UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: JURISPRUDENCIA Y CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE: Comunicación

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

DISEÑO GRAFICO Y MULTIMEDIA

NIVEL

QUINTO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

Nombre de la asignatura DISEÑO GRAFICO Y MULTIMEDIA **Carrera** Comunicación		
Código UTA-FJCS-CM-MP-UP-05-06	**PRERREQUISITOS**	
Modalidad PRESENCIAL	**Asignatura**	**Código**
Unidad organizacional curricular PROFESIONAL		
Créditos/Horas 2 **Nivel** QUINTO	**CORREQUISITOS**	
	Asignatura	**Código**
CARGA HORARIA		
Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana 2	**Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico** 32	**Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo** 64
Horas de tutoría académica semanales 1	**Horas de tutoría presenciales por ciclo académico** 16	**Horas de tutorías virtuales por ciclo académico** 0

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	2
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	32
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	64
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	96

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito Revisar las teorías de los Mass Media y de los medios alternativos de comunicación, para aplicar sus objetivos y el procedimiento ético en el desarrollo de productos comunicacionales que favorezcan los procesos de comunicación y educación.

Descripción de la asignatura El estudiante podrá aplicar las herramientas de la información y computación en los diferentes ámbitos académicos y de la profesión utilizando herramientas multimedia para crear productos. Manejar los Fundamentos del Diseño Gráfico Manejar adecuadamente las herramientas digitales para el Diseño Gráfico Manejar la Teoría del Manejo Básico de la Edición de Audio Manejar la Teoría Básica de la Edición de Video La Metodología de Apendizaje a utilizar serán los Talleres prácticos presenciales

Objetivo general de la asignatura Utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (Tics) en la elaboración de material multimedia, con el fin de dar solución las actividades académicas y de la profesión considerando el requerimiento del contexto y la optimización del tiempo en la obtención de soluciones, respetando las normas ético social.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Manejar los Fundamentos del Diseño Gráfico

2.-Manejar adecuadamente las herramientas digitales para el Diseño Gráfico

3.-Manejar la Teoría del Manejo Básico de la Edición de Audio

4.-Manejar la Teoría Básica de la Edición de Video

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Manejar los Fundamentos del Diseño Gráfico			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
1.1.- Introducción a la Imagen digital.	4	4	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
1.2.- Resolución de la Imagen	4	4	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Maneja los Fundamentos del Diseño Gráfico
Metodología de enseñanza : Método expositivo
Estrategias educativas : Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Manejar adecuadamente las herramientas digitales para el Diseño Gráfico			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
2.1.- Tratamiento de la imagen digital (Photopea)	8	4	12	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Maneja adecuadamente las herramientas digitales para el Diseño Gráfico
Metodología de enseñanza : Método expositivo
Estrategias educativas : Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Manejar la Teoría del Manejo Básico de la Edición de Audio			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
3.1.- Introducción a la Edición de Audio	4	4	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
3.2.- Importación, Grabación y Reproducción de Audio	4	4	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Maneja la Teoría del Manejo Básico de la Edición de Audio
Metodología de enseñanza : Método expositivo
Estrategias educativas : Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Manejar la Teoría Básica de la Edición de Video			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
4.1.- Manejo de archivos multimedia	4	4	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
4.2.- La interfaz del editor de video	4	4	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Maneja la Teoría Básica de la Edición de Video
Metodología de enseñanza : Método expositivo
Estrategias educativas : Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

Au?lico El escenario estrate?gico de aprendizaje corresponde con el desarrollo de la clase y comprende el espacio donde se realizan las actividades de aprendizaje, lo cual implica entenderlo como un espacio dida?ctico de trabajo dima?mico lu?dico y colectivo, en donde se ponen en juego estrategias de aprendizaje para el desarrollo de habilidades, actitudes de un grupo de estudiantes y desde los que enfrentan tema?ticas, tareas o problemas en un clima de reflexio?n, autocri?tica, cooperacio?ny compromiso. Por lo que se considera el escenario au?lico el ma?s efectivo para esta actividad. Aulas Virtuales Se utilizarÃ¡n las aulas virtuales que proporciona la intituciÃ³n

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Manejar los Fundamentos del Diseño Gráfico	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios
2.- Manejar adecuadamente las herramientas digitales para el Diseño Gráfico	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios
3.- Manejar la Teoría del Manejo Básico de la Edición de Audio	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios
4.- Manejar la Teoría Básica de la Edición de Video	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Dabner, David	2018	Diseño gráfico:	1a edición	Blume	Barcelona	1	208 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA01193							
Comentario:								
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Bierut, Michael Helfand, Jessica Heller, Steven Poynor, Rick	2022	Fundamentos del diseño grÁfico	1	Ediciones Infinito	Argentina Buenos Aires	1	334	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Una edición de 334 paginas, ilustrada incluyendo una selección de artículos y conferencias sobre Diseño Grafico, desde puntos de vista diversos.							
URL:	https://0x102oij6-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/219430							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Rossell i Miralles, Eugeni	1997	Diseño gráfico digital	a edición	Gustavo Gili	México, D.F.	2	79 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00230							
Comentario:								
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Velandia, Lluvia	2021	Historia del diseño grÁfico	1	El Cid Editor		1	20	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Historia del diseño grafico en los siglos XVI al XIX							
URL:	https://0x102oij6-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/28697							