SÍLABO POR COMPETENCIAS

CURSO: DISEÑO GRAFICO

DOCENTE: Dr. JULIO ENRIQUE GUERRERO HURTADO

SÍLABO DE

DISEÑO GRAFICO

I. DATOS GENERALES

Línea de Carrera	Procesos
Semestre Académico	2026-2
Código del Curso	033205104A
Créditos	05
Horas Semanales	Hrs. Totales: 5 Teóricas: 1 Practicas: 4
Ciclo	I
Sección	A
Apellidos y Nombres del Docente	Guerrero Hurtado, Julio Enrique
Correo Institucional	jguerrero@unjfsc.edu.pe
N° de Celular	951115290

II. SUMILLA Y DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Diseño Gráfico es una asignatura de naturaleza teórico-práctica, correspondiente al I Ciclo de la Escuela Académico Profesional de Ingeniería de Sistemas, que desarrolla los fundamentos del diseño gráfico y la comunicación visual aplicados a la creación de recursos y soluciones digitales en el ámbito de la ingeniería. El curso comprende el estudio de los principios de composición, forma, color, tipografía, jerarquía visual y comunicación gráfica, orientados al desarrollo de productos y contenidos para entornos tecnológicos.

Asimismo, aborda el uso de herramientas digitales para la creación, edición y producción de recursos gráficos, considerando su aplicación en sistemas informáticos, aplicaciones web y productos digitales. Se desarrollan conocimientos y habilidades relacionados con el diseño de interfaces y experiencia de usuario (UI/UX), incorporando principios de usabilidad, accesibilidad, arquitectura de información, diseño responsive y prototipado, con énfasis en las necesidades y características del usuario.

De manera complementaria, se incorpora el conocimiento y uso de AutoCAD como herramienta de diseño asistido por computadora, considerando su aplicación en la representación gráfica y desarrollo de propuestas vinculadas a proyectos tecnológicos.

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de analizar, conceptualizar, diseñar y presentar recursos gráficos, interfaces y prototipos digitales, integrando principios de comunicación visual, herramientas digitales y criterios de UI/UX para contribuir al desarrollo de soluciones tecnológicas funcionales, atractivas y centradas en el usuario, mediante el desarrollo de un proyecto integrador aplicado a la Ingeniería de Sistemas..

III. CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA	NOMBRE DE LA UNIDAD DIDACTICA	SEMANAS
UNIDAD I	Analiza y aplica principios de composición, color, tipografía, forma, jerarquía visual y comunicación gráfica para desarrollar piezas visuales orientadas a contextos tecnológicos y digitales.	**Fundamentos del Diseño Gráfico y la Comunicación Visual Digital**	**1-4**
UNIDAD II	Diseña y produce recursos gráficos digitales mediante herramientas de edición vectorial, retoque de imágenes, composición y maquetación, aplicando criterios técnicos y estéticos para la comunicación de productos y servicios tecnológicos.	**Herramientas Digitales y Producción Gráfica para Sistemas**	**5-8**
UNIDAD III	Diseña y prototipa interfaces digitales centradas en las necesidades del usuario, aplicando principios de usabilidad, arquitectura de información, jerarquía visual, accesibilidad, diseño responsive y experiencia de usuario.	**Diseño de Interfaces y Experiencia de Usuario (UI/UX)**	**9-12**
UNIDAD IV	Desarrolla y presenta un proyecto integral de diseño gráfico aplicado a una solución tecnológica, integrando identidad visual, recursos gráficos, diseño de interfaces, prototipado y criterios de experiencia de usuario para comunicar eficazmente una propuesta de Ingeniería de Sistemas.	**Proyecto Integrador de Diseño Gráfico para Soluciones Tecnológicas.**	**13-16**

ISO 9001 BUREAU VERITAS Certification
ISO 21001 BUREAU VERITAS Certification

IV. INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

N°	INDICADORES DE CAPACIDAD AL FINALIZAR EL CURSO
1	Sera capaz de identificar los principios básicos de diseño gráfico y su impacto en la comunicación visual.
2	Sera capaz de crear elementos gráficos optimizados para aplicaciones digitales utilizando software especializado.
3	Sera capaz de diseñar interfaces intuitivas y atractivas aplicando metodologías UI/UX.
4	Integrará recursos gráficos en proyectos tecnológicos para mejorar la experiencia de usuario
5	Presentará un proyecto final de diseño gráfico aplicado, cumpliendo estándares técnicos y de calidad visual.
6	Crear elementos gráficos optimizados para aplicaciones digitales utilizando software especializado
7	Crear elementos gráficos optimizados para aplicaciones digitales utilizando software especializado
8	Diseñar interfaces intuitivas y atractivas aplicando metodologías UI/UX.
9	Integrar recursos gráficos en proyectos tecnológicos para mejorar la experiencia de usuario.
10	Presentar un proyecto final de diseño gráfico aplicado, cumpliendo estándares técnicos y de calidad visual.
11	Identificar normas, convenciones y simbología aplicadas al dibujo técnico en ingeniería civil.
12	Elaborar planos constructivos, cortes y detalles aplicando estándares de representación gráfica.
13	Utilizar AutoCAD 2D y 3D para generar planos digitales y modelos tridimensionales precisos.
14	Interpretar planos topográficos, arquitectónicos y estructurales para su correcta ejecución en obra
15	Desarrollar un proyecto integrador, presentando un conjunto completo de planos técnicos con estándares profesionales.

V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDACTICAS:

Unidad Didáctica I : Fundamentos del Diseño Gráfico y la Comunicación Visual Digital

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I: Analiza y aplica principios de composición, color, tipografía, forma, jerarquía visual y comunicación gráfica para desarrollar piezas visuales orientadas a contextos tecnológicos y digitales.

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
01	Concepto, importancia y campos de aplicación del diseño gráfico Elementos básicos del diseño: punto, línea, forma, textura y color Conceptos generales de CAD. https://www.youtube.com/watch?v=ivdNulDcKBc	Crea un formato correcto y la dosificación de Diseños con comando línea.	Valora la importancia de los Diseños Asume una actitud crítica.	Expositiva (Docente/Estudiante) Uso del Google Meet	Realiza la instalación del software en su Pc o laptop, lo que le permite realizar diseños sin contratiempos
02	Principios de composición visual Percepción visual y comunicación gráfica. Sistemas de coordenadas. https://www.youtube.com/shorts/qCySH2f1Qj4	Elabora una tabla y cuadro para ingresar dato.	Resalta la importancia de los atajos en AutoCAD para luego participar activamente en el debate, aportando la creación de su propia forma de trabajo con el software.	Debate dirigido (Discusiones) Foros, Chat	Escribe correctamente las cotas - medidas en la ventana comando de AutoCAD
03	Introducción al lenguaje visual Relación entre diseño, mensaje y usuario Organización básica del archivo de dibujo. https://www.youtube.com/watch?v=D30g0iVceik&list=PLTllyBHG1d9WNA-n_Ju1BHxYTFYqh56zT	Usa el Comando escala y utiliza el factor fraccionario y/o las simplificaciones Vlisp.	Utiliza correctamente escala ampliada y de disminución, realizando responsablemente su trabajo	Lecturas Uso de repositorios digitales	Representa ideas de productos mediante bocetos.
04	Líneas, polilíneas, círculos, arcos, rectángulos y polígonos Teoría del color Psicología del color. https://www.youtube.com/watch?v=Szu52b0vZjk	Usa colores, grosor de líneas según la norma ISO.	Aprecia los acontecimientos y mejoras que tiene el software para facilitar su uso.	Lluvia de ideas (Saberes previos) Foros, Chat.	Identifica los Layouts y es detallista al diseñar.

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS	EVIDENCIA DE PRODUCTO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
Estudios de Casos Cuestionarios. Visita de Estudios.	Trabajos individuales y/o grupales Soluciones a Ejercicios propuestos	Comportamiento en clase

ISO 9001 BUREAU VERITAS Certification
ISO 21001 BUREAU VERITAS Certification

	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN	FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA
Código: FIISI-SI-16		Versión: 01
PROCESO: PLANIFICACION		

Unidad Didáctica I : Herramientas Digitales y Producción Gráfica para Sistemas

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA II: Diseña y produce recursos gráficos digitales mediante herramientas de edición vectorial, retoque de imágenes, composición y maquetación, aplicando criterios técnicos y estéticos para la comunicación de productos y servicios tecnológicos.

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
05	Armonías y contrastes cromáticos Clasificación y uso de la tipografía. Rastreo polar y ortogonalidad. https://www.youtube.com/watch?v=cJUPOKt2O0M	Utiliza el Cubo isométrico para representar solidos que presenta empalme	Valora la importancia de los Diseños Asume una actitud crítica.	Expositiva (Docente/Estudiante) Uso del Google Meet	Realiza la instalación del software en su Pc o laptop, lo que le permite realizar diseños sin contratiempos
06	Jerarquía visual Composición aplicada a piezas gráficas. Creación de geometría básica en 2D. https://www.youtube.com/watch?v=2IRgrgVbYOc&list=PLzdkaVXEoikTrYCIIU6oKmaOdQfJOz89I	Aplica y Mejora en la selección de Vistas Principales de Diseño.	Resalta la importancia de los atajos en AutoCAD para luego participar activamente en el debate, aportando la creación de su propia forma de trabajo con el software.	Debate dirigido (Discusiones) Foros, Chat	Escribe correctamente las cotas - medidas en la ventana comando de AutoCAD
07	Introducción a software de diseño gráfico Edición básica de imágenes. Dibujar vistas. https://www.youtube.com/watch?v=SKHRm_Tx_u4	Aplica y Analiza elementos básicos de Diseño para crear secciones complejas	Utiliza correctamente escala ampliada y de disminución, realizando responsablemente su trabajo	Lecturas Uso de repositorios digitales	Representa ideas de productos mediante bocetos.
08	Diseño vectorial básico Uso de retículas y guías. Dibujar solido Isométrico. https://www.youtube.com/watch?v=-cmKCwdltb4	Crea secciones complejas	Aprecia los acontecimientos y mejoras que tiene el software para facilitar su uso.	Lluvia de ideas (Saberes previos) Foros, Chat.	Identifica los Layouts y es detallista al diseñar.

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS	EVIDENCIA DE PRODUCTO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
Estudios de Casos Cuestionarios. Visita de Estudios.	Trabajos individuales y/o grupales Soluciones a Ejercicios propuestos	Comportamiento en clase

ISO 9001 BUREAU VERITAS Certification
ISO 21001 BUREAU VERITAS Certification

	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN	FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA
Código: FIISI-SI-16		Versión: 01
PROCESO: PLANIFICACION		

Unidad Didáctica III: Diseño de Interfaces y Experiencia de Usuario (UI/UX)

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III: Diseña y prototipa interfaces digitales centradas en las necesidades del usuario, aplicando principios de usabilidad, arquitectura de información, jerarquía visual, accesibilidad, diseño responsive y experiencia de usuario.

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
09	Manejo de formatos de archivo Preparación de recursos gráficos para medios impresos y digitales. Introducción 3D. https://www.youtube.com/watch?v=84mfe2wNoKU	Participa en la conferencia del Docente y elabora un estudio para confeccionar un proyecto a bajo costo,	Respeta las ideas de los demás en el chat, con referencia a los capturadores.	Expositiva (Docente/Estudiante) Uso del Google Meet	Identifica los elementos gráficos empleados en el proyecto. El cual se trabaja a cero errores y se imprime en Formatos estándar, preferentemente A2.
10	Diseño de afiches, volantes y banners Diagramación de piezas promocionales. 3D Hibrido. https://www.youtube.com/watch?v=S59WkXc2jJg	Utiliza la opinión de Expertos sobre los patrones de diseño y cómo usar patrones de diseño para confeccionar un Diseño en 03 dimensiones.	Dialoga y es responsable en su trabajo, para ello recurre a los comandos 3 Orbit, 3DMirror y Rotate3D.	Debate dirigido (Discusiones) Foros, Chat	Aplica la línea y círculos en una Vista SO, en un diseño de su creatividad facilitados por el comando alinear con la opción 3 puntos (variando con el comando UCS - SCP)
11	Figuras geométricas en 3D. Integración de imagen, texto y color Identidad visual básica. https://www.youtube.com/watch?v=B2k6zTkk71o	Lee en la literatura especializada y llega a conclusiones de cómo Crear un Proyecto de fácil uso.	Sustenta su trabajo. Sobre utilizar 3D Hibrido o 3D propiamente dicho. En algunos casos completar un diseño con superficies.	Lecturas Uso de repositorios digitales	Verifica las medidas para realizar el dibujo en la computadora, facilitado por al Acotado 3D y el comando list.
12	Entrega de Plano y Sustentación. Visita de Estudios. Diseño aplicado a medios publicitarios Adaptación de piezas para distintos formatos. https://www.youtube.com/watch?v=r0bSDULRetY	Realiza lo aprendido, uniendo solidos con el comando unión.	Demuestra Aptitud para el razonamiento, para ello utiliza variedad de cámaras y el recorrido virtual.	Lluvia de ideas (Saberes previos) Foros, Chat Visita de estudios	Formula diagrama de operaciones y procesos para la producción de proyectos vía online. Se anima a diseñar en 3D un sistema de tuberías.
	EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA				
	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS	**EVIDENCIA DE PRODUCTO**		**EVIDENCIA DE DESEMPEÑO**	
	Estudios de Casos Cuestionarios. Visita de Estudios.	Trabajos individuales y/o grupales Soluciones a Ejercicios propuestos		Comportamiento en clase	

ISO 9001 BUREAU VERITAS Certification
ISO 21001 BUREAU VERITAS Certification

	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN	FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA
Código: FIISI-SI-16		Versión: 01
PROCESO: PLANIFICACION		

Unidad Didáctica IV: Proyecto Integrador de Diseño Gráfico para Soluciones Tecnológicas.

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA IV: Desarrolla y presenta un proyecto integral de diseño gráfico aplicado a una solución tecnológica, integrando identidad visual, recursos gráficos, diseño de interfaces, prototipado y criterios de experiencia de usuario para comunicar eficazmente una propuesta de Ingeniería de Sistemas .

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
13	Tipos de líneas. Gestión de los UCS Desarrollo de una propuesta gráfica Aplicación del proceso creativo. https://www.youtube.com/watch?v=NXdBlu-3xxU	Utiliza la opinión de Expertos sobre los patrones de diseño.	Muestra autonomía para tomar decisiones y actuar. Confecciona una herramienta simple en 3D (tornillo de banco)	Expositiva (Docente/Estudiante) Uso del Google Meet	Elabora un protocolo explicando las técnicas que permiten lograr un diseño de uso empresarial., facilitado por el uso de UCS1 y UCS2.
14	Generación de curvas en 3D. Generación de mallas. Presentación de bocetos y propuestas Corrección y mejora de piezas visuales. https://www.youtube.com/watch?v=0eVWhgzDwI8	Para la distribución utiliza mallas (Superficies)	Tiene disposición y confianza en sí mismo, confecciona correctamente una distribución 3D.	Debate dirigido (Discusiones) Foros, Chat	Justifica la selección de artificios, “atajos” que permitan la realización de un dibujo 3D con mallas en menor tiempo.
15	Producción final de un proyecto gráfico Vistas incompletas parciales. https://www.youtube.com/watch?v=mOCL8M0YAcM	Se apoya en los conocimientos del dibujo de taller.	Es cortés en su trato, lo que le permite diseñar un diagrama de flujo del proceso seleccionado.	Lecturas Uso de repositorios digitales	Elige trabajar en la modalidad capas y “ventanas” para no repetir operaciones (Viewports)
16	Presentación final de proyecto. Sustentación de proyecto final. https://www.youtube.com/watch?v=8ySIk9Guc74	Confecciona virtualmente un molde.	Puntualidad en las clases virtuales. Lo que le permite realizar tridimensionalmente accesorios simples, con características similares a un objeto real.	Lluvia de ideas (Saberes previos) Foros, Chat Visita de estudios	Plantea preguntas referidas al problema de diseño 3D, seleccionando vistas que le permiten diseñar una herramienta..

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS	EVIDENCIA DE PRODUCTO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
Estudios de Casos Cuestionarios. Visita de Estudios.	Trabajos individuales y/o grupales Soluciones a Ejercicios propuestos	Comportamiento en clase

ISO 9001 BUREAU VERITAS Certification
ISO 21001 BUREAU VERITAS Certification

VI. MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Los materiales educativos y recursos didácticos que se utilizaran en el desarrollo del presente curso:

1. MEDIOS ESCRITOS

- Materiales convencionales como separatas, guías de prácticas y pizarra
- Material de apoyo del curso.

2. MEDIOS VISUALES Y ELECTRÓNICOS

- Materiales audiovisuales como videos
- Presentaciones multimedia, animaciones y simulaciones interactivas.
- Servicios telemáticos: sitios web, correo electrónico, chats, foros.

3. MEDIOS INFORMÁTICOS

- Laptop con conexión a internet
- Programas informáticos (CD u on-line) educativos
- Uso de plataformas virtual con fines educativos

ISO 9001 BUREAU VERITAS Certification
ISO 21001 BUREAU VERITAS Certification

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.

1. EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO		PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
1	• Estudios de Casos • Cuestionarios	5%	0.05	Cuestionario
2	• Sustentación oral • Argumentación de la investigación	7%	0.07	Cuestionario
3	• Exposiciones de los trabajos, y argumentación	8%	0.08	Cuestionario
4	• Exposiciones de los trabajos, y argumentación	10%	0.1	Cuestionario/videos
Total Evidencia de Conocimiento		**30%**	**0.3**	

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.

2. EVIDENCIA DEL DESEMPEÑO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
1. Presentación oportuna del trabajo	5%	0.05	Responsabilidad en la entrega de avances de los proyectos formativos
2. Formular un procedimiento para hacer el mejor planteamiento de la solución posibles.	15%	0.15	
3. Discriminar las soluciones posibles y propone una solución la que permite resolver el problema.	10%	0.1	
Total Evidencia del Desempeño	**30%**	**0.3**	

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.

3. EVIDENCIA DEL PRODUCTO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
1. Presentación del primer avance del proyecto formativo.	5%	0.05	Trabajo impreso de acuerdo al formato establecido
2. Contenido de forma y fondo	20%	0.2	
3. Aportes hechos al trabajo	15%	0.15	
Total Evidencia del Producto	**40%**	**0.4**	

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)

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

CRONOGRAMA ACADEMICO



VIII. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS WEB

UNIDAD DIDÁCTICA I: Fundamentos del Diseño Gráfico y la Comunicación Visual Digital

Ambrose, G., & Harris, P. (2023). *Pensamiento de diseño para la comunicación visual* (3.ª ed.). Bloomsbury Publishing.

Best, K. (2023). *Fundamentos del diseño gráfico* (2.ª ed.). AVA Publishing.

Heller, S., & Vienne, V. (2023). *100 ideas que cambiaron el diseño gráfico* (ed. actualizada). Laurence King Publishing.

Lupton, E. (2023). *Diseño gráfico: Los nuevos fundamentos* (2.ª ed.). Princeton Architectural Press.

Samara, T. (2023). *Hacer y deshacer la retícula: Taller de composición en diseño gráfico* (ed. actualizada). Rockport Publishers.

UNIDAD DIDÁCTICA II: Herramientas Digitales y Producción Gráfica para Sistemas

Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2023). *Diseño editorial: Digital e impreso* (2.ª ed.). Laurence King Publishing.

Dabner, D., Stewart, S., & Zempol, E. (2023). *Escuela de diseño gráfico: Curso básico para diseñadores en medios impresos, digitales y audiovisuales* (8.ª ed.). Thames & Hudson.

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2023). *Principios universales del diseño* (ed. revisada). Rockport Publishers.

Norman, D. A. (2023). *El diseño de los objetos cotidianos* (ed. revisada y ampliada). Basic Books.

Poulin, R. (2023). *El lenguaje del diseño gráfico: Manual ilustrado para comprender los principios fundamentales del diseño*. Rockport Publishers.

UNIDAD DIDÁCTICA III: Diseño de Interfaces y Experiencia de Usuario (UI/UX)

Cross, N. (2023). *Pensamiento de diseño: Cómo piensan y trabajan los diseñadores* (ed. actualizada). Bloomsbury Publishing.

Guerrero, J. (2023). *Curso de AutoCAD para arquitectos: Planos, presentaciones y trabajo en equipo*. UPC.

Guerrero, J. (2024). *Curso de diseño gráfico*. PUCP.

Peña, L. (2023). *Revit MEP 2023: Curso práctico*. Editorial RA-MA S.A.

Stickdorn, M., Hormess, M., Lawrence, A., & Schneider, J. (2024). *Esto es diseño de servicios en acción* (ed. actualizada). O'Reilly Media.

UNIDAD DIDÁCTICA IV: Proyecto Integrador de Diseño Gráfico para Soluciones Tecnológicas

Bringhurst, R. (2023). *Los elementos del estilo tipográfico* (4.ª ed., revisada). Hartley & Marks.

Samara, T. (2023). *Manual de tipografía: Guía práctica para el uso de la tipografía en diseño gráfico*. Rockport Publishers.

Stone, T. L., Adams, S., & Morioka, N. (2023). *Manual de color: Guía práctica para el uso del color en diseño gráfico* (3.ª ed.). Rockport Publishers.

Huacho, agosto, 2026

Dr. Julio Enrique Guerrero Hurtado
CIP 59692
Docente