencias actuales del diseño gráfico en proyectos visuales, adaptando estilos, técnicas y recursos contemporáneos a diferentes contextos comunicacionales y creativos.</i>	Tendencias de Diseño Gráfico	Aplicación de los conceptos desarrollados	Proyector. Plataforma educativa. Adobe Creative Suite	Trabajo Práctico (en clase)	La retroalimentación se realiza en la plataforma y de manera general en la siguiente clase
	18 de julio		<i>Aplicar todos los conceptos aprendidos en un diseño final.</i>	EXAMEN FINAL			EXAMEN FINAL	