

# Creación de syllabus o Planeación didáctica

## Syllabus de diseño editorial e impresos

92.

The screenshot shows a Microsoft Word document titled "Diseño editorial e impresos\_Syllabus\_P + Guardado". The document contains the following sections:

- Header:** FUNDACIÓN UNIVERSITARIA UCOMPENSAR – UCOMPENSAR
- Section 1: INFORMACIÓN GENERAL DEL CURSO**

Programa Académico:	Tecnología en Gestión para Proyectos Web	Nivel de Formación:	Tecnológico
Sede:		Código del curso:	00000000
Nombre del curso:	Diseño editorial e impresos	Periodo:	Primer Trimestre
Semestre:	IV	Número de Créditos:	6
Tipo o naturaleza del curso:	Técnico Práctico	Componente de formación:	Diseño
Carácter del curso:	Obligatoria	Ventana:	1.0
Obligatoria:		Horas de Trabajo Directo con Docente:	64
Horas Totales:	192	Horas Trabajo Independiente:	128
- Section 2: PRESENTACIÓN DEL CURSO**
  - Al observar el fenómeno desde el campo de la comunicación, el diseñador editorial adquiere una minifada de roles a desempeñar en la cadena de producción informativa y en el desarrollo de proyectos editoriales y piezas impresas, debe tener el conocimiento de las técnicas de la comunicación visual, los diferentes protocolos y estándares que rigen la creación de piezas de comunicación. Debe ser capaz de adaptarse a las necesidades de comunicación impresa a nivel institucional y comercial; con el fin de ajustar las propuestas gráficas a los requerimientos técnicos de la prensa y a los alcances físicos del proyecto de igual forma debe determinar el sistema de trabajo que se adapte a las necesidades de producción y establecer las estrategias más apropiadas para la elaboración de los diferentes proyectos, y determinar con precisión todos los costos generados en cada etapa del proceso. Todo lo anterior le brinda la posibilidad al diseñador visual asesorar al cliente en toda la cadena de producción, optimizar recursos y maximizar resultados, así como analizar y evaluar las posibilidades del cliente de promocionar sus productos a gran escala, optimizando recursos y reduciendo costos.
  - Alcance en cuenta a conocimientos, actitudes y habilidades asociadas
- Section 3: COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Competencia	Desarrolla contenido interactivo y sistemas de información visual con un propósito comunicativo y tecnológico específico a partir de un pensamiento analítico, sintético, crítico y creativo del diseño.
Resultado(s) de aprendizaje del curso	Aplica fundamentos del diseño gráfico dimensionales y las etapas del proceso del diseño editorial e impresos para la elaboración de piezas de comunicación utilizando estandares técnicos.
- Section 4: CRITERIOS**

A continuación, se presentan los criterios que componen el desarrollo del curso, asociados a los desempeños que debe evidenciar el estudiante en su actuación. Estos son la base de los instrumentos de evaluación (Rúbricas de evaluación, matrices, listas de cotejo, entre otras) de los cuales se derivarán los indicadores y sus descripciones por nivel de desempeño.

CR 1.	Implementa los elementos de diagramación tipográfica, cronómicos, estéticos, competitivos para una pieza editorial comunicar el mensaje de manera efectiva al lector.
CR 2.	Empieza herramientas tecnológicas para la elaboración y producción de proyectos editoriales (impreso y/o digital) ajustadas a las necesidades de comunicación del usuario.
CR 3.	Desarrolla contenidos interactivos y sistemas de información visual con un propósito analítico, sintético, crítico y creativo del diseño.
CR 4.	Aplica fundamentos del diseño gráfico dimensionales y las etapas del proceso del diseño editorial e impresos para la elaboración de piezas de comunicación utilizando estandares técnicos.
CR 5.	Identifica las estrategias y conceptos aplicados en la producción de piezas análogas, digitales y editoriales y publicitarias, teniendo en cuenta códigos éticos.
- Section 5: METODOLOGÍA QUE SE DESARROLLA EN EL CURSO**
- Section 6: RECONOCIMIENTO**

The screenshot shows the third page of the Microsoft Word document. The content includes:

- Section 1: INFORMACIÓN GENERAL DEL CURSO**

Al momento de informar al alumno sobre las características y alcances del proyecto inicial del curso, se determina el nivel de competencia del estudiante en la edición de imágenes digitales, tipografía y color. Este proceso se desarrolla con el apoyo de las herramientas tecnológicas para la creación de piezas editoriales.
- Section 2: Contextualización**

Para desarrollar las competencias de diseño editorial e impresos se establecen las siguientes etapas del proyecto:

  - Etapas 1. Iniciar cada actividad del curso, el docente indica las condiciones sobre las cuales se enmarca la actividad, no solamente desde el punto de vista conceptual, sino desde las condiciones técnicas de reproducción del proyecto. Los ejes temáticos que se abordan durante la asignatura son:
  - Ejemplos: escenarios y ambientes que apoyan el proceso.
  - Como apoyo al proceso académico del estudiante en su angularidad, se cuenta con una mesa de trabajo para el diseño y desarrollo de contenidos y con sala de videoconferencia para la realización de reuniones y talleres apropiados de diseño para la producción de piezas de comunicación, para que el estudiante pueda responder a los requerimientos de la clase. Los salones cuentan además con proyector de video y tabletas. Así mismo, la biblioteca incluye una colección de documentos y libros digitales, que apoyan al estudiante a la teoría relacionada con el diseño corporativo.
  - Como espacio adicionales de interacción, el Campus de la UCompensar ofrece el correo institucional. Este permite anexar archivos de texto e imagen. Para el almacenamiento de información, OneDrive permite el almacenamiento de gran cantidad de datos.
- Section 3: COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Competencia

Desarrolla contenido interactivo y sistemas de información visual con un propósito comunicativo y tecnológico específico a partir de un pensamiento analítico, sintético, crítico y creativo del diseño.

Resultado(s) de aprendizaje del curso

Aplica fundamentos del diseño gráfico dimensionales y las etapas del proceso del diseño editorial e impresos para la elaboración de piezas de comunicación utilizando estandares técnicos.
- Section 4: CRITERIOS**

A continuación, se presentan los criterios que componen el desarrollo del curso, asociados a los desempeños que debe evidenciar el estudiante en su actuación. Estos son la base de los instrumentos de evaluación (Rúbricas de evaluación, matrices, listas de cotejo, entre otras) de los cuales se derivarán los indicadores y sus descripciones por nivel de desempeño.

CR 1.	Implementa los elementos de diagramación tipográfica, cronómicos, estéticos, competitivos para una pieza editorial comunicar el mensaje de manera efectiva al lector.
CR 2.	Empieza herramientas tecnológicas para la elaboración y producción de proyectos editoriales (impreso y/o digital) ajustadas a las necesidades de comunicación del usuario.
CR 3.	Desarrolla contenidos interactivos y sistemas de información visual con un propósito analítico, sintético, crítico y creativo del diseño.
CR 4.	Aplica fundamentos del diseño gráfico dimensionales y las etapas del proceso del diseño editorial e impresos para la elaboración de piezas de comunicación utilizando estandares técnicos.
CR 5.	Identifica las estrategias y conceptos aplicados en la producción de piezas análogas, digitales y editoriales y publicitarias, teniendo en cuenta códigos éticos.
- Section 5: METODOLOGÍA QUE SE DESARROLLA EN EL CURSO**
- Section 6: RECONOCIMIENTO**

