

20/01/2016
UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN ACADÉMICA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
DIRECTOR



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

SÍLABO POR COMPETENCIAS

CURSO: DISEÑO GRÁFICO

OK



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

SÍLABO DE DISEÑO GRÁFICO

I. DATOS GENERALES

LÍNEA DE CARRERA	Publicidad y Marketing
SEMESTRE ACADÉMICO	2026 – I
CÓDIGO DEL CURSO	155
CRÉDITOS	04
HORAS SEMANALES	Hrs. Totales: 06 TEÓRICA: 02 PRÁCTICA: 04
CICLO	II
SECCIÓN	Única
DOCENTE	Dra. JUDITH JOHANA CABANILLAS BARRETO
EMAIL.	jcabanillas@unjfsc.edu.pe
N° CELULAR	944415245

II. DESCRIPCIÓN DEL CURSO Y SUMILLA

La asignatura de Diseño gráfico corresponde al bloque de Formación Básica Profesional. En este curso se manejará la terminología, herramientas y técnicas de varios softwares y la vinculación de ellos, para un mejor resultado visual de las piezas que demandan las organizaciones.

Se propone desarrollar en el alumno la competencia que permitirá aplicar software y técnicas de diseño gráfico vigentes en el mercado para diseñar piezas básicas publicitarias y con ello proponer a sus clientes diseños gráficos de acuerdo a sus necesidades.

Esta asignatura es de naturaleza teórico práctico, la cual está dividida en cuatro unidades didácticas y es programada para desarrollarse en un total de 16 semanas.



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

III.- CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

UNIDAD DIDÁCTICA	UNIDADES DIDÁCTICAS Y SUS CAPACIDADES RELACIONADAS		SEMANAS
	<i>CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</i>	<i>NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</i>	
<i>I</i>	Maneja los conceptos relacionados a la definición de imagen y diseño gráfico aplicándolo en las ciencias de la comunicación.	Fundamentos del diseño.	1 - 4
<i>II</i>	Manejo del entorno gráfico del Corel Draw, diseño para crear logotipos, esquemas e ilustraciones digitales.	Reconocimiento de la pantalla de Corel Draw y su finalización.	5 - 8
<i>III</i>	Usa los programas digitales para realizar dibujos vectoriales, diseña ventanas acoplables con textos y símbolos haciendo uso de las herramientas apropiadamente.	Ventanas acoplables- Textos y símbolos. Inserción y manejo de imágenes.	9 - 12
<i>IV</i>	Utiliza las herramientas que incorpora el software en conjunto, para crear efectos especiales.	Efectos especiales haciendo uso adecuado y profesional de la herramienta de software Adobe Photoshop CS6.	13 - 16



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

IV.- INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO.

NÚMERO	INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO
1	Percibe y comprende la importancia del diseño en la comunicación.
2	Conoce y maneja las herramientas de aprendizaje.
3	Utiliza las herramientas de aprendizaje para crear diseños gráficos.
4	Expresa y presenta lo aprendido en clase.
5	Conoce las herramientas de diseño gráfico.
6	Aprende las herramientas de Corel Draw.
7	Configura páginas: unidades de medida, reglas, uso de líneas guía para márgenes y columnas.
8	Elabora publicidades de diferentes tipos y tamaños.
9	Realiza dibujos y gráficos con facilidad utilizando todas las herramientas.
10	Organiza efectivamente los elementos del diseño.
11	Elabora figuras complejas y añadir texto artístico al diseño.
12	Maneja las herramientas de efectos especiales para diseños creativos y artísticos.
13	Hará uso de las herramientas para pintar que le permitirá cambiar el color de cualquier imagen y añadir fondos y texturas.
14	Comprende la importancia del diseño de Photoshop en la comunicación.
15	Elabora retoques fotográficos.
16	Realiza fotomontajes.

V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS: CONTENIDOS, ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE

UNIDAD DIDACTICA I: Fundamentos del diseño.	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I : Maneja los conceptos relacionados a la definición de imagen y diseño gráfico aplicándolo en las ciencias de la comunicación.					
	SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIA DIDÁCTICA	INDICADORES DEL LOGRO DE LA CAPACIDAD
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
	1	Conocimiento del diseño gráfico	Explicar la historia del diseño gráfico	Trabajo en equipo para discutir el desarrollo de los sistemas de información.	<ul style="list-style-type: none"> • Expositiva (Docente/Alumno) Análisis de lectura. 	Percibe y comprende la importancia del diseño en la comunicación.
	2	Principios del diseño gráfico	Definir el diseño gráfico. Conocer los principios de la jerarquía, La Teoría del color, La psicología del color.	Trabajo en equipo para comprender y describir los principios del diseño como fuente de trabajo.	<ul style="list-style-type: none"> • Clase expositiva y taller a fin de identificar los principios del diseño gráfico. 	Conoce y maneja las herramientas de aprendizaje.
	3	Diseño de dípticos, trípticos, boletines, calendarios y revistas en Microsoft Publisher	Elaborar diseños relacionados con el tema.	Se propicia en el estudiante el aprendizaje virtual autónomo.	<ul style="list-style-type: none"> • Expositiva (Docente/Alumno) • Lluvia de ideas (Saberes previos) 	Utiliza las herramientas de aprendizaje para crear diseños gráficos.
4	Presentación de proyecto	Exposición del proyecto	Se propicia en el estudiante el pensamiento sistémico.	<ul style="list-style-type: none"> • Debate dirigido (Discusiones) • Lluvia de ideas. 	Expresa y presenta lo aprendido en clase. Diseña dípticos, trípticos, calendarios y revistas en Publisher.	
	EVALUACIÓN (4. Horas)	EVIDENCIA DE PRODUCTO <i>Informes escritos de la presentación sobre un tema inherente a su carrera.</i>	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO <i>Lista de cotejo</i> <i>Observación en el desarrollo de los diferentes talleres de aplicación de herramientas.</i>	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO <i>Sustentación oral</i> <i>Exposiciones de los informes presentados.</i> <i>Argumentación de la importancia de las diferentes herramientas presentadas.</i>	EVALUACIÓN (4. Horas)	

UNIDAD DIDACTA II: Reconocimiento de la pantalla de Corel Draw y su finalización.	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA II : Manejo del entorno gráfico del Corel Draw, diseño para crear logotipos, esquemas e ilustraciones digitales.					
	SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIA DIDÁCTICA	INDICADORES DEL LOGRO DE LA CAPACIDAD
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
	5	La ventana de Corel y sus partes. Configura página: unidades de medida, reglas, uso de líneas guías para márgenes y columnas.	Explica la importancia del manejo de la herramienta del Corel y diseño gráfico aplicándolo en las CCCC.	Trabajo en equipo para discutir el desarrollo de los sistemas de información.	<ul style="list-style-type: none"> • Expositiva (Docente/Alumno) • Análisis de lectura. 	Conoce las herramientas de diseño gráfico.
	6	Selección, Zoom, mano, líneas, rectángulos, elipses, papel gráfico, polígono, espiral, bezier y formas básicas.	Investiga con sus compañeros acerca del dibujo de forma. Muestra las herramientas de diseño del software.	Trabajo en equipo para clasificar y determinar las diferentes plataformas virtuales de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Expositiva. (Docente/Alumno) y taller a fin de identificar los componentes del diseño en el software. 	Aprende las herramientas de Corel Draw.
	7	Creación de objetos vectoriales dibujos, logotipos, etc). Convertir a curvas, agrupar y desagrupar objetos.	Elaborar diseños relacionados con el tema	Se propicia en el estudiante el aprendizaje virtual autónomo.	<ul style="list-style-type: none"> • Expositiva (Docente/Alumno) • Lluvia de ideas 	Realiza dibujos y gráficos con facilidad utilizando todas las herramientas.
8	Presentación y sustentación de un trabajo.	Exposición del proyecto	Se propicia en el estudiante el pensamiento sistémico.	<ul style="list-style-type: none"> • Debate dirigido (Discusiones) 	Elabora publicidades de diferentes tipos y tamaños.	
	EVALUACIÓN (4. Horas)	EVIDENCIA DE PRODUCTO <i>Informes escritos de la presentación sobre un tema inherente a su carrera.</i>	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO <i>Lista de cotejo Observación en el desarrollo de los diferentes talleres de aplicación de herramientas.</i>	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO <i>Exposiciones de los informes presentados. Argumentación de la importancia de las diferentes herramientas presentadas.</i>	EVALUACIÓN (4. Horas)	

UNIDAD DIDACTICA III : Ventanas acoplables- Textos y símbolos. Inserción y manejo de imágenes.

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III: Usa los programas digitales para realizar dibujos vectoriales, diseña ventanas acoplables con textos y símbolos haciendo uso de las herramientas apropiadamente.

SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIA DIDÁCTICA	INDICADORES DEL LOGRO DE LA CAPACIDAD
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
9	Medios artísticos, mezcla, silueta, excusión, bisel, envoltura, lente, transformaciones, dar forma.	Explica la importancia y el manejo de medios artísticos utilizando las transformaciones y herramienta forma.	Participar activa y responsablemente en el proceso de las practicas.	<ul style="list-style-type: none"> • Expositiva (Docente/Alumno) 	Emisión de un trabajo practico realizado en clase.
10	Adaptar texto a trayecto, uso de la barra de propiedades y enderezar texto.	Construir un texto artístico a lo largo del trayecto de un objeto abierto.	Proponer una estructura de adaptación del texto al trayecto en base a las indicaciones señaladas en clase.	<ul style="list-style-type: none"> • Expositiva (Docente/Alumno) • Taller a fin de identificar los componentes del diseño en el software. 	Elaboración de un afiche publicitario haciendo uso de las propiedades y adaptando texto al trayecto.
11	Aplicar efectos de ajuste, transformar y corrección. Convertir objetos e imágenes a mapa de bits y aplicar modo y efectos. Efecto de Power Clip.	Aplicar correctamente las técnicas de efectos y transformación de imágenes a mapa bits.	Demostrar responsabilidad para elaborar diseños en CorelDraw.	<ul style="list-style-type: none"> • Expositiva (Docente/Alumno) • Lluvia de ideas (Saberes previos) 	Que el alumno cree y edite diseños simples usando figuras geométricas, efectos de ajuste y el Power Clip.
12	Presentación de proyecto	Exposición del proyecto	Propiciar en el estudiante el pensamiento sistémico.	<ul style="list-style-type: none"> • Debate dirigido (Discusiones) 	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de generar gráficos bidimensionales y tridimensionales que puedan ser usados como elementos integradores composición de carácter informativo comunicacional.
	EVALUACIÓN (4. Horas)	EVIDENCIA DE PRODUCTO <i>Informes escritos de la presentación sobre un tema inherente a su carrera.</i>	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO <i>Lista de cotejo Observación en el desarrollo de los diferentes talleres de aplicación de herramientas.</i>	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO <i>Exposiciones de los informes presentados. Argumentación de la importancia de las diferentes herramientas presentadas.</i>	EVALUACIÓN (4. Horas)

UNIDAD DIDÁCTICA IV: Efectos especiales haciendo uso adecuado y profesional de la herramienta de software Adobe Photoshop .

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA IV : Utiliza las herramientas que incorpora el software en conjunto, para crear efectos especiales.

SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIA DIDÁCTICA	INDICADORES DEL LOGRO DE LA CAPACIDAD
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
13	Conocimiento de diseños de presentaciones educativas y culturales de la región.	Explicar la importancia de diseños de presentaciones educativas y culturales de la región.	Trabajo en equipo para discutir el desarrollo de los sistemas de información.	<ul style="list-style-type: none"> • Expositiva (Docente/Alumno) • Análisis de las herramientas. 	Conoce las herramientas de software. Maneja las herramientas para diseñar proyectos educativos y culturales de la región.
14	Entorno de Edición de adobe Photoshop, zoom, navegador, tipo y resolución de la imagen, paleta de muestras.	Mostrar las herramientas de diseño del software	Trabajo en equipo para clasificar y determinar las diferentes plataformas virtuales de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Expositiva (Docente/Alumno) 	Hará uso de las herramientas para pintar que le permitirá cambiar el color de cualquier imagen y añadir fondos y texturas.
15	Conocer las herramientas para pintar, herramientas para seleccionar, editar la imagen, foto montaje.	Elaborar diseños relacionados con el tema	Se propicia en el estudiante el aprendizaje virtual autónomo.	<ul style="list-style-type: none"> • Expositiva (Docente/Alumno) • Lluvia de ideas (Saberes previos) 	Realiza montajes de diseño y otros.
16	Presentación de proyecto	Exposición del proyecto	Se propicia en el estudiante el pensamiento sistémico.	<ul style="list-style-type: none"> • Debate dirigido (Discusiones) 	Maneja las herramientas de efectos especiales para diseños creativos y artísticos.
	EVALUACIÓN (4. Horas)	EVIDENCIA DE PRODUCTO <i>Informes escritos de la presentación sobre un tema inherente a su carrera.</i>	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO <i>Lista de cotejo Observación en el desarrollo de los diferentes talleres de aplicación de herramientas.</i>	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO <i>Sustentación oral Exposiciones de los informes presentados. Argumentación de la importancia de las diferentes herramientas presentadas.</i>	EVALUACIÓN (4. Horas)



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

VI.- MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Se utilizarán todos los materiales y recursos requeridos de acuerdo a la naturaleza de los temas programados. Básicamente serán:

1. Medios escritos:

- Guía resumen por unidades.
- Separatas con contenidos temáticos.
- Fotocopia de textos selectos.
- Libros seleccionados según bibliografía.

2. Medios visuales y electrónicos:

- Proyector Multimedia (uso frecuente).
- Computadora

3. Medios informáticos:

- Internet.
- Laptop.
- Aula virtual.



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

VII. EVALUACIÓN

La Evaluación es inherente al proceso de enseñanza aprendizaje y será continua y permanente. Los criterios de evaluación son de conocimiento, de desempeño y de producto.

1. Evidencias de Conocimiento.

La Evaluación será a través de pruebas escritas y orales para el análisis y autoevaluación. En cuanto al primer caso, medir la competencia a nivel interpretativo, argumentativo y propositivo, para ello debemos ver como identifica (describe, ejemplifica, relaciona, reconoce, explica, etc.); y la forma en que argumenta (plantea una afirmación, describe las refutaciones en contra de dicha afirmación, expone sus argumentos contra las refutaciones y llega a conclusiones) y la forma en que propone a través de establecer estrategias, valoraciones, generalizaciones, formulación de hipótesis, respuesta a situaciones, etc.

En cuanto a la autoevaluación permite que el estudiante reconozca sus debilidades y fortalezas para corregir o mejorar.

Las evaluaciones de este nivel serán de respuestas simples y otras con preguntas abiertas para su argumentación.

2. Evidencia de Desempeño.

Esta evidencia pone en acción recursos cognitivos, recursos procedimentales y recursos afectivos; todo ello en una integración que evidencia un saber hacer reflexivo; en tanto, se puede verbalizar lo que se hace, fundamentar teóricamente la práctica y evidenciar un pensamiento estratégico, dado en la observación en torno a cómo se actúa en situaciones impredecibles.

La evaluación de desempeño se evalúa ponderando como el estudiante se hace investigador aplicando los procedimientos y técnicas en el desarrollo de las clases a través de su asistencia y participación asertiva.

3. Evidencia de Producto.

Están implicadas en las finalidades de la competencia, por tanto, no es simplemente la entrega del producto, sino que tiene que ver con el campo de acción y los requerimientos del contexto de aplicación.

La evaluación de producto de evidencia en la entrega oportuna de sus trabajos parciales y el trabajo final.

Además, se tendrá en cuenta la asistencia como componente del desempeño, el 30% de inasistencia inhabilita el derecho a la evaluación.

VARIABLES	PONDERACIONES	UNIDADES DIDÁCTICAS DENOMINADAS MÓDULOS
Evaluación de Conocimiento	30 %	El ciclo académico comprende 4
Evaluación de Producto	35%	
Evaluación de Desempeño	35 %	

Siendo el promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados de cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4)

$$PF = \frac{PM1 + PM2 + PM3 + PM4}{4}$$



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

VIII.- BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS WEB

8.1 Fuentes bibliográficas

UNIDAD DIDÁCTICA I:

Acevedo Dominguez, F. (2017). *Manual de Microsoft Publisher*. México: Trillas.

Kupper, H. (1998). *Fundamentos de la Teoría de los Colores*. México: GG.

Blanco, Jaime Y Navarro, Luis. (2016). *Curso De Ofimática Office 2016*. Barcelona: Ediciones Infor Books.

Cuartero Sánchez, Julio (2016). *Manual práctico pasó a paso*. México: Editorial Alfaomega.

Kupper, H. (1998). *Fundamentos de la Teoría de los Colores*. México: GG.

Lambert Joan Anaya Multimedia. (2016). *Office*. Madrid: Edición 1. 2020.

UNIDAD DIDÁCTICA II:

Acha, J. (1995). *Apuntes Sobre Diseños de Elementos para una Teoría del Diseño*. Lima: Pandora.

Apolinario, G. (2011). *Corel Draw Graphics Suite X5*. Perú: Pandora.

Curso Práctico. *Teaching Soft Group, Corel Draw 2020*, Edición 2016, Editorial Ra-Ma.

Telesup, T. (2020). *Manual de Corel Draw*. Perú: Telesup.

UNIDAD DIDÁCTICA III:

Apolinario, G. (2011). *Corel Draw Graphics Suite X5*. Perú: Pandora.

Gianluca Russo, Carlos Enrique, Ruiz Gómez de L Torre. (2016). *Computación e Informática II*. Lima enero.

UNIDAD DIDÁCTICA IV:

Cebrián Carrasco, J. M. (2012). *Photoshop Básico CS6*. Argentina: Paidós.

Ortiz, D. (2016). *Guía de Photoshop para Principiantes*. México: Trillas.

8.2 Fuentes electrónicas:

Dominguez, A. (2019). *Teoría del Color. Guía definitiva para comprenderla*. Recuperado de:
<https://graffica.info/teoria-del-color-guia-definitiva/>

Gomez, C. (2013). *Crea, vectoriza y diseña con Illustrator CS6*. México: Alfaomega – Macro.
Recuperado de <https://editorialmacro.com/catalogo/g-p-fotografia-digital-y-publicitaria-con-photoshop-cs6/>

Lupton, E. (2011). *Pensar con tipos: una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. Recuperado de: <https://editorialgg.com/pensar-con-tipos-libro-9788425224461.html>


Marcas, A. (2013). *Fotografía digital y publicitaria con Photoshop CS6*. México: Alfaomega – Macro. Recuperado de <https://www.tumacro.com/gp-fotografica-digital-y-publicitaria-con-photoshop-cs6-nv2-ccd-/p>

Venit : Page Maker 5.0 For Windos 1era Ed.

Abbey : programación avanzada en Gráficos en C para Windows

Quednau : Corel Draw 7. 0.

Huacho, enero del 2026


Universidad Nacional
José Faustino Sánchez Carrión
Judeth B.
M(a) Judith J. Cabanillas Barreto
C.P.F. N° 3612