



RESOLUCIÓN N° 1299/25/2025

**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

San Lorenzo, 28 de octubre de 2025  
Acta N° 25 – Sesión Ordinaria – Consejo Directivo

**VISTO Y**

**CONSIDERANDO:** El Expediente N° 12076 del 17/10/2025 del Prof. DI. ORLANDO OTTAVIANO, Director de la carrera de Diseño Industrial de la FADA-UNA, por el cual pone a consideración la versión actualizada de Proyecto Académico de la Licenciatura en Diseño Gráfico, compuesta sólo por la Dimensión Académica, como consecuencia del proceso de actualización de la Carrera de Diseño Industrial. Este documento que se presenta, fue elaborado conforme a ajustes señalados por la Dirección Académica, la Unidad de Evaluación y Acreditación y a través de encuentros realizados con representantes de la Mesa Técnica de Procedimientos para Actualización y Habilitación de Proyectos Académicos de Rectorado de la UNA.

**POR TANTO:** **EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA U.N.A. EN USO DE SUS ATRIBUCIONES LEGALES, RESUELVE:**

**Art. 1°:** **APROBAR** la actualización del proyecto académico de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico, de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Arte compuesta sólo por la Dimensión Académica, como consecuencia del proceso de actualización de la Carrera de Diseño Industrial, elaborado conforme a ajustes señalados por la Dirección Académica, la Unidad de Evaluación y Acreditación y a través de encuentros realizados con representantes de la Mesa Técnica de Procedimientos para Actualización y Habilitación de Proyectos Académicos de Rectorado de la UNA, que se anexa y forma parte de la presente Resolución.

**Art. 2°:** **ELEVAR** la presente Resolución al Consejo Superior Universitario, para su homologación correspondiente.-

**Art. 3°:** **COMUNICAR** a quien corresponda y Archivar.

  
**PROF. LIC. NANCY CHROMEY**

Secretaria de la Facultad

  
**PROF. ARQ. JOSÉ GREGORIO INSFRAN G.**

Presidente del Consejo Directivo







**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

ANEXO



**Facultad de  
Arquitectura,  
Diseño y Arte**  
UNIVERSIDAD NACIONAL  
DE ASUNCIÓN

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE**

**Licenciatura en Diseño Gráfico**  
**Carrera de Grado**

Modalidad: Presencial

Área del saber: Humanidades

Ámbito de aplicación: Otras humanidades/

Comunicación Visual

Disciplina: Diseño Gráfico

**Actualización de carreras catastradas**

Campus Universitario, San Lorenzo, Central, Paraguay

2025



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

## **ÍNDICE**

1. Identificación del proyecto académico
2. Fundamentos de la actualización del proyecto académico
  - 2.1. Motivo de la actualización
  - 2.2. Perfil del graduado a ser modificado y la propuesta actual
  - 2.3. Malla curricular a ser modificada y la propuesta actual
  - 2.4. Fundamentación del proyecto académico actualizado
  - 2.5. Objetivos de la IES con relación a la carrera (general y específicos)
  - 2.6. Perfil de ingreso
  - 2.7. Requisitos de admisión
  - 2.8. Perfil del graduado y campo laboral
3. Plan de estudios
  - 3.1. Propuesta metodológica general
  - 3.2. Actividades de extensión o responsabilidad social relacionadas a la carrera
  - 3.3. Características del trabajo final de grado
  - 3.4. Normativas de la carrera de grado
  - 3.5. Convenios específicos actualizados para las prácticas/pasantías supervisadas
  - 3.6. Régimen de aplicación de las prácticas supervisadas y/o pasantías
  - 3.7. Programas de Estudios





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

1. Identificación del proyecto académico

Denominación de la carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Nivel	Grado
Área del saber	Humanidades / Otras humanidades / Comunicación Visual
Modalidad	Presencial
Título que otorgará	Licenciado en Diseño Gráfico
Duración de la carrera	4 años
Periodo académico	2026
Total, de carga horaria de la carrera	6.876
Total, de créditos académicos	255

2. Fundamentos de la actualización del proyecto académico

2.1. Motivo de la actualización

En virtud al inciso f, del artículo 3 de la Resolución 116/17 de fecha 24 de marzo de 2017 (Tomo 1 - Anexo I) del Consejo Nacional de Educación Superior, donde se resuelven las situaciones donde se deberán solicitar una actualización de proyecto académico que indica la cantidad de años mínimos transcurridos desde la habilitación de la carrera de grado o posgrado. Considerando que la carrera de Diseño Industrial al momento de esta redacción cumple 18 años (octubre 2024) se ajusta este motivo de actualización.

En el marco de la Resolución 1024/29/2024 (Tomo 1 - Anexo II), la actualización del proyecto académico de la carrera de Diseño Gráfico responde a la necesidad de alinearlo con el plan estratégico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Arte (FADA), aprobado bajo la Resolución 500/13/2022, principalmente a los siguientes componente del PEI: 1. Calidad de los procesos académicos. Implementar una reforma curricular de las carreras, a fin de incorporar los componentes de innovación, tecnológicos y metodológicos adecuados a la realidad, necesidades del mercado y estándares de calidad. 2. Investigación, Desarrollo Tecnológico e Innovación (I+D+I). Implementar una reforma curricular de las carreras, a fin de incorporar los componentes de innovación, tecnológicos y metodológicos adecuados a la realidad, necesidades del mercado y estándares de calidad.

Esta renovación busca consolidar un programa educativo que forme profesionales integrales, capaces de responder a las demandas actuales del mercado y la sociedad, mientras mantienen un compromiso con la innovación y la excelencia académica.

2.2. Perfil del graduado a ser modificado y la propuesta actual

Perfil de egreso (a modificar)	Propuesta Actual
El diseñador industrial: <ul style="list-style-type: none"><li>Debe estar capacitado para analizar, interpretar y resolver los problemas de interfase entre el hombre y su entorno</li></ul>	El Licenciado en Diseño Gráfico de la FADA UNA es un profesional con una amplia formación en principios de diseño, habilidades técnicas y pensamiento crítico y creativo. Posee dominio en métodos y herramientas





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

<p>objetual, con el fin de producir el programa de un nuevo producto o sistema de productos, armonizando los factores técnicos, económicos, sociales, culturales y ambientales que intervienen en la producción, la distribución y el consumo.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Debe poseer el conocimiento, la sensibilidad y la habilidad para programar y diseñar signos y sistemas organizados de signos de identidad visual para productos, empresas, instituciones o eventos, como son los emblemas y logotipos y sus diversas aplicaciones para el desarrollo de marcas y de la imagen corporativa.</li><li>• Debe estar capacitado para programar y diseñar sistemas organizados de señales de utilidad pública, como son los relacionados con la movilidad y orientación de los individuos; señalética urbana y edilicia, cartografía, etc.</li><li>• Debe poseer el conocimiento, la sensibilidad y la habilidad para proyectar envases y embalajes de productos de toda índole, resolviendo los requerimientos de protección, conservación, transporte, identificación y persuasión visual, que optimicen la distribución, el almacenamiento y el consumo.</li><li>• Debe poseer una marcada actitud emprendedora y capacidad de gestión, integrando conocimientos y habilidades mínimas para el diseño de productos y la comunicación visual, desde una visión global y estratégica de negocios que le amplíe sus oportunidades de inserción laboral y le facilite una proyección profesional como asesor en los niveles gerenciales de las organizaciones industriales y/o comerciales.</li><li>• El diseñador industrial debe poseer una profunda conciencia crítica con relación a la incidencia de su actividad en el desarrollo socioeconómico, la calidad del entorno visual y en la educación de la sociedad a la que pertenece.</li><li>• Debe poseer un amplio conocimiento de los valores de la ética profesional y cultivarlos en beneficio de sí mismo y del</li></ul>	<p>digitales clave, y conocimientos de teoría y códigos del color, tipografía y composición. Además, tiene competencias en prácticas de diseño contemporáneas y está preparado para adaptarse a tecnologías emergentes, manteniéndose actualizado con las tendencias del sector.</p> <p>Se destaca por sus valores profesionales, como la ética, la responsabilidad, la adaptabilidad y la capacidad de trabajo en equipo, esenciales para colaborar en entornos trans y multidisciplinarios. Su habilidad para investigar, analizar tendencias y conceptualizar ideas que le permite crear soluciones comunicacionales visuales, innovadoras y estratégicas que responden a las necesidades del mercado y la sociedad. Es capaz de gestionar proyectos, equilibrando autonomía y supervisión, y desarrollando habilidades organizativas y participativas.</p> <p>El egresado de esta carrera amplía su mirada estética, entendiendo al diseño como un generador de cultura. Su formación le permite abordar proyectos con una perspectiva crítica y estratégica, alineando sus propuestas visuales con los objetivos trazados, lo que lo convierte en un comunicador integral, versátil y relevante en el entorno profesional actual.</p>
---	--





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

<p>gremio al que pertenece.</p> <p><i>Mención en Diseño de Productos</i></p> <p>El diseñador de productos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Debe estar capacitado para realizar proyectos de objetos y artefactos de mediana y alta complejidad funcional y tecnológica que habrán de ser realizados por medios industriales o artesanales según convenga a la condiciones técnicas del producto mismo y del medio de producción.</li><li>• Debe poseer una elevada capacidad para la investigación de nuevos materiales y nuevas aplicaciones de los materiales, así como para la adaptación de mecanismos y la optimización de los procesos de producción, orientada a la innovación estética, funcional y a la reducción de costos y tiempos.</li><li>• Debe poseer un elevado nivel de destreza en la visualización gráfica tridimensional y para la elaboración de modelos a escala, además de la capacidad para el desarrollo de especificaciones técnicas y la gestión de producción de prototipos de productos.</li></ul> <p><i>Mención en Diseño Gráfico</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Debe poseer un elevado nivel de destreza en el manejo de los elementos, normas y formas de comunicación escrita (redacción, caligrafía, tipografía, etc) y de la comunicación icónica, (ilustración, fotografía) como también de los diversos sistemas industriales, de reproducción gráfica, sus alcances técnicos y expresivos.</li><li>• Debe poseer un acabado sentido analítico para el acopio e instrumentación de la información, los aspectos culturales, la opinión pública y sus resortes en la elaboración y evaluación de toda clase de comunicación persuasiva (publicidad).</li><li>• Debe poseer el conocimiento, la sensibilidad y la habilidad para programar y diseñar toda clase de productos editoriales. Sus ejemplos principales son el libro y la revista en sus diferentes variantes.</li></ul>	
--	--





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

2.3. Malla curricular a ser modificada y la propuesta actual

En las siguientes tablas se visualizan los nombres de asignaturas y el semestre en el que se encuentran aquellas que forman parte de la Licenciatura en Diseño Industrial con Mención en Diseño Gráfico y su equivalente en la nueva malla curricular de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

En esta comparación, se observa la evolución y adaptación del currículo a las necesidades actuales del campo del diseño, destacándose la inclusión de nuevas asignaturas que reflejan la importancia de la tecnología, aspectos fundamentales de la comunicación visual y la ética profesional en la praxis del diseño contemporáneo, acordes con el nuevo perfil propuesto.

Malla curricular a modificar	Malla curricular propuesta
Asignaturas	Asignaturas
PRIMER SEMESTRE	PRIMER SEMESTRE
Geometría Descriptiva y Aplicada I	Geometría Descriptiva Aplicada I
Taller de Visualización I	Representación Técnica y Expresiva
Tecnología I	Tecnología y Materiales I
Historia y Teoría del Diseño I	Historia y Teoría del Diseño I
Diseño de Productos I	Diseño de Productos I
	Diseño Gráfico I
	Introducción al Conocimiento Científico
SEGUNDO SEMESTRE	SEGUNDO SEMESTRE
Geometría Descriptiva y Aplicada II	Geometría Descriptiva Aplicada II
Taller de Visualización II	Taller de Visualización Digital I
Tecnología II	Tipografía
Historia y Teoría del Diseño II	Historia y Teoría del Diseño II
Marketing I	Ilustración
Diseño de Productos II	Diseño Gráfico II
TERCER SEMESTRE	TERCER SEMESTRE
Taller de Visualización III	Taller de Visualización Digital II
Tecnología III	Fotografía
Marketing II	Realidad Paraguaya
Diseño de Productos III	Semiótica
Diseño Gráfico I	Diseño Gráfico III
Optativa Libre 1	Sistemas de Reproducción
CUARTO SEMESTRE	CUARTO SEMESTRE
Taller de Visualización IV	Taller de Visualización Digital III





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Tecnología IV	Marketing I
Realidad Paraguaya	Redacción Publicitaria
Diseño de Productos IV	Comunicación Persuasiva
Diseño Gráfico II	Diseño Gráfico IV
Optativa Libre 2	Producción Audiovisual
QUINTO SEMESTRE	QUINTO SEMESTRE
Gestión de Empresas	Marketing II
Merchandising	Visual Merchandising
Comunicación Persuasiva	Taller de Visualización Digital IV
Diseño Gráfico III	Diseño Gráfico V
Optativa de Salida 1	Ergonomía aplicada al espacio
Optativa de Salida 2	Optativa I
SEXTO SEMESTRE	SEXTO SEMESTRE
Introducción a la Producción Científica	Seminario de Protocolo
Gestión de Diseño	Gestión de Diseño
Diseño Gráfico IV	Diseño Gráfico VI
Optativa de Salida 3	Taller de Visualización Digital V
Optativa de Salida 4	Tecnología y Materiales II
	Gestión de Empresas y Emprendimientos
	Optativa II
SÉPTIMO SEMESTRE	SÉPTIMO SEMESTRE
Legislación y Práctica Profesional	Legislación y Ética Profesional
Diseño Gráfico V	Seminario de Investigación
	Guaraní en el Diseño
	Redacción y expresión académica
	Optativa III
OCTAVO SEMESTRE	OCTAVO SEMESTRE
Diseño Gráfico VI	Seminario de Proyecto
	Laboratorio de Proyecto Gráfico
	Lengua Extranjera Inglés
	Gestión Económica del Diseño
	Optativa IV
Complementaria 1	Ya integradas en los semestres



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Complementaria 2	No Aplica
Complementaria 3	No Aplica
ACTIVIDADES INTEGRADORAS	ACTIVIDADES INTEGRADORAS
Trabajo Final de Graduación	Trabajo Final de Graduación
Extensión Universitaria	Extensión Universitaria
Pasantía	Práctica Profesional

CCSA:





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL MENCIÓN GRÁFICO - PLAN 2006										LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO - PLAN 2026									
ASIGNATURA	SEMESTRE								ASIGNATURA	SEMESTRE									
	1	2	3	4	5	6	7	8		1	2	3	4	5	6	7	8		
Geometría Descriptiva y Aplicada	I	II	--	--	--	--	--	--	Geometría Descriptiva Aplicada	I	II	--	--	--	--	--	--		
Taller de Visualización	I	II	III	IV	--	--	--	--	Taller de Visualización Digital	--	I	II	III	IV	V	--	--		
Tecnología	I	II	III	IV	--	--	--	--	Tecnología y Materiales	I	--	--	--	--	II	--	--		
Historia y Teoría del Diseño	I	II	--	--	--	--	--	--	Historia y Teoría del Diseño	I	II	--	--	--	--	--	--		
Diseño de Productos	I	II	III	IV	--	--	--	--	Diseño de Productos	I	--	--	--	--	--	--	--		
Marketing	--	I	II	--	--	--	--	--	Marketing	--	--	I	II	--	--	--	--		
Diseño Gráfico	--	--	I	II	III	IV	V	VI	Diseño Gráfico	I	II	III	IV	V	VI	--	--		
Realidad Paraguaya	--	--	--	I	--	--	--	--	Realidad Paraguaya	--	--	I	--	--	--	--	--		
Gestión de empresas	--	--	--	--	I	--	--	--	Gestión de Empresas y Emprendimientos	--	--	--	--	--	I	--	--		
Merchandising	--	--	--	--	I	--	--	--	Visual Merchandising	--	--	--	--	I	--	--	--		
Comunicación persuasiva	--	--	--	--	I	--	--	--	Comunicación Persuasiva	--	--	--	I	--	--	--	--		
Introducción a la producción científica	--	--	--	--	--	I	--	--	Seminario de Protocolo	--	--	--	--	--	I	--	--		
Gestión de diseño	--	--	--	--	--	I	--	--	Gestión de Diseño	--	--	--	--	--	I	--	--		
Legislación y Práctica Profesional	--	--	--	--	--	--	I	--	Legislación y Ética Profesional	--	--	--	--	--	--	I	--		
									Seminario de Investigación	--	--	--	--	--	--	--	--		
									Seminario de Proyecto	--	--	--	--	--	--	--	I		
									Representación Técnica y Expresiva	I	--	--	--	--	--	--	--		



[illegible]





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

#### **2.4. Fundamentación del proyecto académico actualizado**

El programa de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la FADA responde a la misión de formar profesionales integrales que puedan destacarse en diversos campos de la disciplina. A través de un enfoque holístico, el proyecto académico desarrolla competencias fundamentales en tres áreas clave: formación técnica y creativa, desarrollo profesional y gestión de proyectos, y compromiso con la innovación y la responsabilidad social:

- **Formación técnica y creativa integral:** El proyecto académico enfatiza el desarrollo de habilidades técnicas y creativas avanzadas, incluyendo el dominio de herramientas digitales, teoría del color, tipografía y composición. Esta formación se complementa con el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de conceptualización, permitiendo a los estudiantes crear soluciones comunicacionales innovadoras y estratégicas. El programa incorpora metodologías y tecnologías emergentes, preparando a los futuros diseñadores gráficos para adaptarse a las tendencias del sector y mantener su relevancia en campos diversos como el diseño editorial, UX/UI, multimedia y branding.
- **Desarrollo profesional y gestión de proyectos:** Alineado con los objetivos estratégicos de la FADA, el proyecto fortalece las competencias en gestión de proyectos y liderazgo. Los estudiantes desarrollan habilidades para trabajar tanto de manera autónoma como en equipos trans y multidisciplinarios, preparándose para roles no solo operativos, sino también en consultoría, dirección creativa y gestión de proyectos. Esta formación responde a la creciente demanda de profesionales capaces de liderar equipos creativos y gestionar proyectos complejos en entornos culturales y comerciales.
- **Compromiso con la innovación y la responsabilidad social:** El programa fomenta una visión del diseño como generador de cultura, incorporando valores éticos y responsabilidad social en la práctica profesional. Los estudiantes desarrollan una perspectiva crítica y estratégica que les permite crear soluciones sostenibles y culturalmente relevantes. Esta formación se complementa con oportunidades en docencia, extensión e investigación, permitiendo a los egresados contribuir al desarrollo de la disciplina y su impacto en la sociedad.

La implementación de este proyecto académico se fundamenta en tres líneas de acción principales:

1. **Integración tecnológica y metodológica:** Incorporación de herramientas y métodos emergentes que permitan a los estudiantes desarrollar competencias relevantes en áreas como el diseño digital, la experiencia de usuario y la comunicación multimedia.
2. **Fomento de la práctica profesional integral:** Desarrollo de proyectos que combinen aspectos técnicos, creativos y de gestión, preparando a los estudiantes para roles diversos en el mercado laboral, desde el diseño editorial hasta la consultoría estratégica.
3. **Promoción de la investigación y el desarrollo:** Fortalecimiento de las capacidades de investigación y análisis, permitiendo a los egresados contribuir al desarrollo e innovación de la disciplina a través de la docencia, la extensión, la investigación en diseño.

Este abordaje integral prepara a los estudiantes para convertirse en diseñadores versátiles y competentes, capaces de adaptarse a los desafíos cambiantes del mercado laboral. Al mismo tiempo, mantienen un firme compromiso con la excelencia, la innovación y la responsabilidad social, valores que se alinean plenamente con la visión y filosofía institucional de la FADA. De esta manera, los egresados no solo destacan por sus habilidades técnicas y creativas, sino que también se distinguen





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

por su perspectiva ética y su capacidad de generar un impacto positivo en la sociedad a través del diseño.

## **2.5. Objetivos de la IES con relación a la carrera (general y específicos)**

### *- Objetivo General:*

Implementar la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico de la FADA UNA para formar profesionales con una amplia formación en principios de diseño, habilidades técnicas y pensamiento crítico y creativo. El mismo deberá poseer dominio en métodos y herramientas digitales clave, y conocimientos de teoría y códigos del color, tipografía y composición. Además, tendrá competencias en prácticas de diseño contemporáneas y estará preparado para adaptarse a tecnologías emergentes, manteniéndose actualizado con las tendencias del sector.

### *- Objetivos específicos:*

1. Desarrollar un plan de estudios que articule fundamentos teóricos, prácticos, metodológicos y tecnológicos propios del diseño gráfico, garantizando la adquisición de competencias profesionales actualizadas y pertinentes.
2. Favorecer la integración interdisciplinaria y la experimentación con teoría y códigos del color, tipografía y composición, en procesos y tecnologías, orientadas a la innovación en productos gráficos y su gestión.
3. Promover en los estudiantes una formación integral basada en la ética, la responsabilidad social y la sostenibilidad.
4. Estimular el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas mediante la práctica proyectual y la investigación aplicada.
5. Fomentar habilidades para el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y el aprendizaje autónomo y continuo.
6. Generar propuestas de diseño que respondan a las necesidades sociales, culturales, productivas y ambientales del Paraguay y la región.
7. Establecer vínculos con sectores productivos, institucionales y comunitarios para la transferencia de conocimiento y el desarrollo tecnológico.
8. Impulsar proyectos de extensión universitaria e innovación social que contribuyan al desarrollo sostenible y a la mejora de la calidad de vida de la población.

## **2.6. Perfil de ingreso**

El estudiante que ingrese a la carrera de Diseño Gráfico debe cumplir con el siguientes requisitos:

- Ser estudiante egresado de la educación media con título de bachiller o equivalente, reconocido por el MEC; o profesional egresado de cualquier otra disciplina con título reconocido por el MEC y/o UNA (en este caso, el mecanismo de admisión está sujeto a las Reglamentaciones de la FADA y la UNA), sin limitante de edad, género, nacionalidad, origen, credo o afiliación política en ambos casos; y
- Alcanzar como mínimo el 60% de conocimientos, capacidades y habilidades verificadas en el resultado final del Curso Preparatorio de Admisión.

No obstante, éstos deben poseer una sensibilidad estética desarrollada, capacidad de observación aguda y habilidades de comunicación gráfica, oral y escrita. Es fundamental que cuente con una base en:





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Habilidades creativas y técnicas: Dibujo, pintura, modelado y manejo de herramientas digitales.
- Pensamiento crítico y analítico: Capacidad para resolver problemas, analizar información visual y sintetizar ideas de manera visual y verbal.
- Conocimientos básicos de diseño: Geometría, teoría del color, tipografía y composición.
- Interés por el contexto sociocultural: Comprensión del impacto del diseño en la sociedad y la cultura en el tiempo.

Además, se valora:

- El interés por la historia del arte y el diseño.
- La curiosidad por las nuevas tecnologías y tendencias del sector.
- El interés y pasión por el diseño gráfico, así como una disposición para aprender y desarrollarse continuamente.
- La capacidad para trabajar en equipo y comunicarse de manera efectiva.

## **2.7. Requisitos de admisión**

Para acceder a una de las carreras que ofrece la Facultad de Arquitectura, Diseño y Arte, conforme a las plazas establecidas por el Consejo Directivo, el aspirante debe aprobar el Curso Preparatorio de Admisión (CPA), que es un curso de nivel superior no universitario determinado por los objetivos de un plan de estudio específico de cada carrera, previo y condicionante. Dicha aprobación no otorga crédito alguno para la carrera universitaria, solamente habilita para matricularse en ella. Está organizado por la FADA a través de una estructura académico – administrativa dependiente de la Facultad.

En el sitio web de la institución (<https://fada.una.py/admision/>), se leen los requisitos, así como los criterios y procedimientos de evaluación. Son **requisitos para la inscripción al CPA**:

- Haber concluido el ciclo de enseñanza media y obtenido el certificado de estudios y diploma de grado.
- Completar, suscribir y presentar el formulario de la solicitud de inscripción, en la oficina administrativa de la Facultad dentro del período establecido, cuyas fechas serán oportuna y debidamente comunicadas.
- Presentar adjunta a la solicitud de inscripción, todas las documentaciones requeridas por la Facultad.
- Cumplir con el pago de los aranceles correspondientes al curso no reembolsable, cuyo monto será fijado anualmente por el Consejo Directivo y deberá estar cancelado al inicio de las clases.

En cuanto a los **criterios y procedimientos de evaluación**:

- Se entiende por evaluación, el proceso a través del cual se verifica el grado de progreso del alumno en el logro de los objetivos propuestos en cada materia que conforma el plan de estudio del CPA de la carrera a la que aspira ingresar.
- El procedimiento de evaluación del CPA incorporará el empleo del Examen final presencial, como medio, con los instrumentos establecidos por el cuerpo docente y avalado por la institución. La calificación final que el alumno obtiene en cada asignatura será la resultante de la sumatoria de los resultados obtenidos en cada uno de los instrumentos.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

Sobre las documentaciones requeridas para la inscripción al CPA de Diseño Gráfico, se indican las siguientes:

- Certificado de Estudios (original), autenticado por el Rectorado de la UNA.
- Fotocopia del Título de la Educación Media, autenticado por el Rectorado de la UNA.
- Certificado de Nacimiento (original).
- Certificado de antecedentes policiales (original y actualizado).
- Fotocopia de Cédula de Identidad Policial (actualizada).
- Dos fotos tipo carnet 3 × 4 cm (actualizada).
- Resultado del Laboratorio de la tipificación del Grupo Sanguíneo.
- Certificado de discapacidad en caso de declarar.

## **2.8. Perfil del graduado y campo laboral**

El Licenciado en Diseño Gráfico de la FADA UNA es un profesional con una amplia formación en principios de diseño, habilidades técnicas y pensamiento crítico y creativo. Posee dominio en métodos y herramientas digitales clave, y conocimientos de teoría y códigos del color, tipografía y composición. Además, tiene competencias en prácticas de diseño contemporáneas y está preparado para adaptarse a tecnologías emergentes, manteniéndose actualizado con las tendencias del sector.

Se destaca por sus valores profesionales, como la ética, la responsabilidad, la adaptabilidad y la capacidad de trabajo en equipo, esenciales para colaborar en entornos trans y multidisciplinarios. Su habilidad para investigar, analizar tendencias y conceptualizar ideas que le permite crear soluciones comunicacionales visuales, innovadoras y estratégicas que responden a las necesidades del mercado y la sociedad. Es capaz de gestionar proyectos, equilibrando autonomía y supervisión, y desarrollando habilidades organizativas y participativas.

El egresado de esta carrera amplía su mirada estética, entendiendo al diseño como un generador de cultura. Su formación le permite abordar proyectos con una perspectiva crítica y estratégica, alineando sus propuestas visuales con los objetivos trazados, lo que lo convierte en un comunicador integral, versátil y relevante en el entorno profesional actual.

En cuanto al campo laboral, el egresado de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la FADA, podrá desempeñar en las siguientes áreas:

1. *Diseño Editorial*: Creación, maquetación y gestión de productos editoriales en ambientes digitales y físicos.
2. *Branding, Publicidad y Marketing*: Desarrollo de logotipos, estrategias de marca, campañas publicitarias y material promocional para posicionamiento en el mercado.
3. *Diseño UX/UI*: Desarrollo de interfaces, experiencia de usuario para productos digitales.
4. *Multimedia, Animación e Ilustración*: Creación de contenidos animados, audiovisuales e ilustraciones para diversos medios y propósitos.
5. *Docencia e Investigación en Diseño*: Enseñanza en instituciones educativas y capacitación en temas relacionados con el diseño gráfico. Investigación sobre tendencias, teoría del diseño, tecnología y su impacto en la comunicación visual.
6. *Consultoría, Gestión de Proyectos y labor independiente*: Asesoramiento en estrategias visuales y dirección de proyectos de diseño. Liderazgo en proyectos creativos, supervisando el desarrollo visual en proyectos culturales y/o comerciales. Coordinación y colaboración de y en equipos de trabajo trans y multidisciplinarios para garantizar la coherencia estética y



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

conceptual de proyectos de diseño. Desarrollo de proyectos independientes como diseñador gráfico freelance. Creación de estudios o agencias propias que ofrecen servicios integrales.

3. Plan de estudios

El Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico se estructura en tres niveles: Introductorio, Intermedio y Profesional, organizados en áreas de estudio que incluyen: sistemas de representación y expresión, proyectual, tecnologías, teoría y sociedad, gestión e investigación aplicada. En tanto las áreas de conocimientos caracterizan a las asignaturas del plan según sean profesionales, básicos, complementarios, optativos, práctica profesional y trabajo final de grado.

Área curricular	Asignaturas	Horas totales	% del plan
Formación Básica	Geometría Descriptiva Aplicada I - II Tipografía Realidad Paraguaya Producción Audiovisual Ergonomía aplicada al espacio Tecnología y Materiales I - II Gestión de Empresas y Emprendimientos Legislación y Ética Profesional	594	19%
Formación Complementaria	Introducción al Conocimiento Científico Taller de Visualización Digital I - II - III - IV - V Redacción Publicitaria Redacción y expresión académica Guaraní en el Diseño Lengua Extranjera Inglés	558	18%
Formación Profesional	Diseño Gráfico I - II - III - IV - V - VI Representación Técnica y Expresiva Historia y Teoría del Diseño I - II Diseño de Productos I Ilustración Fotografía Semiótica Sistemas de Reproducción Marketing I - II	1494	47%





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

	Comunicación Persuasiva Visual Merchandising Gestión de Diseño Laboratorio de Proyecto Gráfico Gestión Económica del Diseño		
Optativas	Optativa I - II - III - IV	216	7%
Práctica Profesional Supervisada	Pasantía Profesional Supervisada	36	1%
Trabajo Final de Grado (TFG)	Seminario de Protocolo Seminario de Investigación Seminario de Proyecto	288	8%
Total general		3186	100%

En cuanto al **nivel introductorio**, se corresponde con la etapa básica o inicial de la carrera, cuyo objetivo es proporcionar al estudiante las herramientas conceptuales, técnicas y metodológicas necesarias para iniciar la práctica del diseño gráfico.

Los objetivos de este nivel son:

1. Introducir al estudiante en el conocimiento de las áreas fundamentales que estructuran la carrera de Diseño Gráfico.
2. Desarrollar destrezas iniciales en representación técnica, expresión visual y fundamentos del diseño.
3. Favorecer el razonamiento lógico, crítico y creativo como base del quehacer proyectual.
4. Orientar al estudiante en la comprensión de las dimensiones culturales, sociales y tecnológicas que atraviesan el diseño.

En cuanto al **nivel intermedio**, se corresponde con la instancia formativa general en la que se consolida la práctica del diseño, integrando fundamentos teóricos, expresivos y técnicos, que servirán como prerrequisito para el nivel profesional.

Los objetivos de este nivel son:

1. Profundizar en las distintas disciplinas vinculadas al diseño gráfico (comunicación persuasiva, tipografía, sistemas de reproducción, fotografía, semiótica, marketing, entre otras).
2. Desarrollar la capacidad de análisis, creación y reflexión crítica frente a problemas de comunicación visual.
3. Fortalecer la integración entre teoría, práctica y tecnología aplicada al diseño.
4. Consolidar la actitud profesional del estudiante conforme al perfil de egreso del diseñador gráfico.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

En cuanto al **nivel profesional**, se corresponde con la fase terminal de la carrera y se traduce en el cumplimiento de los requisitos establecidos para la titulación, donde se aplican las competencias adquiridas en entornos reales de práctica profesional.

Los objetivos de este nivel son:

1. Emplear técnicas, metodologías y herramientas propias de la práctica profesional del diseño gráfico.
2. Desarrollar proyectos integradores que simulen adecuadamente el ejercicio profesional en contextos reales.
3. Introducir al estudiante a la investigación aplicada e interdisciplinaria en diseño.
4. Orientar hacia campos de especialización mediante asignaturas optativas y la realización del Trabajo Final de Grado (TFG).
5. Integrar la práctica del diseño con valores éticos, sociales, culturales y de compromiso con el entorno.

De esta manera, el plan articula un proceso formativo gradual que va de los fundamentos a la profesionalización, asegurando que el egresado adquiriera las competencias necesarias para desempeñarse de manera crítica, creativa y responsable en el campo del diseño gráfico.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Asignatura	Pre-requisito	H Teor	H Pract	HTD	HTI	HS	HTA	CAPy
Primer Semestre								
Diseño Gráfico I	CPA	1	5	6	6	12	216	8
Geometría Descriptiva Aplicada I	CPA	1	2	3	3	6	108	4
Historia y Teoría del Diseño I	CPA	2	0	2	2	4	72	3
Representación Técnica y Expresiva	CPA	1	3	4	4	8	144	5
Introducción al Conocimiento Científico	CPA	2	0	2	2	4	72	3
Tecnología y Materiales I	CPA	1	3	4	4	8	144	5
Diseño de Productos I	CPA	1	5	6	6	12	216	8
Segundo Semestre								
Diseño Gráfico II	Tecnología y Materiales I; Diseño Gráfico I	1	5	6	6	12	216	8
Geometría Descriptiva Aplicada II	Geometría Descriptiva I	1	2	3	3	6	108	4
Tipografía	Diseño Gráfico I	1	2	3	3	6	108	4
Historia y Teoría del Diseño II	Historia y Teoría I	2	0	2	2	4	72	3
Ilustración	Repres. Técnica y Expresiva	0	3	3	3	6	108	4
Taller de Visualización Digital I	Repres. Técnica y Expresiva	1	3	4	4	8	144	5
Tercer Semestre								
Diseño Gráfico III	Diseño Gráfico II	1	5	6	6	12	216	8
Fotografía	Taller de Visualización Digital I	1	2	3	3	6	108	4
Realidad Paraguaya	Historia y Teoría II	0	2	2	2	4	72	3
Semiótica	Diseño Gráfico II	1	1	2	2	4	72	3





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Taller de Visualización Digital II	Taller de Visualización Digital I	1	3	4	4	8	144	5
Sistemas de Reproducción	Diseño Gráfico II	1	2	3	3	6	108	4
Cuarto Semestre								
Diseño Gráfico IV	Diseño Gráfico III; Sistemas de Reproducción	1	5	6	6	12	216	8
Marketing I	Diseño Gráfico III	1	1	2	2	4	72	3
Redacción Publicitaria	Semiótica	1	2	3	3	6	108	4
Comunicación Persuasiva	Semiótica	1	3	4	4	8	144	5
Taller de Visualización Digital III	Taller de Visualización Digital II	1	3	4	4	8	144	5
Producción Audiovisual	Fotografía; Semiótica	1	3	4	4	8	144	5
Quinto Semestre								
Diseño Gráfico V	Diseño Gráfico IV	1	5	6	6	12	216	8
Ergonomía aplicada al espacio	Taller de Visualización Digital III	1	3	4	4	8	144	5
Taller de Visualización Digital IV	Taller de Visualización Digital III	1	3	4	4	8	144	5
Marketing II	Marketing I	1	1	2	2	4	72	3
Visual Merchandising	Diseño Gráfico IV; Comunicación Persuasiva; Marketing I	1	3	4	4	8	144	5
Optativa I	Todas las asignaturas del tercer semestres aprobadas	1	2	3	3	6	108	4
Sexto Semestre								
Diseño Gráfico VI	Diseño Gráfico V	1	5	6	6	12	216	8
Gestión de Diseño	Marketing II	1	1	2	2	4	72	3
Tecnología y Materiales II	Ergonomía aplicada al espacio	1	3	4	4	8	144	5
Taller de Visualización Digital V	Taller de Visualización Digital IV	1	3	4	4	8	144	5





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Seminario de Protocolo	Diseño Gráfico V	1	3	6	6	12	216	8
Gestión de Empresas y Emprendimientos	Visual Merchandising; Marketing II	1	3	4	4	8	144	5
Optativa II	Optativa I	1	2	3	3	6	108	4
Séptimo Semestre								
Seminario de Investigación	Seminario de Protocolo; Diseño Gráfico VI	1	5	6	10	16	288	11
Redacción y expresión académica	Seminario de Protocolo	1	1	2	2	4	72	3
Legislación y Ética Profesional	Gestión de Diseño; Gestión de Empresas y Emprendimientos	1	1	2	2	4	72	3
Guaraní en el Diseño	Seminario de Protocolo	0	2	2	2	4	72	3
Pasantía Profesional Supervisada	Diseño Gráfico VI	0	2	2	12	14	252	9
Optativa III	Optativa II	1	2	3	3	6	108	4
Octavo Semestre								
Seminario de Proyecto	Seminario de Investigación	1	5	6	10	16	288	11
Laboratorio de Proyecto Gráfico	Seminario de Investigación	0	4	4	10	14	252	9
Lengua Extranjera Inglés	Redacción y expresión académica	1	1	2	2	4	72	3
Gestión Económica del Diseño	Seminario de Investigación	1	3	4	4	8	144	5
Optativa IV	Optativa III	1	2	3	3	6	108	4
TOTAL							6876	255

PCDA.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

En la siguiente tabla que se muestra a continuación se desarrolla la correlación entre competencias del perfil de salida y las asignaturas del plan de estudios de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico.

Perfil del egresado	Asignaturas que aportan	Objetivos específicos de la asignatura
1. Manejo conceptual y práctico del Diseño gráfico	Diseño Gráfico I – VI, Tipografía, Ilustración, Talleres de Visualización Digital, Sistemas de Reproducción	Resolver problemas de comunicación visual aplicando principios de composición, tipografía e imagen.
2. Capacidad investigativa aplicada al diseño	Seminario de Protocolo, Seminario de Investigación, Seminario de Proyecto, Laboratorio de Proyecto Gráfico	Formular, sustentar y ejecutar proyectos de investigación vinculados al diseño gráfico.
3. Manejo de recursos tecnológicos y materiales	Tecnología y Materiales I – II, Producción Audiovisual, Fotografía, Talleres Digitales	Utilizar tecnologías, materiales y medios digitales en procesos de creación y producción.
4. Gestión y emprendimiento en diseño	Marketing I – II, Gestión de Diseño, Gestión Económica del Diseño, Gestión de Empresas	Planificar y gestionar proyectos de diseño considerando criterios de mercado, economía y sostenibilidad.
5. Compromiso ético, cultural y social	Realidad Paraguaya, Guaraní en el Diseño, Legislación y Ética Profesional	Integrar la dimensión cultural, ética y social en la práctica profesional del diseño.
6. Comunicación efectiva y expresión académica	Redacción Publicitaria, Redacción y Expresión Académica, Comunicación Persuasiva, Lengua Extranjera (Inglés)	Comunicar ideas de manera clara en diversos registros, ámbitos académicos y profesionales.

3.1. Propuesta metodológica general

Para cumplir con los objetivos de la carrera de Diseño Gráfico propone implementar una metodología de enseñanza-aprendizaje que integra la formación presencial con el apoyo de entornos virtuales de aprendizaje (e-learning y m-learning), siguiendo los principios del aprendizaje híbrido establecidos por Garrison & Vaughan (2023) en su trabajo sobre 'Blended Learning in Higher Education'. Esta integración metodológica se fundamenta en el modelo constructivista social y el aprendizaje situado, donde los estudiantes construyen conocimientos a través de experiencias auténticas y colaborativas (Wenger-Trayner & Wenger-Trayner, 2020).





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

El eje central de la metodología es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), respaldado por las investigaciones de Poggenpohl (2018) en 'Design Education: Creating New Pathways', que demuestran su efectividad en la formación de diseñadores gráficos al integrar teoría y práctica en contextos reales. Los estudiantes desarrollan proyectos integradores semestrales que vinculan las diferentes asignaturas con problemáticas reales del entorno, trabajando en equipos multidisciplinarios. Este enfoque se complementa con prácticas de extensión universitaria y proyectos de investigación aplicada, siguiendo el modelo de integración universidad-sociedad propuesto por Frascara (2020) en su obra 'Design Education, Training, and the Broad Picture: Personal Experience and Perspectives'.

La evaluación del aprendizaje adopta un enfoque integral y continuo, basado en prácticas teórico prácticas, el desarrollo de portafolios digitales y guías y/o rúbricas de evaluación, como sugieren los estudios de Bennett & Vulpinari (2021) sobre evaluación en educación del diseño. Los estudiantes reciben retroalimentación constante a través de experiencias áulicas que incluye tutorías personalizadas y presentaciones profesionales, documentación del proceso de aprendizaje en plataformas digitales que facilitan la reflexión y el seguimiento del progreso. Esta aproximación permite valorar tanto el proceso como el resultado, considerando aspectos técnicos, creativos y profesionales.

El acompañamiento académico se estructura a través de un sistema integral de tutorías y orientación profesional, fundamentado en las investigaciones de Davis (2019) sobre 'Design Pedagogy: Developments in Art and Design Education'. Este sistema incluye asesoramiento académico, servicios de bienestar estudiantil y vinculación con el campo profesional a través de pasantías supervisadas, facilitando la inserción de los estudiantes en el ámbito de la profesión. La metodología se enriquece con la participación activa de profesionales del sector, programas de movilidad (internacionalización) y proyectos colaborativos con instituciones públicas y privadas, creando un ecosistema de aprendizaje que prepara a los futuros diseñadores para los desafíos contemporáneos de la comunicación visual.

### **3.2. Actividades de extensión o responsabilidad social relacionadas a la carrera**

La extensión universitaria, según se indica en el art. 2 del reglamento general de extensión de Universidad, “es un proceso pedagógico transformador y de compromiso social que contribuye al desarrollo inclusivo, sostenible y sustentable de la sociedad paraguaya y su entorno regional e internacional, indagando, rescatando y compartiendo conocimientos científicos, humanísticos, empíricos, tecnológicos y culturales. Es uno de los fines de la Universidad Nacional de Asunción en un proceso de enseñanza aprendizaje con la sociedad, a través de una relación dinámica y respetuosa en los ámbitos de su competencia”. En ese sentido, la misma reglamentación en su art. 11, dice que: “La extensión universitaria promoverá el enfoque transversal para la articulación efectiva con la docencia y la investigación, en la planeación académica. Las unidades académicas podrán implementar la curricularización para su efectiva aplicación, conforme a su naturaleza”. Así, las líneas de acciones de las actividades de extensión para la Licenciatura en Diseño Gráfico, enumeradas a continuación, tienen su fundamento en el art. 10 del Reglamento de Extensión Universitaria de la FADA:

*1. Desarrollo socio-comunitario con enfoque de las ciencias, la tecnología y el humanismo.* Realizar propuestas de soluciones a una problemática en una comunidad, por medio de acciones formativas, que favorezcan el crecimiento social, económico, ambiental, cultural, educativo, salud, u otros, de un sector de la comunidad.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

2. *Servicio técnico - profesional a la comunidad.* Es la asistencia técnica, donde el estudiante y docente implementan el aprendizaje de aula, a través de un ejercicio académico en un espacio real, en donde transfieren sus conocimientos a la comunidad, obteniendo como aporte los productos o servicios (tangibles o intangibles) resultantes.

3. *Producción de materiales educativos - didácticos y su difusión.* Elaboración y diseño de recursos o productos versátiles y accesibles a través de procesos de actividades formativas, que surgen a raíz de una problemática existente o de una necesidad detectada en una comunidad, desarrollada a través de estrategias pedagógicas y conocimientos aplicados.

4. *Programa educativo, social, cultural y recreativo.* Hace referencia a un trabajo enfocado en una o más líneas de acción, que permitan responder a necesidades detectadas de las comunidades, a través de un programa.

5. *Espacio de intercambio de saberes.* Crear espacios de interacción y análisis entre diferentes actores del desarrollo para fortalecer e intercambiar las experiencias, aprendizajes bidireccionales y los saberes como espacios colectivos, plasmando soluciones estratégicas a través de un conjunto de programas o proyectos concretos demostrables para el beneficio de una comunidad.

6. *Promoción y concienciación social.* Tener un conocimiento crítico del entorno en el que nos desenvolvemos a través de la capacidad de percibir, reconocer y comprender los problemas y las necesidades que tienen las personas de la comunidad, entidad, grupo social, etc., y desarrollar estrategias para proponer soluciones concretas.

### **3.3. Características del trabajo final de grado**

El Trabajo Final de Grado (TFG) es el resultado de un proceso académico de carácter integrador cuyo objetivo es certificar el logro de las competencias desarrolladas por el estudiante durante su formación, que definen el perfil de egreso para obtener el título de Licenciado en Diseño Gráfico. Esencialmente, el TFG es un proyecto que explora un tema, medio o método a través de la mirada del diseñador gráfico y toma muchas formas, abarcando un proceso que implica la gestión integral del proyecto, desde su concepción hasta su implementación, demostrando con él la capacidad del estudiante para gestionar recursos y tiempos de manera eficiente.

Su elaboración se inicia a partir del 6° semestre de la carrera, en la asignatura Seminario de Protocolo; se desarrolla y evalúa de progresivamente bajo la orientación de los equipos docentes de las asignaturas Seminario de Investigación y Proyecto en el 7° y 8° semestres respectivamente, así como la orientación final de un/a asesor/a de edición. La elaboración del TFG debe demostrar la capacidad del estudiante para analizar problemas de comunicación visual, el contexto y las tendencias donde ocurren, conceptualizar ideas innovadoras y alinear propuestas visuales con objetivos estratégicos claros.

El TFG de Diseño Gráfico debe culminar en un diseño proyectual original, individual o colectivo (en equipos de hasta dos estudiantes), pudiendo ser desarrollado en un marco multi, inter o transdisciplinar. En el caso de un TFG colectivo, se evaluará, además del trabajo individual, la capacidad de trabajo en equipo y colaboración. Se comunica en forma de memoria escrita a través de la publicación del Libro de TFG, y de manera oral mediante una disertación pública. La acreditación del nivel académico requerido para optar al título de grado de Licenciado en Diseño Gráfico se basará en el promedio de las evaluaciones de cada momento de la elaboración y desarrollo del TFG, junto con las calificaciones de la presentación final.



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

El tema del TFG deberá estar relacionado con las diversas áreas de interés del Diseño Gráfico, abarcando cualquiera de sus aspectos y manteniendo coherencia con el conjunto de conocimientos adquiridos durante la carrera. Además, será indefectiblemente de carácter institucional y práctico, lo que implica que debe estar vinculado a una institución real y tener una aplicación concreta. El TFG debe reflejar una comprensión del diseño gráfico como generador de cultura, demostrando una mirada estética ampliada y una conciencia del impacto cultural de las soluciones de diseño propuestas.

Específicamente, el trabajo consistirá en la elaboración de una propuesta de un proyecto gráfico factible, operativo, viable e innovador, orientado a solucionar un problema de tipo práctico, para satisfacer necesidades de una institución o grupo social. La innovación debe ser un componente del TFG de Diseño Gráfico, con clara incidencia ya sea en las técnicas y herramientas, en el concepto y enfoque, la estética y estilo, la interacción y experiencia del usuario, la sostenibilidad y responsabilidad social, así como en la metodología o las aplicaciones interdisciplinarias, asegurando con ello un impacto significativo en el campo del diseño gráfico o en su aplicación práctica.

Además, el TFG debe adherirse a principios éticos profesionales en su concepción y desarrollo, demostrando la comprensión del estudiante sobre su responsabilidad social y ética como diseñador gráfico. El trabajo, por tanto, deberá ser relevante y tener un impacto significativo para la sociedad, la comunidad profesional, académica o cultural.

3.4. Normativas de la carrera de grado

Denominación	Año de Aprobación	N° de Resolución	N° Anexo
Estatuto de la Universidad Nacional de Asunción	2017	Acta N° 7/2016 (A.S. N° 07/05/12/2017) Resolución N° 34-00-2017	<a href="#">3 ESTATUTO DE LA UNA</a>
Reglamento Académico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Arte	2023	Acta N° 5 (A.S. N° 5/15/13/2023) Resolución N° 0135-00-2023	<a href="#">2 REGLAMENTO ACADÉMICO DE LA FADA</a>
Reglamento Curso Preparatorio de Admisión CPA	2023	Acta N° 14/26/07/2023) Resolución N° 0404-00-2023	<a href="#">1 REGLAMENTO DE ADMISIÓN CPA</a>
Reglamento de Trabajo Final de Grado	23 de noviembre de 2011	Acta N° 22 (A.S. N° 22/23/11/2011) Resolución N° 0560-00-2011	<a href="#">4 REGLAMENTO DE TFG</a>
	06 de agosto de 2013	Acta N°963 Resolución N° 963/2013	
	12 de diciembre de 2023	Resolución N° 1167/2872023	
Reglamento de Créditos Académicos	2025	Acta N° 2 (A.S. N° 5 5/29/01/2025) Resolución N° 0029-00-2025	<a href="#">5 REGLAMENTO DE CREDITOS ACADÉMICOS</a>





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Reglamento de Extensión Universitaria	2023	Acta N° 12 (A.S. N° 12/28/06/2023) Resolución N° 0322-00-2023	<a href="#">6 REGLAMENTO DE EXTENSION UNIVERSITARIA</a>
Reglamento de Pasantía Profesional Supervisada	2010	Acta N° 19 (A.S. N° 19/18/08/2010) Resolución N° 0427-00-2010	<a href="#">7 REGLAMENTO DE PASANTÍAS</a>
Reglamento de Movilidad Docente y Estudiante	2012	Resolución N° 3648-943-2012	<a href="#">8 NORMATIVAS DE MOVILIDAD DOCENTE Y ESTUDIANTE</a>
	2021	Resolución N° 0138-00-2021	
Reglamento de Talleres	2016	Resolución N° 7197/1037/2016	<a href="#">9 REGLAMENTO DE TALLERES</a>
Mecanismo de adecuación curricular para carreras de la FADA	26 de octubre de 2021	Resolución N° 1375-27-2021	<a href="#">13 MECANISMO DE ADECUACION CURRICULAR CARRERAS FADA</a>
Reglamento Interno de Uso de Software Antiplagio	10 de mayo de 2022	Acta N° 11 Resolución N° 426/11/2022	<a href="#">10 REGLAMENTO INTERNO DE USO DE SOFTWARE ANTIPLAGIO</a>
Líneas de investigación	12 de agosto de 2025	Acta N° 20 Resolución 1025/20/2025	<a href="#">11 LINEAS DE INVESTIGACION</a>

3.5. Convenios específicos actualizados para las prácticas/pasantías supervisadas

Tanto la IES como la Facultad tienen la potestad de suscribir diversos convenios para diversos fines, a iniciativa propia como por parte de instituciones y organizaciones.

IES (Emisor)	Empresa Institución (Receptor)	Nexo Empresarial Institucional	Cargo	Ciudad / País	Tiempo de Duración	Convenio
FADA - UNA	MUSA / Silday Espacio de Diseño	Arq. Jorge Yuri	Arquitecto	Asunción	240 hs	Si
FADA - UNA	Secretaría Nacional de Cultura	Paola Miranda	Diseñadora Gráfica	Asunción	240 hs	Si
FADA - UNA	Asociación Noche de los Museos Paraguay	Lic. María José Jara Fiorio	Coordinadora de Comunicación	Asunción	240 hs	Si



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

3.6. Régimen de aplicación de las prácticas supervisadas y/o pasantías

El programa de Diseño Gráfico de la FADA incluye un componente de pasantías profesionales supervisadas que el estudiante deberá realizar a partir de la aprobación de todas las asignaturas del quinto semestre, estableciendo como límite de su culminación el séptimo semestre de la carrera. Estas prácticas constituyen un requisito para aplicar al Trabajo Final de Graduación.

Las prácticas supervisadas tienen como objetivo brindar a los estudiantes la oportunidad de poner en práctica los conocimientos y habilidades adquiridos durante su formación. Los estudiantes tendrán la posibilidad de integrarse a entornos laborales reales, ya sea organizaciones públicas o privadas, donde podrán desenvolverse en proyectos concretos bajo la supervisión y acompañamiento de profesionales experimentados.

Este componente práctico les permitirá a los futuros egresados desarrollar competencias como trabajo en equipo, liderazgo, adaptabilidad y resolución de problemas en contextos profesionales. Además, les brindará una valiosa experiencia que les facilitará su transición y posicionamiento en el mercado laboral una vez concluida su carrera.

Las prácticas supervisadas están gestionadas desde la Coordinación de Pasantía Profesional Supervisada y serán evaluadas de manera integral, considerando aspectos como el desempeño del estudiante, la calidad de los proyectos desarrollados y los informes de seguimiento elaborados tanto por el estudiante como por la organización donde haya realizado las prácticas. De esta manera, se asegura que los estudiantes adquieran las competencias necesarias para ejercer su profesión de manera exitosa.

3.7. Programas de Estudios

PRIMER SEMESTRE

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Denominación	Diseño de Productos I

Créditos académicos	8 Unidades de créditos.
Pre-requisitos	Aprobado el CPA de Diseño Industrial.
Área del conocimiento	Profesionales generales
Área del estudio	Proyectual
Semestre	Primero
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	5 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	6 horas





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Total de horas de trabajo autónomo por semana	6 horas
Total de horas académicas semanales	12 horas
Total de horas académicas semestrales	216 horas
Asignaturas con las que guarda relación	Geometría Descriptiva Aplicada I Representación técnica y expresiva Historia y Teoría del Diseño I Diseño Gráfico I Tecnología y materiales I

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura Diseño de Productos I, de carácter teórico-práctico e introductorio, forma parte esencial del proceso formativo del diseñador industrial. Su inclusión en la malla curricular se justifica por su aporte directo al desarrollo de competencias básicas en el diseño de productos simples, funcionales y reproducibles, combinando conocimientos sobre forma, materiales y procesos productivos, con enfoque en cerámica como medio de experimentación.

Contribuye al perfil del egresado al fomentar el pensamiento proyectual, la exploración formal y la aplicación de metodologías de diseño en contextos de baja complejidad tecnológica, considerando criterios de viabilidad, estética, ergonomía y sostenibilidad. A través del desarrollo de anteproyectos y la elaboración de modelos tridimensionales, el estudiante inicia el camino hacia una práctica profesional integral, creativa y responsable.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar habilidades básicas de diseño industrial, explorando materiales nobles, procesos y principios fundamentales del diseño, en la creación de productos personales, funcionales y estéticos de baja complejidad y funcionalidad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Objetivos Conceptuales

1. Analizar diferentes aspectos relacionados al entorno y sitio de un producto u objeto industrial, reconociendo aspectos sociales, folklóricos, tradicionales, de la memoria colectiva y gastronómicos de un determinado grupo social.
2. Analizar los diferentes criterios formulados por los teóricos del diseño industrial para la elaboración de propuestas de objetos formales, funcionales, volumétricos, ergonómicos y de capacidades en objetos utilitarios cerámicos de baja complejidad.

Objetivos Procedimentales

1. Demostrar habilidades en la utilización de elementos plásticos como medios de expresión y comunicación en la construcción de prototipos exploratorios en cerámica, de manera manual, manufacturada o industrial.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

2. Internalizar diferentes componentes del diseño de productos analizados en clase, aplicándolos en la elaboración de un proyecto de diseño industrial de baja complejidad en cerámica.

*Objetivos Actitudinales*

1. Fomentar la creatividad, autonomía y valoración del contexto cultural en la producción de objetos de diseño cerámico.

**CONTENIDOS CURRICULARES**

**Unidad I: Introducción al diseño industrial.**

**Objetivo:** Reconocer la relación entre cultura, gastronomía y diseño industrial en productos cerámicos vinculados al food design. "Territorios culturales y culinarios en el diseño de productos cerámicos".

*Contenidos:*

- Identidades.
- Contextos, aspectos tangibles e intangibles del acto de comer.
- Aspectos artesanales, manufacturados e industriales de productos cerámicos.
- Conceptuación del food design y su aplicación básica en la gastronomía local y regional.
- Diseño industrial y food design.
- Aspectos tangibles e intangibles encontrados en productos de diseño industrial.

**Unidad II: Lenguaje tridimensional y objetual - Exploraciones.**

**Objetivo:** Explorar formas tridimensionales y relaciones objetuales aplicables al diseño industrial mediante ejercicios formales y materiales diversos.

*Contenidos:*

- Elementos de exploración formal, volumétrica y tridimensional en la exploración objetual para el diseño industrial.
- Aplicaciones conceptuales de estudios de la composición, agrupaciones, relaciones formales, morfemas, abstracciones y encastrados de formas figurativas o abstractas tridimensionales.
- Conceptos denotativos y connotativos en la interpretación de objetos de exploración tridimensional objetual.
- Distorsiones de la forma a través de composiciones con esfuerzos de tracción, compresión o torsión tridimensionales.
- Exploraciones formales de transformación a partir de objetos tridimensionales, pre hechos en cerámica, cartón, isopor como ejercicios para la estructuración formal y funcional en la proyección de objetos de diseño.
- Familiaridad de objetos que se vinculan por sus volumetrías, por sus formas, morfemas y capacidades funcionales de contención y cualidades plásticas.
- Exploración de formas apilables o encastrables a partir de referencias abstractas y locales.

**Unidad III: Objetos funcionales de baja complejidad - Exploraciones.**

**Objetivo:** Diseñar objetos personales simples considerando usuario, contexto y principios básicos de ergonomía y función.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

*Contenidos:*

- Exploración de objetos personales de muy baja complejidad con referencias temáticas, acompañados de la herramienta de una metodología proyectual.
- Consideraciones de usuario, sitio y referencias culturales muy próximas en relación al objeto de diseño en cuestión.
- Aspectos básicos de la ergonomía a ser aplicados en la ideación, construcción y proyección básica de pequeños objetos de contexto personal.
- Exploración de formas aditivas o sustractivas, apilables o encastrables a partir de referencias analizadas del objeto con un tema específico estudiado.
- Familiaridad de formas, capacidades básicas y rituales del mismo en el acto de relación con un usuario dado.

**Unidad IV: Objetos utilitarios de baja complejidad - Etapa de síntesis.**

*Objetivo:* Integrar conocimientos previos para desarrollar objetos utilitarios simples que respondan a necesidades funcionales y culturales.

*Contenidos:*

- Integración de contenidos desarrollados para su aplicación en objetos utilitarios de baja complejidad que traducen tema, usuario, sitio, contexto, características culturales, aspectos tangibles e intangibles en el diseño.
- Aplicación de una metodología de diseño para el análisis, la comprensión de las necesidades y requerimientos, así como la funcionalidad, practicidad, versatilidad y construcción de objetos de diseño industrial investigados.
- Interacción de aspectos ergonómicos, referencias del food design del discurso visual, ornamental, gráfico y maquetista en la producción de objetos de diseño industrial estudiados.

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

Para el avance de los contenidos, éstos se distribuirán en unidades que aparecerán en sus momentos didácticos, así como la implementación de técnicas dinámicas de grupos, trabajos prácticos, exposición oral ilustrada, participación en instrumentos de Google compartidos, trabajo individual con guía de análisis, visitas a centros artesanales e industriales de producción con cerámica, visita a centros culturales, museos y galerías de arte, ejercitación práctica con materiales para la cerámica, tareas prácticas de aula y eventuales videoconferencias para temas de interés para la cátedra.

**ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

La evaluación será de carácter continua, formativa y acumulativa, considerando tanto el proceso como los resultados obtenidos a lo largo del desarrollo de cada unidad.

**Evaluación del proceso (60%).** Se valorará el desempeño progresivo del estudiante mediante:

- Participación activa en clases presenciales y extramuros.
- Ejercicios individuales y grupales realizados en clase.
- Producción y entrega de trabajos colaborativos a través de plataformas digitales.
- Compromiso, responsabilidad, creatividad, aplicación de conceptos y evolución personal en cada etapa del proceso.
- Evaluaciones parciales





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

**Examen final (40%).** Se evaluará el objeto o proyecto final según:

- Coherencia con los objetivos de la unidad.
- Aplicación de contenidos teóricos y metodológicos.
- Calidad conceptual, funcional, estética y técnica del diseño.
- Capacidad de síntesis, presentación y fundamentación del trabajo.

**Criterios generales**

- La evaluación será acumulativa por unidad, en función de los objetivos específicos propuestos en cada ejercicio.
- Se requiere un mínimo de 70% de asistencia a clases para obtener la habilitación de la asignatura.
- La participación en actividades extramuros y trabajos colaborativos es parte fundamental del proceso formativo.

**BIBLIOGRAFÍA**

**Bibliografía Básica**

- Ruiz Díaz, S., & Ishikawa, L. (2016). Guía de normalización y representación e interpretación técnica: De uso interno de la Carrera de Diseño Industrial, FADA-UNA. Facultad de Arquitectura, Diseño y Arte, Universidad Nacional de Asunción.
- Dondis, D. A. (2006). La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Editorial GG.
- Parallada, A. (2009). Sistema triádico del diseño. Diseño en Palermo 2009. Primer Congreso Latinoamericano de Enseñanza en Diseño. Universidad de Palermo. Facultad de diseño y comunicación.
- Rodríguez, G. (1983). Manual de diseño industrial. Editorial GG.
- Swann, A. (1993). El color en el diseño gráfico. Editorial GG.
- Wong, W. (2005). Fundamentos del diseño. Editorial GG.

**Bibliografía Complementaria**

- Asociación de Artesanos Aregüeños (s.f.) Seminario taller sobre la utilización del plomo en la cerámica. Material de estudio de la AAA.
- Burdek, B. (1994) Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Editorial GG. Barcelona.
- Escobar, T. (2012). La Belleza de los otros. Centro de Artes Visuales Museo del Barro.
- Gayet, Y. (s.f.) Areguá – Arte en Barro. Material del Centro Cultural del Lago.
- Meliá, B. (1991) El Guaraní - Experiencia religiosa. Biblioteca Paraguaya de Antropología. CEADUC – CEPAG. Volumen XIII.
- Meliá, B. (1997). Una Nación, dos culturas. CEPAG.
- Olguín, G. y Abraham, M. (2009) Leer la forma. Estudio sobre la morfología aplicada al diseño. Redargenta Editorial.
- Ornamentaciones. Cuaderno de Estudio Nro. 5. Ediciones Strickman. Argentina.
- Susnick, B. (1998). Artesanía Indígena. Editorial El Lector.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Van Onck, A. (1996) Design, el Sentido de la Forma de los Productos. Centro Analisi Sociale Progetti. Italia.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Diseño Gráfico I

Créditos académicos	8
Pre-requisitos	Haber aprobado el CPA
Área del conocimiento	Profesionales específicos
Área del estudio	Proyectual
Semestre	Primero
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	5 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	6
Total de horas de trabajo autónomo por semana	6
Total de horas académicas semanales	12
Total de horas académicas semestrales	216
Asignaturas con las que guarda relación	Todas las del Primer semestre: Diseño de Productos I, Geometría Descriptiva Aplicada 1, Tecnología y Materiales, Representación Técnica y Expresiva, Introducción al Conocimiento Científico, Matemáticas para el Diseño.

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura “Diseño Gráfico 1”, de carácter teórico-práctico, se ubica en el primer semestre como una de las materias troncales del área gráfica.

Introduce al estudiante en el lenguaje visual desde una perspectiva proyectual, crítica y reflexiva, nivelando la alfabetización visual y desarrollando competencias esenciales para la construcción de mensajes gráficos.

El curso se enfoca en el estudio del signo, la forma, el color, la composición y la percepción, como fundamentos de la comunicación visual. Estos contenidos permiten estructurar visualmente ideas y conceptos, estableciendo una base sólida para asignaturas posteriores como tipografía, identidad visual y diseño editorial.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

**“Diseño Gráfico 1” se vincula** estrechamente con la asignatura troncal “Diseño de Productos 1”, compartiendo procesos proyectuales a partir del objeto cerámico como soporte común. Desde el enfoque gráfico, aporta herramientas de representación, ornamentación, color y recursos visuales aplicados al objeto. A su vez, se articula con las demás asignaturas del semestre, que ofrecen saberes complementarios en principios geométricos, materiales, representación técnica, estrategias metodológicas y análisis proporcional.

En este sentido, cumple una función articuladora dentro del primer semestre, estableciendo las bases del lenguaje visual común que potencia la integración de saberes técnicos, formales y conceptuales.

A lo largo del proceso formativo, se promueve una aproximación al diseño centrada en la comprensión profunda del contexto, la formulación pertinente de problemas de comunicación, la generación creativa de ideas y la evaluación crítica de propuestas visuales mediante procesos exploratorios y participativos.

**Contribuye al perfil de egreso** al fortalecer la capacidad de observar, interpretar y producir mensajes visuales pertinentes y estratégicos, desde una perspectiva crítica, creativa y culturalmente situada. Instala, desde el inicio de la carrera, las herramientas gráficas necesarias para un desempeño profesional versátil y sólido en el campo del diseño contemporáneo.

## OBJETIVOS

### OBJETIVO GENERAL

Formar al estudiante en el dominio de los conceptos fundamentales, habilidades técnicas y actitudes críticas necesarias para comprender y aplicar el lenguaje visual desde una perspectiva proyectual y reflexiva.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

*Dimensión conceptual (saber):*

1. Desarrollar competencias integrales que permitan construir mensajes gráficos estratégicos, sentando una base sólida para el desempeño profesional en el diseño gráfico contemporáneo.
2. Comprender los principios básicos del signo, la forma, el color, la composición y la percepción como fundamentos esenciales de la comunicación visual.
3. Conocer el rol del diseño gráfico como generador de cultura y su impacto en contextos sociales y comunicacionales contemporáneos.

*Dimensión procedimental (saber hacer):*

1. Aplicar técnicas y herramientas gráficas básicas para la representación, composición y uso del color, desarrollando proyectos gráficos coherentes y creativos.
2. Integrar recursos visuales en soportes diversos, incluyendo objetos tridimensionales, articulando saberes técnicos y formales para resolver problemas proyectuales.
3. Analizar y producir mensajes visuales pertinentes y estratégicos, alineados con objetivos comunicacionales y necesidades del mercado actual y la sociedad.
4. Aplicar una metodología de diseño en los procesos de diseño gráfico, comprendiendo sus etapas para generar soluciones visuales innovadoras y pertinentes.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

*Dimensión actitudinal (saber ser):*

1. Desarrollar una actitud crítica, ética y responsable frente al diseño gráfico, valorando su función cultural y social.
2. Fomentar la adaptabilidad, el trabajo colaborativo y la apertura para la actualización constante en tecnologías, tendencias y metodologías del diseño.
3. Cultivar la creatividad, la reflexión y la disposición para el aprendizaje continuo, favoreciendo la autonomía y la participación en procesos proyectuales.
4. Promover una actitud empática, abierta a la colaboración y a la iteración como parte fundamental del proceso de diseño centrado en el usuario.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad 1: Fundamentos del lenguaje visual**

*Objetivo:* Comprender los componentes básicos del lenguaje visual y su función en la construcción de mensajes gráficos.

*Contenidos:*

- El signo visual: definición, componentes, funciones.
- La imagen como documento, expresión y comunicación.
- Elementos visuales básicos: punto, línea, plano, forma, volumen, color, textura.
- Relaciones visuales: ritmo, proporción, escala, centro de interés, tensión.

### **Unidad 2: Composición y percepción visual**

*Objetivo:* Aplicar principios de composición visual y teorías perceptivas para estructurar mensajes gráficos.

*Contenidos:*

- Composición: peso visual, dirección, equilibrio, sentido de lectura.
- Tipos de planos y formatos.
- Teoría de la Gestalt aplicada al diseño.
- Tramas y estructuras visuales: repetición, módulo, retícula, variación, ritmo.
- Sintaxis visual y teorías de la significación: semiología y semántica visual (denotación y connotación).
- Icono e iconicidad.

### **Unidad 3: Recursos visuales y ornamentación**

*Objetivo:* Identificar y utilizar recursos gráficos y ornamentaciones como herramientas de comunicación visual aplicadas a objetos.

*Contenidos:*

- Recursos visuales: reticencia, exageración, yuxtaposición, economía, profusión, regularidad, complejidad.
- Ornamentación y pictogramas gráficos aplicados a objetos cerámicos.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Lettering y lenguajes gráficos coloquiales, populares y eruditos aplicados a la cerámica y al diseño gráfico experimental.

#### **Unidad 4: Color y lettering en el lenguaje visual**

*Objetivo:* Comprender el rol expresivo del color y del lettering como herramientas fundamentales para la comunicación gráfica experimental y creativa.

*Contenidos:*

- Fundamentos del color: tonalidad, saturación, paletas cromáticas, combinaciones.
- Psicología del color y su aplicación en el diseño.
- Lettering como recurso gráfico experimental y expresivo.
- Introducción a la tipografía: diferencias con caligrafía y lettering; estructura básica de la letra, nociones de legibilidad y estilo tipográfico.
- El color y el trazo como medios expresivos en la comunicación visual.

#### **Unidad 5: Diseño gráfico aplicado al proyecto final**

*Objetivo:* Diseñar una propuesta gráfica integradora que articule los contenidos desarrollados durante la asignatura, aplicándolos a un conjunto de vajilla mediante el desarrollo de ornamentación visual y piezas comunicacionales asociadas, considerando tanto aspectos expresivos como funcionales del diseño gráfico, a través de un proceso proyectual centrado en la exploración, empatía y validación progresiva.

*Contenidos:*

- Desarrollo del concepto gráfico aplicado a una vajilla: exploración formal, estilo visual, color y ornamentación con intención comunicacional y funcional.
- Aplicación de una metodología de diseño, para el análisis y resolución de un proyecto de diseño.
- Composición y diseño de una pieza gráfica complementaria (afiche de presentación del conjunto).
- Aplicación coherente de técnicas y recursos visuales en función del objeto, su uso y su entorno.
- Evaluación del proceso proyectual y presentación crítica del resultado gráfico aplicado.

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje integran actividades teórico-prácticas y de investigación, ajustadas a la naturaleza proyectual y crítica de la asignatura. En clase, se combinarán exposiciones conceptuales, análisis visual, ejercicios creativos y trabajo colaborativo, especialmente con Diseño de Productos 1, para facilitar el aprendizaje integrado y aplicado. Se utilizarán recursos multimedia para enriquecer la comprensión de los contenidos.

En el aprendizaje autónomo, se fomentará la investigación y reflexión individual y grupal, estimulando la autonomía y el pensamiento crítico. La investigación-acción será la metodología central, permitiendo realizar estudios sistemáticos en contextos reales que promueven la participación y la reflexión crítica.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Se valorará especialmente el uso reflexivo de la metodología Design Thinking a lo largo del proceso proyectual, la claridad en la identificación del problema de comunicación, la pertinencia de las soluciones gráficas propuestas y la capacidad de iteración a partir del feedback.

La evaluación será continua y formativa, considerando procesos y productos para acompañar el desarrollo integral del estudiante.

### ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

La asistencia es fijada en 70% por tratarse de una materia taller y haber obtenido un puntaje superior al 60% de las actividades de proceso, realizadas por el estudiante.

El proceso en aula consistirá en la suma de todos los trabajos que comprenden horas de acompañamiento docente y actividades autónomas divididas en puntaje que en total suman 60:

Total de puntos en el semestre	60 p
(Investigaciones, ponencias, resolución de proyectos)	
Examen final (presentación y defensa del proyecto)	40 p.
<b>Total</b>	<b>100 p.</b>

Las actividades autónomas serán evaluadas mediante la entrega de los trabajos.

### BIBLIOGRAFÍA

#### Bibliografía Básica

- Arnheim, R. (1999). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial.
- Blanchard, G. (1988). *La letra*. Barcelona: CEAC.
- Brown, T. (2009). *Change by design: Cómo el design thinking crea nuevas alternativas para los negocios y la sociedad*. HarperBusiness.
- Dondis, D. A. (2017). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- López, F. (2018). *Los secretos del lettering*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Heller, E. (2010). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Lupton, E., & Cole Phillips, J. (2016). *Diseño gráfico: Nuevos fundamentos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Swann, A. (1993). *El color en el diseño gráfico*. Editorial GG.
- Wong, W. (2005). *Fundamentos del diseño*. Editorial GG.

#### Bibliografía Complementaria

- Copley, P. (2010). *Semiótica para principiantes*. Buenos Aires: Era Naciente.
- Costa, J. (2019). *La forma de las ideas: Cómo piensa la mente / Estrategias de la imaginación creativa*. Barcelona: Joan Costa Experimenta.
- Woodford, S. (1985). *Cómo mirar un cuadro*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Geometría Descriptiva Aplicada I

Créditos académicos	4
Pre-requisitos	Aprobado el CPA de Diseño Gráfico.
Área del conocimiento	Conocimientos básicos.
Área del estudio	Sistemas de representación y expresión.
Semestre	Primero.
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	5 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	3 horas
Total de horas de trabajo autónomo por semana	3 horas
Total de horas académicas semanales	6 horas
Total de horas académicas semestrales	108 horas.
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño de Productos I. Diseño Gráfico I. Representación Técnica y Expresiva .

FUNDAMENTACIÓN

La geometría descriptiva es una ciencia que permite representar un objeto tridimensional sobre una superficie bidimensional, para lo cual se requiere la utilización de puntos, líneas y planos en sus distintas disposiciones o configuraciones en el espacio.

A través de la geometría descriptiva, los alumnos pueden adquirir los conocimientos relacionados con los recursos básicos de los sistemas de representación de objetos y a través de ello, la comunicación gráfica precisa para el entendimiento de los elementos que componen al objeto en su representación bidimensional y tridimensional, todo esto contribuye a que el estudiante desarrolle la capacidad de concebir mentalmente las características de la forma del objeto y adquiera capacidades conceptuales y destrezas instrumentales como soporte fundamental de la resolución de problemas geométricos que son primordiales para la comprensión de los procesos de la generación geométrica en el diseño.

Se enfatiza en la capacidad del alumno de visualizar y comprender los elementos geométricos a través de ejercicios prácticos basados en objetos o formas geométricas similares a productos reales o conceptuales; de esta manera, se pretende una mayor facilidad para el alumno de comprender el uso y rol de la geometría dentro de los procesos de desarrollo, proyección y representación de sus proyectos. Ante todo esto, se utiliza el método de dibujo desarrollado por el padre de la geometría descriptiva, Gaspard Mongge.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

Esta asignatura se articula previamente con la cátedra de Creatividad, Morfología y Percepción del Curso Preparatorio de Admisión, y luego verticalmente en relación directa con Geometría Descriptiva II en el segundo semestre, y en sentido horizontal sirve de soporte para la cátedra de Diseño de Productos 1 y Diseño gráfico 1 en sus ejercicios de proyecto.

El contenido y los ejercicios contemplan una introducción a los distintos problemas geométricos y de representación que podrán encontrar en los semestres siguientes y así también en la vida profesional en el ámbito geométrico del diseño industrial y el diseño gráfico.

El proceso de enseñanza aprendizaje se articula en 4 unidades:

En la primera unidad, se realiza un repaso conceptual de los criterios relacionados al dibujo técnico, ya adquiridos previamente en el curso de Creatividad, Morfología y Percepción. Se realiza un conversatorio introductorio con los estudiantes y se presentan todos los contenidos a desarrollar a lo largo del curso.

En la segunda unidad, se suministran los contenidos conceptuales en relación al posicionamiento espacial con el apoyo de objetos tridimensionales básicos, que posterior a la adquisición del contenido, los estudiantes son capaces de realizar composiciones espaciales con los objetos estudiados.

Seguidamente en la tercera unidad, se ofrecen los contenidos relacionados a los dibujos con detalles técnicos a través de las ampliaciones y reducciones mediante el uso de las escalas y también una extensión de los criterios del uso de los planos de sección, que estos se relacionan directamente con los cortes ortogonales e isométricos. Finalmente, en la cuarta unidad se desarrollan los contenidos de intersecciones entre planos y entre volúmenes.

El estudiante, luego de transitar por el curso adquiere las competencias básicas para expresarse eficazmente en el ámbito del dibujo técnico con el uso avanzado de los recursos de la geometría descriptiva.

*Competencias transversales (genéricas).*

1. Capacidad de transferir a la dimensión profesional y personal, las potencialidades desarrolladas.
2. Capacidad de interrelacionarse positivamente en un equipo o grupo de estudio.
3. Capacidad de análisis, síntesis y resolución de problemas geométricos.

*Competencias cognitivas.*

1. Comprender y relacionar la bidimensional y tridimensionalidad inherente a todo objeto industrial o pieza gráfica.
2. Reconocer los elementos constructivos y las relaciones entre las figuras y los volúmenes.
3. Interpretar las formas y relaciones geométricas entre las figuras y los volúmenes.
4. Describir concisa y coherentemente las formas y relaciones de posición entre las figuras y los volúmenes.

*Competencias procedimentales*

1. Planificar las actividades y los pasos a realizar para resolver o representar un problema geométrico.
2. Resolver problemas geométricos a través del sistema Monge.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

3. Construir gráficos y volúmenes con metodología científica competitiva.
4. Manejar cualificadamente los materiales, instrumentos, herramientas manuales o digitales y dimensiones referidos a la carrera.
5. Ejecutar los trabajos con pulcritud y precisión.

*Competencias actitudinales*

1. Manifestar hábitos y actitudes como la responsabilidad, la disciplina, la ética y la capacidad de tomar decisiones.
2. Manifestar predisposición y pro-actividad hacia el aprendizaje y la investigación sobre contenidos relacionados con la carrera.
3. Apreciar el tiempo como elemento preponderante durante el proceso creativo y la realización gráfica del mismo.
4. Reconocer la importancia del estudio de la geometría para el desarrollo de las capacidades espaciales.

**OBJETIVOS**

**OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar en el estudiante la capacidad de razonamiento lógico y resolución de problemas espaciales en dos y tres dimensiones, mediante la adquisición de fundamentos teóricos y prácticos del dibujo técnico, aplicando sistemas de representación gráfica y operaciones de cálculo gráfico.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

*Objetivos Conceptuales*

1. Desarrollar la capacidad de razonamiento lógico a través de problemas geométricos propuestos.
2. Interpretar elementos u objetos en el espacio y representarlos en proyecciones ortogonales, aplicando conceptos teóricos y técnicas de dibujo de geometría descriptiva.
3. Identificar las variantes de transformación del dibujo tridimensional axonométrico y sus proyecciones ortogonales.

*Objetivos Procedimentales*

1. Construir gráficos tridimensionales axonométricos, partiendo de conceptos teóricos y procedimientos del dibujo técnico.
2. Visualizar y representar cortes ortogonales e isométricos de volúmenes propuestos.
3. Resolver problemas de dibujos bidimensionales y tridimensionales relacionados con operaciones geométricas de adición, sustracción e intersección de elementos geométricos.

*Objetivos Actitudinales*

1. Valorar la precisión, creatividad y compromiso en la realización de representaciones gráficas técnicas.

**CONTENIDOS CURRICULARES**





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

### **Unidad I: Introducción.**

#### *Objetivos*

1. Demostrar las características de la cátedra, especialmente en relación a la metodología de evaluación y enseñanza aplicada.
2. Describir las nomenclaturas claves del dibujo geométrico, basados en los sistemas de representación utilizados a lo largo de la carrera universitaria.
3. Introducir conceptos básicos, teóricos y prácticos en relación a los elementos constructivos geométricos.

#### *Contenidos*

- Descripción del sistema de calificación y evaluación.
- Justificación de la relación de la geometría con el diseño.
- Demostración del uso de los materiales de trabajo.
- Nomenclaturas básicas en el dibujo.
- Descripción y demostración teórica del punto, la línea, el plano y el volumen.
- Construcción de figuras geométricas planas.
- Ejes: Simetría y Rotación.
- Dibujo de enlaces: Relación de posición de tangencias entre líneas.

### **Unidad II: Representación de objetos tridimensionales.**

#### *Objetivos*

1. Interpretar elementos u objetos en el espacio y representarlos en proyecciones ortogonales, aplicando los conceptos teóricos de la geometría descriptiva.
2. Construir técnicamente gráficos tridimensionales axonométricos usando los conceptos teóricos y los procedimientos del dibujo técnico.
3. Identificar las constantes y variables de transformación del dibujo tridimensional axonométrico y las proyecciones ortogonales.

#### *Contenidos*

- Sistemas de representación del primer y tercer cuadrante.
- Tipos de rectas y planos por su posición en el espacio.
- Volúmenes por extrusión, revolución y torsión regular.
- Composición de figuras con planos y volúmenes.

### **Unidad III: Construcciones geométricas justificadas.**

#### *Objetivos*

1. Visualizar y representar cortes ortogonales e isométricos de volúmenes propuestos.
2. Aplicar relaciones de posicionamiento espacial entre las figuras geométricas.
3. Aplicar soluciones de dibujo demostradas a través de las proyecciones ortogonales auxiliares.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

4. Comprender el uso y aplicación de las escalas en el dibujo técnico, especialmente en relación a los dibujos de vínculos y uniones entre diversos materiales.

*Contenidos*

- Relaciones de posición entre figuras.
- Escalas y dibujos de detalles.
- Proyecciones y cortes ortogonales con planos de referencias auxiliares.
- Giros y cortes isométricos.
- Tipos de axonometrías, características y usos.

**Unidad IV: Intersecciones geométricas.**

*Objetivos*

1. Resolver problemas volumétricos con respecto a la intersección de volúmenes.
2. Utilizar todos los recursos técnicos aprendidos con anterioridad en función de solucionar los problemas de cálculo gráfico propuesto por la cátedra.

*Contenidos*

- Intersecciones en la cotidianeidad: Características en casos reales.
- Intersecciones entre dos rectas.
- Intersecciones entre una recta y un plano.
- Intersecciones entre dos planos.
- Intersecciones entre volúmenes con planos rectos.
- Intersecciones entre volúmenes con planos curvos.
- Intersecciones entre volúmenes con desfases en sus posiciones espaciales.

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

La asignatura de Geometría descriptiva I se desarrolla en un contexto de aula taller. De manera general, el desarrollo de cada unidad se subdivide en las siguientes fases:

1. *Fase informativa:* Se realiza una exposición de los conceptos relacionados al contenido en desarrollo, teniendo en cuenta tanto aspectos teóricos como aspectos de aplicación del mismo en el campo del diseño. Se llevan a la aplicación los conceptos previamente expuestos en ejemplos y ejercicios prácticos mediante la explicación paso a paso de resolución de problemas geométricos con cálculo gráfico.
2. *Fase de consolidación:* Se fortalece la fijación de conceptos a través de su aplicación en ejercicios específicos que permita la transferencia directa de los conocimientos a escenarios de relación directa con la actuación profesional. Durante esta fase, el equipo docente asesora de forma personalizada al alumno o en grupos pequeños de estudiantes con el fin de resolver las inquietudes específicas.
3. *Evaluación:* Cada contenido de clase conlleva a una evaluación de los objetivos planteados para los trabajos realizados por los estudiantes para su debida retroalimentación, este detalle explicativo se visualiza en el cronograma de la cátedra.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

Otras estrategias como la investigación, elaboración de maquetas de estudio o prácticas de campo, se emplean cuando la cátedra considera pertinente y para mejorar el proceso de consolidación de los conocimientos. En este punto, la cátedra se conecta con el contenido de las cátedras de Diseño de Productos 1 y Diseño Gráfico 1, troncales del programa de estudios de cada carrera.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

La evaluación se construye con tres etapas que se dividen de la siguiente manera:

- Trabajo práctico: 15% de incidencia en el proceso de evaluación.
  - Es un ejercicio práctico a desarrollar por el estudiante fuera del horario del aula en un periodo de tres semanas.
  - El ejercicio consiste en la ideación de un módulo determinado por el estudiante, basado en la lectura del libro de Wucius Wong, “Fundamentos del diseño”, tal a representarlo bidimensional y tridimensionalmente.
  - La entrega del material comprende los dibujos ortogonales y axonométricos pertinentes y su maquetación (objeto tridimensional).
- Evaluación parcial: 15% de incidencia en el proceso de evaluación.
  - Test de evaluación parcial, desarrollo de un ejercicio de geometría descriptiva en el aula, pautado según lo desarrollado en la primera, segunda y tercera etapa del semestre.
- Evaluación de cierre: 30% de incidencia en el proceso de evaluación.
  - Test de evaluación parcial, desarrollo de un ejercicio de geometría descriptiva en el aula. Este trabajo, estrechamente relacionado con la última unidad del curso.
- Trabajos en clase y tareas fuera del aula
  - Los trabajos en clase y las tareas a realizar fuera del aula son cuantizadas con una valoración desde el 0 al 3, cada una de ellas es valorada según los criterios vinculados a los objetivos de cada ejercicio, siendo que 0 corresponde a una entrega nula o ausente, y 3, la máxima calificación. Estos valores se suman para luego ser relacionados proporcionalmente al valor total de 1% de bonificación.

*ATENCIÓN: La bonificación será sumativa únicamente si el alumno ha alcanzado el mínimo de 60% en el proceso en la sumatoria de los trabajos prácticos y los exámenes parciales; de otra manera, esta quedará anulada y no será objeto de sumatoria para la obtención de derecho de examen.*

- Examen final: 40% de incidencia en el proceso de evaluación.
  - El examen final es un test que contiene un ejercicio práctico propuesto por la cátedra. En este ejercicio se deben lograr los objetivos pautados y las competencias expresadas en la primera etapa de este documento.
  - El ejercicio se desarrolla durante el tiempo de 3 horas reloj, en un espacio de aula controlado, en un ambiente de concentración y práctica de dibujo.

### **BIBLIOGRAFÍA**

#### **Bibliografía Básica**

- Izquierdo Asensi, F. (1999). *Ejercicios de geometría descriptiva*. Ediciones Paraninfo, S.A.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Bermejo Herrero, M. (1996). *Geometría Descriptiva Aplicada*. Editorial Tébar Flores.
- Di Pietro, D. (1993). *Geometría Descriptiva*. Alsina, Editorial.
- Auria, J. (2005). *Dibujo Industrial: Conjuntos y despieces*. Ediciones Paraninfo, S.A.
- Ishikawa, L. Ruiz Díaz, S. (2016). *Guía de normalización, representación e interpretación técnica*. FADA-UNA.

Bibliografía Complementaria

- Wong, W. (1991). *Fundamentos del Diseño bi y tridimensional*. Gustavo Gili SL.
- Félez, J. (2005). *Fundamentos de la ingeniería gráfica*. Editorial Síntesis.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Historia y Teoría del Diseño I

Créditos académicos	3 Unidades de créditos.
Pre-requisitos	Aprobado el CPA de Diseño Gráfico.
Área del conocimiento	Conocimientos Profesionales Generales
Área del estudio	Teoría y Sociedad
Semestre	Primero
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	2 horas
Horas prácticas	0 hora
Total de horas de acompañamiento docente por semana	2 hs
Total de horas de trabajo autónomo por semana	2 hs
Total de horas académicas semanales	4 hs
Total de horas académicas semestrales	72 hs
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico I, Geometría Descriptiva I, Repres. Técnica y Expresiva I, Introd. al Conocimiento Cient., Tecnología y Materiales 1, Diseño de Productos I

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura Historia y Teoría del Diseño I, de carácter teórico, introduce al estudiante en el estudio crítico de los orígenes y la evolución del diseño industrial, analizando su vínculo con los avances tecnológicos, los contextos socioeconómicos, culturales, estético-formales y las corrientes filosóficas e ideológicas que han influido en su desarrollo.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

Su inclusión es fundamental para comprender el diseño como un fenómeno histórico y cultural, aportando herramientas conceptuales para sustentar teóricamente los procesos proyectuales en los talleres de Diseño Industrial y Gráfico. Además, contribuye al desarrollo de una visión crítica, reflexiva e informada, favoreciendo la generación de propuestas con fundamento histórico y teórico.

La asignatura se articula con Historia y Teoría del Diseño II y Realidad Paraguaya, y sirve como base para la elaboración del marco teórico y antecedentes de los Trabajos Finales de Grado.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo general**

Analizar y valorar los aportes históricos y teóricos del diseño gráfico e industrial desde el Renacimiento hasta mediados del siglo XX, integrando perspectivas culturales, tecnológicas y económicas, con el fin de desarrollar en los estudiantes una comprensión crítica y reflexiva que les permita interpretar el pasado, proyectar el futuro y fortalecer una formación creativa, práctica e integral.

### **Objetivos específicos**

#### *Objetivos Conceptuales*

1. Realizar una síntesis creativa de los fines y objetivos de las diferentes escuelas de diseño surgidas en las primeras seis décadas del siglo XX.
2. Analizar los aportes de los maestros del diseño de cada escuela o corriente del diseño industrial.
3. Criticar y reflexionar los conceptos de diseño promovidos por la pedagogía de las diferentes escuelas de diseño.
4. Explicar los orígenes y la consolidación del diseño como sistema de producción estética especializado.
5. Referenciar los hechos y protagonistas principales de la historia del diseño desde el Renacimiento hasta mediados del siglo XX.
6. Analizar similitudes y diferencias entre los procesos internos y externos a la disciplina del diseño en distintos países y períodos históricos.
7. Explicar las teorías del diseño principales de los periodos de gestación y consolidación del diseño como disciplina.

#### *Objetivos Procedimentales*

1. Propiciar una mentalidad indagativa y creativa en los alumnos, en la búsqueda e intercambio de informaciones referentes a la historia y teoría del diseño industrial y gráfico.

#### *Objetivos Actitudinales*

1. Fomentar la actitud crítica, reflexiva y creativa frente a la historia y la teoría del diseño.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

El programa de la materia abordará contenidos desde la Historia del Renacimiento hasta las tendencias o movimientos del diseño hacia 1950.

### **Tabla de Contenidos**





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

**Unidad 1:** Conceptos generales: Arte, Artesanía y Diseño. Conceptos de Estilo, Tecnología, Material y Símbolo.

*Objetivo:* Reconocer y diferenciar los conceptos de arte, artesanía y diseño como categorías culturales y técnicas, vinculándolos con la evolución del pensamiento material y formal.

**Unidad 2:** Antecedentes del Diseño gráfico e industrial. Orígenes del alfabeto y primeros sistemas de escritura. Los primeros artefactos diseñados por el hombre. Análisis del etnodiseño paraguayo. Antecedentes del grabado en el Paraguay.

*Objetivo:* Identificar los primeros registros visuales y artefactos diseñados en la historia humana, valorando sus funciones sociales y culturales, con énfasis en el contexto paraguayo.

**Unidad 3:** Renacimiento, Barroco y Neoclásico. Nacimiento del Diseño gráfico. El siglo de las editoriales. El aporte de Leonardo da Vinci.

*Objetivo:* Analizar el impacto de las transformaciones culturales y tecnológicas del Renacimiento y períodos posteriores en el surgimiento del diseño como disciplina.

**Unidad 4:** El siglo XIX. La revolución industrial y el nacimiento del diseño de productos. La vuelta por el interés en lo artesanal. Art and Crafts. Pioneros del diseño moderno. Los diarios del Cabichu'i y El Centinela.

*Objetivo:* Comprender la Revolución Industrial como hito en el nacimiento del diseño moderno, identificando sus contradicciones y debates estéticos y éticos.

**Unidad 5:** Diseño moderno. Protomoderno. Vanguardias pictóricas. La Deutsche Werkbund y la primera escuela de diseño industrial, la Bauhaus. Escuela de Ulm.

*Objetivo:* Explicar las propuestas pedagógicas, filosóficas y formales de las primeras escuelas de diseño, especialmente la Bauhaus, y su influencia perdurable.

**Unidad 6:** Tendencias orgánicas dentro del diseño. Aporte de Frank Lloyd Wright. Diseño escandinavo. La contribución de Charles Eames y Ray Kaiser y los nuevos materiales en el diseño orgánico. El Art Decó y la línea aerodinámica.

*Objetivo:* Distinguir las principales corrientes del diseño orgánico y su vínculo con nuevas tecnologías, materiales y cambios en el estilo de vida moderno.

**Unidad 7:** Diseño Regional. Representantes del Diseño Gráfico: Argentina: Quino, Shakespear, Ponce, Estudio Boldini. Brasil: Marius Lauritzen Bern, Reynaldo Jardim y Amílcar de Castro. Representantes del Diseño de Productos: Argentina: Pininfarina, Ricardo Blanco, Amancio Williams, Churba y Diana Cabezas. Brasil: Chu Ming Silveira, Marcio Piacastelli, Sergio Rodríguez y Oscar Niemeyer.

*Objetivo:* Reconocer a los principales referentes del diseño en el cono sur, comprendiendo su legado y sus contextos sociopolíticos y estéticos.

**Unidad 8:** Diseño del siglo XX en Paraguay. Las figuras de los caricaturistas y diseñadores Miguel Acevedo y Andrés Guevara. La obra de Julián de la Herrería y Josefina Pla. El grupo Arte Nuevo. Los arquitectos diseñadores de muebles.

*Objetivo:* Valorar las aportaciones locales al diseño en Paraguay desde una mirada crítica y contextualizada en los debates del diseño global.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

La asignatura se desarrollará mediante estrategias activas, reflexivas y colaborativas. Las actividades fomentarán el pensamiento crítico, privilegiando el trabajo en clase y la autoevaluación.

Se implementarán las siguientes estrategias:

- **Aprendizaje Basado en Proyectos Breves Grupales:** Los estudiantes desarrollarán proyectos o ejercicios breves en equipos, que se presentarán y discutirán en clase. Esto permite reducir la cantidad de entregas individuales y favorece la evaluación por observación directa.
- **Análisis Guiado de Objetos o Imágenes:** A partir de ejemplos visuales, los alumnos identificarán conceptos históricos y estéticos clave, trabajando en fichas cortas o cuadros comparativos que podrán ser corregidos de forma colectiva.
- **Líneas de Tiempo Colaborativas:** Se propondrá la construcción de líneas de tiempo murales o digitales en equipos, que serán presentadas de forma oral y expuestas en el aula, facilitando su evaluación conjunta y pública.
- **Debates o Juegos de Rol en Clase:** Se asignarán temas o personajes de escuelas de diseño para ser representados en actividades participativas y breves, evaluables en el momento por rúbricas simples.
- **Bitácoras de Reflexión Quincenal:** Cada estudiante mantendrá una bitácora con reflexiones personales breves (una por cada unidad o cada dos semanas), que podrá ser revisada parcialmente mediante muestreo o autoevaluación con rúbricas.
- **Lecturas Comentadas o Foros Breves (presencial o virtual):** En lugar de controles extensos, se promoverán comentarios cortos sobre textos seleccionados, discutidos en grupos o a través de plataformas virtuales.

Estas estrategias serán combinadas con clases expositivas dialogadas que permitan guiar la construcción de los contenidos teóricos, promoviendo una actitud crítica e integradora en torno a la historia y teoría del diseño.

### ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación será sumativo y contempla los siguientes instrumentos:

Pruebas parcial I	22 pts.
Prueba parcial II	22 pts.
Trabajos prácticos	16 pts.
Examen final	40 pts.
<b>Total</b>	<b>100 pts.</b>

El examen final evaluará todos los contenidos desarrollados en el semestre.

En cuanto a los trabajos prácticos de investigación, estos tendrán tutoría en clase y deberán ser defendidos con una exposición oral ante el grupo – curso.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

## BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía Básica

- Acha, J. (2013) Hacia una Teoría de los Diseños. Editorial Trillas
- Blanco, R. (2016) Breviario: Estilos y tendencias en diseño industrial. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Ed. Diseño.
- Burdeck, B. (1994) Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial. G.G.
- Fernández, S. & G. Bonsiepe (2008) Historia del diseño en América Latina y el Caribe. Editora Blücher.
- Fiell, C. & P. Fiell (2006) El Diseño Industrial de la A a la Z. Ed. Taschen.
- Gay, A. & L. Samar (2007) El diseño industrial en la historia. Ediciones TEC.
- Heller, S. & V. Vienne (2012) 100 Ideas que cambiaron el Diseño Gráfico. Ed. BLUME.
- Lupton, E. y J. Millar (2019) El abc de la Bauhaus y la Teoría del Diseño. G. G.
- Meggs, P. (2000) Historia del Diseño Gráfico. McGRAW- HILL. INTERAMERICANA EDITORES.
- Salinas Flores, O. (2016) Historia del Diseño Industrial. Editorial Trillas.
- Satué, E. (2007) El Diseño Gráfico: Desde los orígenes hasta nuestros días. Alianza Forma.
- Torrent, R. y J. Marín (2021) Historia del Diseño Industrial. Editorial Cátedra.

### Bibliografía Complementaria

- Droste, M. (2006) Bauhaus 1919 – 1933 Reforma y vanguardia. Ed. Taschen
- Fiedler, J. & P. Feierabend (2006) Bauhaus. Ed. H.F.Ullmann
- Morteo, E. (2009) Diseño: Desde 1850 a la actualidad. Ed. Electa.
- Pevsner, P. (1969) Orígenes de la Arquitectura Moderna y el Diseño. G. G.
- Soto, C. (2013) El factor estético en el Diseño Industrial. Colección CIDI Investigación 4. Facultad de Arquitectura UNAM.
- Tietz, J. (1998) Historia de la Arquitectura del siglo XX. Ed. Köneman.
- Wrangler, H. (1980) Bauhaus. G. G.

## IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Representación Técnica y Expresiva

Créditos académicos	5 Unidades de créditos.
Pre-requisitos	Aprobado el CPA de Diseño Gráfico.
Área del conocimiento	Profesionales generales
Área del estudio	Dibujo técnico, expresivo y representación gráfica.
Semestre	Primero





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	3 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	4 hs
Total de horas de trabajo autónomo por semana	4 hs
Total de horas académicas semanales	8 hs
Total de horas académicas semestrales	144
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño de Productos I. Diseño Gráfico I. Geometría Descriptiva Aplicada I

## FUNDAMENTACIÓN

La asignatura Representación Técnica y Expresiva, de carácter teórico-práctico, brinda al estudiante una formación visual integral desde el inicio de su carrera, combinando la precisión técnica con la expresividad gráfica. Su inclusión en el primer semestre responde a la necesidad de desarrollar una base sólida en dibujo técnico, bocetado manual y construcción de maquetas, habilidades esenciales para comunicar ideas de diseño de forma clara, funcional y creativa.

Esta materia promueve el desarrollo de una identidad gráfica personal y una actitud crítica frente a la forma, el espacio y la función, preparando al estudiante para un uso reflexivo y equilibrado de herramientas analógicas y digitales en etapas posteriores de su formación.

Se articula con contenidos previos del Curso Preparatorio (Creatividad, Morfología y Percepción) y sirve de base técnica para asignaturas como Diseño de Productos I y Geometría Descriptiva.

## OBJETIVOS

### OBJETIVO GENERAL

Proveer los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para la elaboración de láminas técnicas conforme a normativas internacionales, y desarrollar habilidades en dibujo a mano alzada y maquetación como herramientas esenciales en la exploración y comunicación del diseño gráfico e industrial.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

#### Objetivos Conceptuales

1. Reconocer las características formales, visuales y funcionales que distinguen a los objetos de diseño.

#### Objetivos Procedimentales

1. Construir con precisión técnica las proyecciones ortogonales aplicadas para la fabricación de objetos de diseño.
2. Aplicar el sistema de acotación reglamentario expuesto en la Guía de normalización, representación e interpretación técnica de la FADA y en las normativas internacionales pertinentes.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

3. Adquirir la capacidad de representar en un dibujo tridimensional objetos de diseño industrial, respetando sus proporciones y expresando de manera realista los materiales.
4. Construir maquetas de objetos para la apreciación a escala real de la función, la proporción y los acabados.
5. Aplicar todas las capacidades adquiridas en unidades previas en la presentación de propuestas individuales de Diseño de Productos I, incluyendo láminas técnicas, bocetos, renders y maquetas.

*Objetivos Actitudinales*

1. Valorar la precisión, responsabilidad y creatividad en la representación técnica de los objetos de diseño).

**CONTENIDOS CURRICULARES**

**Unidad I – Representación técnica bidimensional**

*Objetivos:*

1. Construir con precisión técnica las proyecciones ortogonales aplicadas para la fabricación de objetos de diseño.
2. Aplicar el sistema de acotación reglamentario expuesto en la *Guía de normalización, representación e interpretación técnica* de la FADA y las normativas internacionales pertinentes.

*Capacidades*

1. Comprender e interpretar normas básicas de dibujo técnico aplicadas al diseño industrial.
2. Representar objetos de diseño mediante planos acotados a mano, respetando convenciones gráficas, simbología técnica y escalas normalizadas.
3. Integrar el dibujo técnico manual como parte transversal del diseño proyectual.

*Contenidos*

- Aplicación del sistema de representación del primer y tercer cuadrante en la graficación de proyecciones ortogonales de un objeto de diseño.
- Elaboración de cortes ortogonales.
- Sistema de acotación de Diseño Industrial. Volúmenes básicos de geometría pura.
- Sistema de acotación de Diseño Industrial. Curvas complejas y figuras orgánicas.

**Unidad II – Representación expresiva tridimensional**

*Objetivos:*

1. Reconocer, a través de la observación, las características formales, visuales y funcionales que distinguen a los objetos de diseño.
2. Adquirir la capacidad de representar en un dibujo tridimensional objetos de diseño industrial, respetando sus proporciones y expresando de manera realista los materiales.

*Capacidades*

1. Representar gráficamente objetos de diseño y productos industriales mediante técnicas de dibujo a mano alzada, respetando texturas, formas y proporciones.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

2. Dominar principios básicos de perspectiva, composición y escala, aplicándolos a bocetos, croquis y renders de objetos de diseño.
3. Integrar el dibujo a mano alzada al proceso de diseño, reconociéndose como una herramienta estratégica en las fases de observación, conceptualización y presentación de proyectos.

*Contenidos*

- Construcción de bocetos, croquis y bosquejos a mano alzada de objetos de diseño.
- Aplicación de técnicas de dibujo a mano alzada para representar texturas y materiales utilizados en el diseño industrial.
- Análisis de la incidencia visual de la luz en las texturas y acabados de diversos materiales industriales.
- Composición de láminas de análisis visual de objetos con una mezcla de diversas técnicas manuales.

**Unidad III – Representación volumétrica**

*Objetivo:* Construir maquetas de objetos para la apreciación a escala real de la función, la proporción y los acabados.

*Capacidades*

1. Seleccionar, manipular y aplicar los materiales adecuados en función del tipo de maqueta, escala y propósito comunicativo.
2. Visualizar y resolver tridimensionalmente la forma, el volumen, las proporciones y las relaciones espaciales entre los componentes de un objeto.
3. Comprender la función de distintos tipos de maquetas dentro del proceso de Diseño Industrial.

*Contenidos*

- Exploración de diversos materiales de maquetación como el cartón, el poliestireno expandido (isopor), madera balsa, acrílico, arcilla, etc.
- Conceptualización y aplicación de distintos tipos de maquetas de Diseño Industrial: maquetas conceptuales, maquetas volumétricas, maquetas estructurales, maquetas de detalle, maquetas funcionales.

**Unidad IV – Proyecto final del curso**

*Objetivo:* Aplicar todas las capacidades adquiridas en unidades previas en la presentación de las propuestas individuales de Diseño de Productos 1, incluyendo láminas técnicas, bocetos, renders y maquetas.

*Capacidad:* Sintetizar lo aprendido y aplicarlo en la representación integral del proyecto de diseño elaborado en Diseño de Productos 1.

*Contenidos*





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Exploración de técnicas y métodos de representación para comunicar las decisiones de diseño del proyecto individual del semestre con claridad y precisión.

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

Las estrategias didácticas aplicadas se elegirán según la etapa y unidad que se esté abordando en el semestre. Entre ellas están:

- *Aprendizaje basado en proyectos*: los estudiantes elaboran la representación de su proyecto de diseño desde el croquis inicial hasta la maqueta final, pasando por todas las etapas de representación, como las láminas técnicas y renders.
- *Demostraciones prácticas paso a paso*: los docentes participarán en clases demostrativas de diversas técnicas como acuarelas, rotuladores, lápiz de color, así también como del proceso de acotación y algunas técnicas de maquetación.
- *Ejercicios secuenciales acumulativos*: las tareas desarrolladas en aula irán incrementando en complejidad de forma gradual y cada una de ellas llevará su peso porcentual para la nota final del curso.
- *Análisis de referencias*: los estudiantes trabajarán en análisis gráficos y exploratorios de piezas de diseño de autor para internalizar los lenguajes visuales y las técnicas de representación.
- *Bitácora de proceso*: Cada estudiante llevará una bitácora donde registrará sus avances, bocetos, pruebas, decisiones técnicas y reflexiones a lo largo del semestre.

Las estrategias de investigación-acción aplicadas en el aula tendrán como objetivo principal implementar y evaluar las estrategias pedagógicas que integran mejor el pensamiento proyectual con las representaciones visuales, tanto técnicas como expresivas, en el desarrollo de proyectos de diseño industrial de primer semestre.

Se buscará identificar las dificultades comunes en la transición del boceto al render, del render al plano, del plano a la maqueta, etc. Además de fomentar la reflexión crítica del estudiante sobre su propio proceso.

El resultado esperado es la mayor integración y coherencia entre los distintos lenguajes gráficos, mejorar la claridad comunicacional de proyectos de diseño, desarrollar una mirada crítica y reflexiva de parte del estudiante y analizar el posible ajuste y mejora de las prácticas docentes para futuras cohortes

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

La evaluación se dará de manera progresiva y sostenida durante todo el semestre, aplicando la estrategia de portafolio de entregas con evaluación basada en rúbricas. La distribución porcentual es como sigue:

#### **Unidad I – 25% de la nota procesual (15 puntos)**

Al final de la unidad el estudiante entregará su portafolio donde se recopila todos los trabajos importantes de la etapa, los cuales serán diversos ejercicios de proyecciones ortogonales, cortes ortogonales y acotación técnica de Diseño Industrial. La evaluación se basará en una rúbrica que asignará puntos parciales a la calidad final, la coherencia de las representaciones, la progresión del





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

aprendizaje, la verificación de acotación, los tipos de líneas empleados, el uso correcto de herramientas técnicas, la aplicación de escalas de dibujo y la pulcritud general de la entrega.

**Unidad II – 25% de la nota procesual (15 puntos)**

El portafolio de esta etapa incluirá los bocetos, croquis, bosquejos, perspectivas y renders que haya realizado el estudiante en la etapa. Así como todas las pruebas de color, textura, sombreado y acabados que pudiera haber. La evaluación basada en rúbricas asignará puntos parciales a la evolución técnica, expresiva y formal de los dibujos, al desarrollo de habilidades de representación, a la proporción de los objetos representados, a la textura de materiales representados, a la calidad gráfica general, el nivel de detalle y la presentación final de la entrega.

**Unidad III – 25% de la nota procesual (15 puntos)**

En esta instancia la evaluación se hará mediante la observación directa en clase, analizando y anotando el desempeño del estudiante en cada clase práctica de maquetación, además de la entrega de una bitácora de proceso. Los criterios evaluados serán: capacidad de autoevaluación evidente en el proceso de prueba-error, el uso de instrumentos, manejo correcto de materiales, limpieza del trabajo, capacidad para resolver problemas, actitud ante el error, acabado general de la pieza y respeto a la forma original del objeto.

**Unidad IV – 25% de la nota procesual (15 puntos)**

La entrega final de la materia consiste en otro portafolio recopilatorio del proceso de la etapa, el cual debe estar ordenado con lógica proyectual, de manera a hacer evidente el proceso de diseño y exploración que llevó al estudiante a elaborar su proyecto de diseño para Diseño de Productos 1. Cada portafolio debe incluir todos los sistemas de representación estudiados, planos técnicos acotados, bocetos y croquis, renders expresivos y maquetas. La evaluación sumativa se hará mediante una rúbrica que asignará valor a los siguientes criterios: proceso de diseño claramente explicado con técnicas de representación visual, justificación de decisiones de diseño a través de la representación, coherencia entre representaciones, evolución técnica, capacidad de síntesis e integración de conocimientos.

**Evaluación Final – 40% de la nota procesual (40 puntos)**

El examen final es un ejercicio práctico que contiene un ejercicio práctico propuesto por la cátedra. El mismo es una síntesis de las diversas técnicas de representación analizadas en el semestre aplicadas en una lámina basada en un objeto de diseño de autor.

## **BIBLIOGRAFÍA**

### **Bibliografía Básica**

- Ching, F. (2012). Dibujo y Proyecto. (2° ed.). Gustavo Gili SL.
- Ruiz Díaz, S., & Ishikawa, L. (2016). Guía de normalización y representación e interpretación técnica: De uso interno de la Carrera de Diseño Industrial, FADA-UNA. Facultad de Arquitectura, Diseño y Arte, Universidad Nacional de Asunción.
- Paidotribo, P. (2014). Todo sobre la técnica del dibujo. Parramón Paidotribo SL.
- Félez, J. (2005). Fundamentos de la Ingeniería Gráfica. Editorial Síntesis.
- Wong, W. (1991). Fundamentos del Diseño bi y tri-dimensional. Gustavo Gili SL.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Bibliografía Complementaria

- Giachino, J. W. (1965). *Dibujo a mano alzada*. Editorial hispanoamericana.
- Van Dyke, S. (1984) *De la línea al diseño. Comunicación, Diseño, Grafismo*. Gustavo Gili SL.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Industrial
Asignatura	Tecnología y Materiales I

Créditos académicos	5 Unidades de créditos.
Prerrequisitos	Aprobado el CPA de Diseño Gráfico.
Área del conocimiento	Conocimientos Profesionales específicas
Área del estudio	Ciencias básicas y tecnologías
Semestre	Primero
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	3 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	4 hs
Total de horas de trabajo autónomo por semana	4 hs
Total de horas académicas semanales	8 hs
Total de horas académicas semestrales	144 hs
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño de Productos I

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura Tecnologías y Materiales I proporciona al estudiante los conocimientos y habilidades esenciales en Ciencia y Tecnología de Materiales, fundamentales para el desarrollo de productos y servicios en Diseño Industrial. Su objetivo es ofrecer herramientas teóricas y prácticas que permitan al estudiante comprender la estructura interna de los materiales, sus propiedades tecnológicas y su capacidad de transformación en procesos de producción.

El curso se enfoca en el desarrollo de criterios para la selección de materiales, tomando en cuenta aspectos técnicos, de disponibilidad y el impacto ambiental de los mismos. A través del estudio de materiales tecnológicos (cerámicos, metales, polímeros y compuestos), los estudiantes aprenderán a reconocer y comprender desde el nivel sensorial hasta el análisis de la estructura interna de los materiales, abordando aspectos macroscópicos, microscópicos y, cuando corresponda, nanométricos.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

La asignatura se organiza en cinco unidades: una unidad introductoria y cuatro unidades que corresponden a los grupos de materiales mencionados: cerámicos, metales, polímeros y materiales compuestos.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Reconocer las características, estructura y propiedades de los materiales tecnológicos, comprendiendo sus métodos de obtención, aplicaciones y criterios de selección adecuados para proyectos de diseño.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. **Conceptual:** Comprender la estructura, propiedades y clasificación de los materiales tecnológicos (cerámicos, metales, polímeros y compuestos), así como sus principales métodos de obtención y aplicaciones.
2. **Procedimental:** Experimentar el comportamiento de distintos materiales tecnológicos mediante prácticas de observación, ensayo y transformación básica, reconociendo sus reacciones frente a estímulos físicos y mecánicos.
3. **Actitudinal:** Valorar el uso consciente y sostenible de los materiales en el diseño, considerando su impacto ambiental, su ciclo de vida y su vínculo con saberes y prácticas locales o tradicionales.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **UNIDAD 1 - INTRODUCCIÓN A LA CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE MATERIALES**

*Objetivos:*

1. Conocer las propiedades de los materiales disponibles desde su estructura interna y composición química.
2. Clasificar los materiales tecnológicos.
3. Seleccionar según criterios necesarios los materiales para cada necesidad de diseño y fabricación.
4. Valorar el impacto ambiental generado por la extracción, producción, transformación y uso de los diversos materiales.

*Contenidos*

- Materialidad de los objetos.
- Estructura y composición de los materiales que componen los objetos. Propiedades que ofrecen los materiales tecnológicos.
- Alcance de la Ciencia y Tecnología de los materiales.
- Clasificación de los materiales tecnológicos: cerámicos, metales, polímeros, materiales compuestos.
- Criterios de selección de los materiales para un proyecto de diseño.

### **UNIDAD 2 - CERÁMICOS**

*Objetivos:*

1. Conocer las propiedades generales y especiales de los diversos tipos de materiales cerámicos.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

2. Clasificar y seleccionar los cerámicos más convenientes para los diversos productos de diseño: vajilla, envases, revestimientos, aglomerantes, vidrios planos, etc.
3. Experimentar con arcillas nacionales los procesos de hidratación, amasado y conformado de productos utilitarios de baja complejidad.
4. Evaluar el importante consumo de energía de la industria cerámica y su consecuente impacto ambiental.

*Contenidos*

- Referencia histórica de los materiales cerámicos
- Origen
- Clasificación de materiales cerámicos
  - o Materiales cerámicos tradicionales
  - o Nuevas cerámicas o cerámicas de ingeniería
  - o Vidrios y vitrocerámicos
- Estructura interna de los materiales cerámicos
- Propiedades físicas y mecánicas
- Principales aplicaciones
- Materias primas para cerámicos tradicionales
- Clasificación de los cerámicos tradicionales según sus funciones
- Procesos de obtención de piezas cerámicas
  - o Extrusión
  - o Prensado en seco
  - o Moldeado a mano
- Procesos de obtención de piezas de vidrio
  - o Soplado
  - o Prensado
  - o Laminado
  - o Flotado

**UNIDAD 3 - METALES Y ALEACIONES METÁLICAS**

*Objetivos*

1. Identificar las propiedades físicas, químicas y estructurales de los metales.
2. Comparar las aleaciones comerciales de metales ferrosos y no ferrosos.
3. Experimentar el comportamiento mecánico de los metales con y sin modificaciones de sus propiedades.
4. Concientizar acerca de la contaminación de aire y agua en la industria metalúrgica.

*Contenidos*

- Referencia de la importancia de los metales en la historia de la humanidad





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Origen y obtención de los materiales metálicos
  - Minerales metalíferos
  - Metales comercialmente puros y aleaciones metálicas
- Estructura del metal en estado sólido
- Características generales de los metales
- Clasificación de los metales
  - Metales ferrosos
    - Fundiciones de hierro y aceros
    - Clasificación de los aceros
  - Metales no ferrosos
    - Aluminio
    - Cobre
    - Titanio
  - Metales nobles
  - Metales pesados
  - Metales refractarios
- Métodos de obtención
- Propiedades y aplicaciones industriales
- Superaleaciones
  - Características, propiedades tecnológicas y aplicaciones más frecuentes

#### **UNIDAD 4 - POLÍMEROS**

##### *Objetivos*

1. Relacionar la estructura y composición de las diversas resinas poliméricas con sus propiedades, facilidad de moldeo y reciclado.
2. Realizar un producto por termoformado.
3. Describir el efecto de la temperatura en los diversos polímeros.
4. Tomar conciencia del problema ambiental generado por el empleo de plásticos de un solo uso o de ciclos de vida muy cortos.

##### *Contenidos*

- Definición de polímeros y polimerización. Clasificación: polímeros naturales, artificiales y sintéticos
- Biopolímeros. Características de cada grupo. Efectos de la temperatura en los polímeros
  - Biomateriales: Conceptos. Materiales de origen biológico. Biomateriales compatibles con el cuerpo humano.
  - Fibras y resinas naturales
- Polímeros sintéticos:





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Clasificación: termoplásticos, termo rígidos y elastómeros
- Estructuras y propiedades
- Ejemplos más comunes de resinas plásticas en la industria
- Propiedades específicas y aplicaciones generales
- Siliconas
- Plásticos expandidos
- Fibras sintéticas: Composición, características, tipos y aplicaciones industriales

## **UNIDAD 5 - MATERIALES COMPUESTOS**

### *Objetivos*

1. Reconocer el origen de los materiales compuestos observando e investigando materiales de uso ancestral.
2. Definir con precisión los materiales compuestos.
3. Clasificar los MC, según la naturaleza de su matriz, según la fase de refuerzo y según la estructura que presenta.
4. Demostrar el efecto sinérgico en un MC conocido.
5. Experimentar el comportamiento estructural del cartón corrugado.
6. Concientizar acerca de las ventajas y desventajas de reciclar los MC, especialmente los empleados en productos de corta vida útil.

### *Contenidos:*

- Origen, tecnología y clasificaciones de los materiales compuestos
  - Definición y origen de los materiales compuestos.
  - Tecnologías utilizadas en su fabricación.
  - Clasificación según el tipo de matriz y refuerzo.
- Fases de un material compuesto
  - Matriz: función y tipos.
  - Refuerzo: función y tipos.
  - Efecto sinérgico entre matriz y refuerzo.
- Materiales compuestos según tipo de refuerzo
  - Reforzados con fibras.
  - Reforzados con partículas.
  - Reforzados con tejidos.
  - Otros tipos de refuerzos.
- Plásticos reforzados
  - Plásticos reforzados con fibra de vidrio (PRFV).
  - Otros plásticos reforzados con fibras sintéticas.
  - Características.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Aplicaciones.
- Materiales compuestos de matriz metálica y cerámica
  - Materiales compuestos con matriz metálica.
  - Materiales compuestos con matriz cerámica.
  - Cermets basados en óxidos.
  - Cermets basados en carburos cementados.
- Materiales compuestos estructurales
  - Materiales de estructura laminar.
  - Materiales de estructura tipo sándwich.
  - Otros tipos de materiales compuestos estructurales.

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

La presentación de los contenidos teóricos se realiza en clases presenciales, empleando recursos multimedia como presentaciones, simulaciones y videos, así como la observación y descripción directa de muestras de materiales y productos. Se promueven actividades grupales que fomentan la reflexión crítica y la cooperación, mediante la formulación de preguntas y la realización de dinámicas participativas. Asimismo, se incorpora el estudio de casos de productos diseñados por referentes destacados del campo, para contextualizar los aprendizajes.

Las experiencias procedimentales y actitudinales se fortalecen durante los talleres y las sesiones prácticas, combinando demostraciones dirigidas con actividades que requieren la participación activa y comprometida de los estudiantes en equipo. Se aplican métodos como la observación y ensayo de materiales sometidos a distintos efectos físicos, mecánicos y químicos, permitiendo prever su comportamiento en condiciones reales de uso y en procesos de transformación.

El rol del docente consiste en propiciar un ambiente motivador para la exploración y la investigación de materiales tradicionales y emergentes, priorizando la innovación y los principios de sustentabilidad.

Como estrategia de motivación y consolidación del aprendizaje, el trabajo práctico final se orienta hacia proyectos vinculados a la Extensión Universitaria, con el objetivo de desarrollar productos que respondan a las necesidades y mejoras de proyectos comunitarios o institucionales. Las actividades se integran en un sistema de evaluación continua que incluye el uso activo de la Plataforma Educativa de la FADA.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

La evaluación será un proceso continuo durante el semestre académico. Los principales instrumentos aplicados serán:

Dos pruebas escritas de contenido parcial de 10 puntos cada una

- Una prueba de recuperación de uno de los exámenes parciales, de 10 puntos y contenido global que incluye el programa completo
- Un Trabajo Práctico Final, de 10 puntos
- Tres clases prácticas de 5 puntos cada una, total 15 puntos (no se recuperan)





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Cinco actividades de investigación, total de 15 puntos

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica

- Groover, M. P. (2007). Fundamentos de manufactura moderna: materiales, procesos y sistemas (3.ª ed.). Prentice Hall.
- Fillipa, S. M. (2011). Materiales + diseño: diálogo entre la materia, los procesos y el producto. [Editorial no especificada].
- Magalhães Lima, M. A. (2006). Introdução aos materiais e processos para designers. Editora Ciência Moderna.
- Flucia, I. (2017). Apuntes de Tecnología I. Universidad Nacional de Córdoba, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño.
- Smith, W. F. (s.f.). Fundamentos de la ciencia e ingeniería de los materiales (3.ª ed.). McGraw-Hill. (Edición española).

Bibliografía Complementaria

- Kalpakjian, S., & Schmid, S. R. (s.f.). Manufactura, ingeniería y tecnología (4.ª ed.). [Editorial no especificada].
- Askeland, D. R., & Phulé, P. P. (s.f.). Ciencia e ingeniería de los materiales (4.ª ed.). Thomson.
- Shackelford, J. F. (s.f.). Ciencia de materiales para ingenieros (3.ª ed.). Prentice Hall.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Industrial
Asignatura	Introducción al Conocimiento Científico

Créditos académicos	3 UC
Pre-requisitos	Haber aprobado el CPA
Área del conocimiento	Complementarias
Área del estudio	Investigación aplicada
Semestre	Primero
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	2 horas
Horas prácticas	0 hora
Total de horas de acompañamiento docente por semana	2 hs.
Total de horas de trabajo autónomo por semana	2 hs.
Total de horas académicas semanales	4 hs.



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Total de horas académicas semestrales	72 hs.
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico I, Geometría Descriptiva I, Historia y Teoría I, Repres. Técnica y Expresiva I, Tecnología y Materiales 1, Diseño de Productos I

FUNDAMENTACIÓN

La cátedra teórica "Introducción al Conocimiento Científico", pensada para el primer semestre de las carreras de Diseño Gráfico de la FADA/UNA, tiene como finalidad brindar a los estudiantes una primera aproximación a los fundamentos del pensamiento científico y metodológico necesarios para abordar proyectos académicos con claridad, coherencia y sentido estratégico.

Aunque la redacción no es el foco principal, se la aborda como parte del proceso de estructuración de proyectos, permitiendo a los estudiantes comprender la importancia del uso adecuado del lenguaje académico y las herramientas de documentación científica. La propuesta busca, ante todo, que puedan reconocer los distintos tipos de conocimiento, familiarizarse con conceptos clave de investigación y metodologías de diseño, y aplicar estos saberes según las necesidades de cada proyecto.

De este modo, se promueve una actitud crítica, reflexiva y planificadora que permitirá a los futuros diseñadores tomar decisiones fundamentadas y aplicarlas tanto en el ámbito académico como profesional. Esta asignatura sienta las bases para transitar con solidez el desarrollo de proyectos con enfoque científico y creativo, desde una perspectiva estratégica e integral del diseño.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Introducir a los estudiantes en los conceptos fundamentales del conocimiento científico y metodológico, brindándoles herramientas básicas para la formulación, planificación y presentación de proyectos académicos coherentes, bien fundamentados y adecuados a las exigencias del campo del diseño, tanto en instancias de aula como en futuros trabajos finales de grado.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

*Conceptual:*

- Reconocer los distintos tipos de proyectos académicos, sus características y estructura, comprendiendo su relevancia en el desarrollo del pensamiento proyectual en diseño.
- Identificar los elementos esenciales de un proyecto académico: tema, problema, objetivos, marco teórico, metodología, conclusiones y recomendaciones.

*Procedimental:*

- Guiar a los estudiantes en la formulación de objetivos claros, pertinentes y acordes con los enfoques metodológicos aplicables.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

2. Brindar estrategias para organizar el contenido de un proyecto de forma lógica y coherente, atendiendo a sus distintas partes.

*Actitudinal:*

1. Reconocer el valor de los conceptos y características generales de las metodologías de diseño, identificando sus etapas en el desarrollo de proyectos académicos y profesionales.
2. Valorar la importancia de las distintas formas de presentación de un proyecto —oral, escrita, gráfica y mediante soportes físicos, prototipos o productos—, como parte del proceso comunicativo y proyectual.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad 1: Tipos de proyectos académicos y su relevancia en el diseño**

*Objetivo:* Reconocer los tipos principales de proyectos académicos y su función en el pensamiento proyectual.

*Contenidos:*

- Concepto y función del proyecto académico.
- Tipos de proyectos: investigación, diseño, trabajo final.
- Elementos básicos: tema, problema, objetivos.
- Importancia de planificar según el tipo de proyecto.

### **Unidad 2: Estructura y Componentes del Proyecto Académico**

*Objetivo:* Comprender los componentes básicos para organizar un proyecto académico coherente.

*Contenidos:*

- Definición de problema y formulación de objetivos.
- Breve introducción al marco teórico y metodología.
- Organización general: introducción, desarrollo y conclusiones.
- Concepto básico de justificación.

### **Unidad 3: Introducción a Metodologías de Diseño e Investigación**

*Objetivo:* Conocer las etapas y conceptos principales de metodologías aplicadas al diseño.

*Contenidos:*

- Metodología: concepto y tipos (cualitativa y cuantitativa).
- Principales metodologías de diseño (ejemplo: Design Thinking).
- Etapas básicas del proceso proyectual: investigación, ideación, prototipado.
- Uso estratégico según objetivos del proyecto.

### **Unidad 4: Presentación y Comunicación de Proyectos**

*Objetivo:* Valorar las formas básicas de presentación y comunicación en proyectos de diseño.

*Contenidos:*

- Importancia de la presentación como parte del proyecto.
- Formas de presentación: oral, escrita, gráfica, y a través de prototipos o productos.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Elementos esenciales para cada tipo de presentación.
- Consejos para adaptar el mensaje al público.

### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

- Clases participativas: exposición breve y espacios para preguntas y debate.
- Análisis de ejemplos reales: para conectar teoría con práctica.
- Talleres prácticos cortos: ejercicios aplicados en clase para reforzar conceptos.
- Trabajo en equipo: actividades colaborativas para fomentar el intercambio y la co-construcción.
- Presentaciones y retroalimentación: exposiciones breves y feedback constructivo.

### ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

#### Evaluaciones (60%)

- **Pruebas breves de fijación de conceptos (15%):** pequeños cuestionarios o ejercicios rápidos para evaluar comprensión puntual de contenidos.
- **Talleres y ejercicios prácticos (25%):** entrega y corrección de actividades realizadas en clase o como tarea, que reflejen la aplicación de los conceptos.
- **Trabajo final: (20%):** integración básica de lo aprendido en un proyecto con presentación, incluido en los talleres o como parte de ellos.

#### Examen Final (40%)

- Presentación individual de un proyecto previo de diseño gráfico o industrial, aplicando las metodologías y técnicas vistas en la cátedra, con análisis y reflexión sobre su estructura y comunicación.

### BIBLIOGRAFÍA

#### Bibliografía Básica

- Colabella, J. (2010). *Diseño: Fundamentos y métodos proyectuales*. Editorial Nobuko.
- Eco, U. (2007). *Cómo se hace una tesis*. Gedisa.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (última ed.). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Scribano, A. (Comp.). (2014). *Metodología de la investigación en ciencias sociales*. Editorial Prometeo.
- Zambrano, C. (2016). *El proyecto académico en diseño*. Universidad de Palermo.

#### Bibliografía Complementaria

- American Psychological Association. (2020). *Publication manual of the American Psychological Association* (7ª ed.). APA.
- Chaves, N. (2003). *La imagen corporativa: Teoría y metodología de la identificación institucional*. Gustavo Gili.
- Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Bloomsbury.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Frascara, J. (2006). *Diseño gráfico para la gente*. Editorial Infinito.
- Laurel, B. (Ed.). (2003). *Design research: Methods and perspectives*. MIT Press.
- Ledesma, M. (2015). *Manual de diseño gráfico: Procesos, métodos y fundamentos*. Editorial La Crujía.
- Munari, B. (2005). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Gustavo Gili.
- Norman, D. (2013). *La psicología de los objetos cotidianos*. Paidós.
- Rodríguez, G. (2005). *Metodología del diseño industrial*. Editorial Nobuko.
- Rocha Pereira, J. L. (2012). *Proyecto, diseño y comunicación*. Trillas.

SEGUNDO SEMESTRE

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Diseño Gráfico II

Créditos académicos	8
Pre-requisitos	Diseño Gráfico I, Tecnología I
Área del conocimiento	Profesionales específicas
Área del estudio	Proyectual
Curso	Segundo
Semestre	Segundo
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 horas
Horas prácticas	5 hora
Total de horas de acompañamiento docente por semana	6
Total de horas de trabajo autónomo por semana	6
Total de horas académicas semanales	12
Total de horas académicas semestrales	216
Asignaturas con las que guarda relación	Geometría Descrip. II, Tipografía, Historia y Teoría II, Ilustración, Taller de Visualización Digital I

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura “Diseño Gráfico 2” se incorpora en la malla curricular como espacio proyectual clave que introduce al estudiante en los fundamentos visuales y estratégicos del diseño de identidad. Esta



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

asignatura conecta la teoría con la práctica, articulando saberes previos como Lenguaje Visual con nuevas competencias centradas en tipografía, síntesis de forma y el diseño de marcas (branding), proyectando al estudiante hacia la construcción de sistemas de identificación visual significativos, pertinentes y funcionales.

Su estructura teórico-práctica permite abordar problemáticas reales a través del diseño de soluciones visuales claras, innovadoras y contextualizadas, fomentando tanto la exploración creativa como la toma de decisiones estratégicas. En consonancia con el perfil de egreso, contribuye al desarrollo de habilidades analíticas, conceptuales y técnicas esenciales para el desempeño profesional en áreas como branding, diseño editorial, publicidad e identidad corporativa.

La asignatura se organiza en cinco unidades que van desde la comprensión de la tipografía como código visual, hasta la aplicación final de un sistema gráfico de identidad visual en un caso real.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar en el estudiante capacidades conceptuales, procedimentales y actitudinales para la creación de sistemas de identificación visual, integrando conocimientos de tipografía, síntesis de forma, semiótica y estrategias de branding, mediante la aplicación de procesos proyectuales basados en análisis, conceptualización y prototipado gráfico.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

#### *Conceptual:*

1. Comprender la evolución histórica, morfológica y funcional de la tipografía como herramienta de comunicación visual.
2. Aplicar criterios de síntesis visual en la construcción de pictogramas y signos gráficos.

#### *Procedimental:*

1. Explorar el valor simbólico, funcional y emocional de la marca en el contexto social y comercial.
2. Desarrollar habilidades para diseñar logotipos, isotipos y sistemas gráficos con coherencia visual y conceptual.
3. Elaborar un manual de identidad visual que documente el proceso de diseño y las normas de aplicación.

#### *Actitudinal*

1. Estimular una actitud crítica, ética y reflexiva en relación con el rol del diseñador como generador de cultura visual. (Dimensión Actitudinal).

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad I: La Tipografía**

*Objetivo:* Reconocer la evolución, morfología y principios de uso tipográfico.

#### *Contenidos*

- Historia de la letra: pictogramas, ideogramas, alfabetos.
- Análisis morfológico: variables visuales, familias tipográficas.
- Sistemas de medición y clasificación.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Tipografía digital y nuevas tendencias.
- Principios de legibilidad y coherencia tipográfica.

### **Unidad II: Síntesis de forma y pictograma**

*Objetivo:* Sintetizar formas gráficas para generar signos visuales eficaces.

#### *Contenidos*

- Iconicidad y niveles semánticos.
- Fundamentos de síntesis visual.
- Signos, señales, símbolos e íconos.
- Estilización, abstracción y leyes de la Gestalt.
- Diseño de pictogramas temáticos.

### **Unidad III: La Marca (*Branding*)**

*Objetivo:* Comprender y diseñar elementos de identidad visual.

#### *Contenidos*

- Identidad y valor agregado.
- Naming y características del nombre de marca.
- Elementos gráficos: logotipo, isotipo, isologotipo.
- Criterios semánticos y formales (Funciones y Requerimientos).
- Caso real: diseño de logotipo.

### **Unidad IV: Normalización**

*Objetivo:* Establecer criterios técnicos para el diseño y aplicación de marcas.

#### *Contenidos*

- Grillas constructivas y modulares.
- Normalización de tipografía, logotipo y pictogramas.
- Documentación gráfica y lineamientos técnicos.

### **Unidad V: Imagen Global**

*Objetivo:* Desarrollar un sistema completo de identidad visual.

#### *Contenidos*

- Papelería institucional.
- Aplicaciones bidimensionales.
- Prototipos gráficos.
- Elaboración del manual de marca.

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

- Clases teóricas interactivas con apoyo visual.
- Talleres prácticos con ejercicios proyectuales secuenciados.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Correcciones modelo y tutorías personalizadas.
- Simulación de un encargo profesional con cliente real o hipotético.
- Investigación-acción sobre casos reales de identidad visual.
- Actividades autónomas: bitácoras visuales, ejercicios de síntesis, análisis de marcas.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

- Trabajos prácticos secuenciales: 35%
- Investigación aplicada (branding + caso real): 5%
- Examen parcial (sintético/analítico): 20%
- Examen final (presentación y defensa del sistema de identidad): 40%
- Evaluación de actividades autónomas: análisis de referencias, prácticas dirigidas, prototipos (incluidas en los trabajos prácticos).
- La asistencia es fijada en 70% y haber obtenido un puntaje superior al 60% de las actividades y pruebas dadas en la materia, que reflejan el proceso realizado por el alumno/a

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica

- Blanchard, G. (2012). La letra. Editorial CEAC, Barcelona.
- Frutiger, A. (2013). Signos, símbolos, marcas, señales. Editorial G. Gili, Barcelona.
- Costa, J. (2015). Imagen Global. Editorial CEAC, Barcelona.
- Chávez, N., & Belluccia, R. (2014). La marca corporativa. Editorial Paidós, Buenos Aires.
- Kane, J. (2016). Manual de tipografía. Editorial G. Gili, Barcelona

Bibliografía Complementaria

- Samara, T. (2014). Tipografía para diseñadores. Editorial Blume, Madrid.
- Frascara, J. (2013). Diseño gráfico y comunicación. Editorial Infinito, Buenos Aires.
- Cano, P., & Serrats, M. (2011). Tiposfera. Maomao Publicaciones, Barcelona.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Geometría Descriptiva II

Créditos académicos	4
Pre-requisitos	Geometría Descriptiva Aplicada I
Área del conocimiento	Conocimientos Básicos
Área del estudio	Sistemas de Representación y Expresión
Semestre	Segundo
Cantidad de sesiones	18 semanas





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	2 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	3
Total de horas de trabajo autónomo por semana	3
Total de horas académicas semanales	6
Total de horas académicas semestrales	108
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico II, Tipografía, Historia y Teoría II, Ilustración, Taller de Visualización Digital I

FUNDAMENTACIÓN

La materia de Geometría Descriptiva 2 profundiza los conocimientos de los estudiantes acerca de la comprensión espacial y técnica de la representación tridimensional en el contexto del diseño. Las habilidades se profundizan a través de contenido que comprende análisis morfológicos, verdadera magnitud y desarrollo geométrico con la profundización de los sistemas de dibujo técnico para pensar, desarrollar y representar soluciones formales complejas con precisión y consistencia, acordes con las normas de representación técnica del campo laboral.

El enfoque es tanto teórico-práctico ya que combina los conocimientos de dibujo, diseño tridimensional y representación y los conecta con competencias como la lectura y elaboración de planos, estructuras gráficas y composiciones. Esto permite a los estudiantes visualizar y diseñar objetos gráficos y productos físicos con valores de diseño industrial y diseño gráfico.

La asignatura refuerza el pensamiento tridimensional, la resolución tecnológica y la comunicación gráfica, indispensables para abordar que necesiten de soluciones que vayan más allá de las dos dimensiones desde un punto de vista crítico, creativo y profesional.

El programa se divide en 4 bloques, iniciando con el análisis desde la morfología volumétrica y la representación ortogonal indispensables en el diseño tridimensional, luego hacia el desarrollo geométrico y la verdadera magnitud permitiendo al estudiante partir de elementos básicos del espacio para llegar a una solución volumétrica, para luego adentrarse en la representación técnica avanzada, que sirve tanto para que el futuro profesional pueda explicar sus propias ideas y diseños, como para comprender las que se presentan en proyectos ajenos en los que se deba desempeñar como profesional. Para finalizar el estudiante aplica los conocimientos adquiridos en la representación técnica de un proyecto que complemente al desarrollado en la materia troncal.

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES

Desarrollar habilidades en representación espacial y técnica, mediante el análisis y construcción de objetos tridimensionales, y fomentar criterios de pensamiento tridimensional para proponer soluciones de diseño funcionales y estéticamente atractivas, comprendiendo la relación entre forma, estructura y espacio.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

### *Dimensión conceptual*

1. Comprender los principios de la representación espacial y la lógica de construcción volumétrica aplicados al diseño gráfico y de productos.
2. Reconocer y aplicar conceptos como verdadera magnitud, abatimiento, morfología volumétrica, desarrollo geométrico y representación técnica.
3. Interpretar correctamente planos técnicos, secciones, cortes y desarrollos aplicados a objetos de diseño.
4. Integrar los fundamentos de la geometría descriptiva con criterios funcionales, estéticos y comunicacionales.

### *Dimensión procedimental*

1. Representar gráficamente objetos tridimensionales mediante proyecciones ortogonales, isométricas, cortes y desarrollos planos.
2. Analizar objetos reales para producir representaciones técnicas precisas.
3. Aplicar técnicas de acotación, seccionamiento y representación de materialidad en contextos de diseño industrial y gráfico.
4. Traducir soluciones proyectuales en documentación técnica clara, sistemática y comunicativamente efectiva.
5. Elaborar propuestas estructurales funcionales a partir de volúmenes y superficies complejas, con dominio manual y técnico.

### *Dimensión actitudinal*

1. Desarrollar pensamiento tridimensional como herramienta para la creación de soluciones funcionales y creativas.
2. Valorar la precisión, la claridad comunicacional y la rigurosidad en los procesos de representación técnica.
3. Abordar los desafíos del diseño desde una actitud crítica, reflexiva y propositiva, integrando criterios técnicos con sensibilidad estética.
4. Mostrar disposición para el trabajo sistemático, colaborativo y autónomo en procesos de diseño gráfico y de productos.
5. Demostrar apertura para integrar saberes de diversas áreas proyectuales en soluciones tridimensionales innovadoras.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad I: Morfología y Representación**

#### *Objetivos:*

1. Aprender y analizar la forma volumétrica de objetos del mundo real a través de la descomposición geométrica.
2. Representar gráficamente cuerpos complejos con precisión ortogonal e isométrica.
3. Adquirir habilidad manual para representar objetos tridimensionales de manera consistente y sistemática desde diferentes puntos de vista.

#### *Contenidos:*





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Análisis de Objetos Reales: Morfología Volumétrica, Representación Ortogonal e Isométrica. Representación acotada y explosiva.
- DP: Descomposición morfológica de un mueble real (silla, banco, mesa)
- DG: Análisis de estructura de exhibición o soporte gráfico (cartel expositivo, señalética modular)

### **Unidad II: Verdadera Magnitud y Desarrollo Geométrico**

#### *Objetivos:*

1. Reconocer los distintos tipos de planos que están incluidos en volúmenes, y aplicar métodos para obtener la verdadera magnitud de los mismos.
2. Construir desarrollos planos de algunos cuerpos compuestos a partir de poliedros y volúmenes de revolución.
3. Utilizar conceptos y métodos geométricos en la solución técnica de estructuras plegables o soportes para el diseño tridimensional.

#### *Contenidos:*

- Introducción a la Verdadera Magnitud y Abatimiento de planos.
- Desarrollo de Volumetría Compuesta (Poliedros + Volúmenes de Revolución)
- DP: Desarrollo de estructura de Mobiliario Plegable (Stand, pieza Modular)
- DG: Desarrollo de estructura de exhibición para aplicación gráfica (Packaging. Tótem. Stand)

### **Unidad 3: Cortes, Secciones, y Acotaciones Especiales.**

#### *Objetivos*

1. Representar secciones ortogonales y compuestas de manera clara y precisa combinando precisión con representación basada en reglas técnicas.
2. Comprender la volumetría de objetos mediante la representación de secciones ortogonales e isométricas.
3. Utilizar y comprender técnicas de acotación para el dimensionamiento de formas irregulares.
4. Interpretar y expresar juntas estáticas y móviles y sistemas de enlace simples basados en lógica técnica y funcional.
5. Incorporar conceptos de materialidad, texturas, espesores y acabados gráficos en la descripción técnica del diseño de productos industriales y gráficos.

#### *Contenidos*

- Cortes, secciones y acotación compleja
- Curvas no referenciables, cortes compuestos
- Representación de ensambles simples o sistemas
- Uniones fijas y desmontables, cortes ortogonales/isométricos  
Terminaciones, materiales, ensamblado  
Representación de texturas, espesores, cierres y materialidad
- DP: Mobiliario Modular





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- DG: Tótem/Stand para aplicación gráfica

#### **Unidad 4: Proyecto Troncal**

##### *Objetivos*

1. Aplicar el conocimiento aprendido en para la representación técnica completa de un proyecto de diseño basado en la materia troncal.
2. Representar con precisión un objeto diseñado a través de proyecciones ortogonales, cortes, secciones, sectores constructivos e isométricos.
3. Desarrollar la capacidad de resolución de problemas complejos de representación técnica asociados con el proyecto de la materia troncal.
4. Desarrollar la capacidad de tomar decisiones gráficas fundamentadas, enfatizando en la consistencia funcional, formal y comunicativa del proyecto.

##### *Contenidos*

- Tutoría de Representación Gráfica para Proyecto Troncal, aplicando las competencias desarrolladas en la cátedra.
- DP: Sistema de mobiliario doméstico.
- DG: Estructura de exhibición para Identidad Gráfica.

#### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

- Desarrollo de clase teórica con material de apoyo audiovisual.
- Paso a paso audiovisual.
- Análisis morfológico y representación de objetos reales competentes para cada enfoque de las carreras.
- Articulación directa con proyectos de Diseño Gráfico II y Diseño de Productos II.
- Resolución de problemas geométricos con aplicación proyectual.
- Correcciones prácticas individuales y grupales.
- Bitácora de procesos.
- Actividades autónomas: Análisis morfológico y técnico de objetos reales.
- Ejercicios técnicos secuenciados.
- Construcción de maquetas de estudio para verificar representaciones geométricas.
- Quiz digitales.

#### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

- 15 % - Trabajo práctico: Análisis Formal y representación técnica de sistema de estructuras modulares. (Precisión técnica, aplicación correcta de conceptos geométricos, claridad gráfica y consistencia formal)
- 15 % - Primer Examen Parcial (Ejercicio práctico de Análisis morfológico, representación técnica y desarrollo geométrico)
- 10 % - Bitácora de proceso. Proyecto final troncal.
- 20 % - Segundo Examen parcial (Entrega de proyecto final troncal)



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- TOTAL PROCESO 60 %
- EXAMEN FINAL 40 %
- ASISTENCIA 70 %

Para la habilitación a rendir el Examen Final es necesaria la acumulación de 60% del total de puntos del proceso, así como la obtención del 70 % de asistencia a las clases.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica

- Ching, Francis D. K. (2016). Dibujo y proyecto. McGraw-Hill, México.
- Senabre, Jorge. (2018). Dibujo técnico. Editorial Técnica, Barcelona.
- Uddin, M. Saleh. (2017). Dibujo axonométrico. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.
- Quaintenne, Esteban. (2019). Tratado metódico de perspectiva. Editorial Nobuko, Buenos Aires.
- Guía de normalización, representación e interpretación técnica. (2020). FADA, Asunción.

Bibliografía Complementaria

- Jiménez, I. Díaz. Tintero, J. Suárez, J. (2004). Dibujo industrial: Manual de apoyo y docencia. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, Las Palmas de Gran Canaria.
- Perez, Alberto. (1997). Geometría Descriptiva. Universidad de los Andes Núcleo Universitario “Rafael Rangel”. Departamento de Ingeniería. Trujillo-Venezuela
- Prepa SGD. (s.f.). Dibujo por observación: Sistemas de proyección. Recuperado de <https://sites.google.com/view/prepasgd/sistemas-de-proyeccion/dpo>
- López Herrero, Andrés Carlos. (s.f.). Dibujo técnico. La Verdadera Magnitud. Recuperado de <https://laverdaderamagnitud.wordpress.com/dibujo-tecnico/>

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Tipografía

Créditos académicos	4
Pre-requisitos	Diseño Gráfico I
Área del conocimiento	Conocimientos básicos
Área del estudio	Representación y Expresión
Semestre	Segundo
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	2 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	3





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Total de horas de trabajo autónomo por semana	3
Total de horas académicas semanales	6
Total de horas académicas semestrales	108
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico II, Historia y Teoría del Diseño II, Ilustración, Taller de Visualización I

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura teórico práctica de tipografía se incluye en la malla por su carácter fundamental dentro del diseño gráfico editorial y visual. La tipografía no es solo un componente visual, sino todo un sistema de comunicación clave que afecta la legibilidad, la identidad gráfica y la efectividad del mensaje. Esta asignatura abordará: Fundamentos históricos y morfológicos de la letra, el uso consciente y estratégico de la tipografía en diferentes soportes (digitales e impresos). Programación y sistematización de la tipografía aplicada al diseño editorial. Herramientas contemporáneas y tendencias en tipografía.

Aporte al perfil del egresado porque capacita a los y las estudiantes para seleccionar, combinar y programar sistemas tipográficos con criterio funcional, estético y comunicacional, adaptándose a distintos formatos, plataformas y audiencias.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Comprender la función comunicacional de la tipografía en el diseño editorial para desarrollar competencias técnicas y críticas en la selección y aplicación de tipografías, fomentando la capacidad de análisis, conceptualización y resolución gráfica con base tipográfica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. **Conceptual:** Conocer los fundamentos históricos, morfológicos y funcionales de la tipografía
2. **Procedimental:** Aplicar principios de legibilidad, jerarquía y retícula en la construcción de piezas editoriales.
3. **Actitudinal:** Desarrollar una postura crítica, reflexiva y propositiva frente al uso tipográfico contemporáneo.

CONTENIDOS CURRICULARES

Unidad I: Fundamentos históricos y morfológicos de la tipografía.

*Objetivo: Reconocer la evolución histórica, morfología y principios estructurales de la tipografía como base para la comunicación visual y la construcción de signos gráficos.*

Contenidos:

- Introducción a la tipografía y su rol en el diseño gráfico.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

*Objetivo específico: Comprender el papel de la tipografía en la construcción de sentido visual y su vinculación con las cátedras de diseño gráfico.*

- Historia de la escritura y de la letra.

*Objetivo específico: Analizar la evolución desde pictogramas hasta alfabetos fonéticos, para fundamentar decisiones gráficas.*

- Historia de la tipografía: estilos, movimientos.

*Objetivos específicos: Reconocer los principales estilos tipográficos históricos y sus implicancias formales y culturales.*

- Morfología tipográfica.

*Objetivo específico: Identificar la anatomía de la letra como base para el análisis y la síntesis formal.*

## **Unidad II: Principios técnicos y aplicados de la tipografía**

*Objetivo: Dominar aspectos técnicos de clasificación, legibilidad y uso tipográfico para lograr coherencia y eficacia comunicacional en piezas gráficas impresas y digitales.*

*Contenidos:*

- Clasificación y familias tipográficas

*Objetivo: Conocer los sistemas de clasificación y su aplicabilidad en contextos comunicacionales diversos.*

- Sistemas de medición y proporción

*Objetivo: Comprender unidades tipográficas (puntos, interletraje, interlineado, etc.) y cómo afecta la legibilidad.*

- Legibilidad y coherencia tipográfica

*Objetivo: Aplicar principios de jerarquía visual y ritmo tipográfico para lograr claridad comunicativa.*

- Tipografía digital y variable.

*Objetivo: Explorar el uso, formatos y licencia de fuentes digitales. Analizar la tipografía responsiva y su rol en medios multiformatos.*

- Tipografía como sistema visual.

*Objetivo: Comprender la tipografía como sistema aplicable a identidad, señalética y publicaciones.*

## **Unidad III: Tipografía aplicada a sistemas visuales**

*Objetivo: Aplicar criterios tipográficos en proyectos de diseño editorial, identidad visual y señalética, anticipando exigencias proyectuales de Diseño Gráfico III.*

- Tipografía en Identidad Visual.

*Objetivo: Evaluar el papel de la tipografía en marcas, logotipos y sistemas de identidad.*

- Tipografía y síntesis visual.

*Objetivo: Analizar relaciones entre forma y significado tipográfico en pictogramas, íconos y señales.*





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Diseño editorial: macro y micro tipografía.

*Objetivo: Introducir nociones de reticulación y automatización tipográfica como base para diseño multiformato.*

- Tendencias tipográficas contemporáneas.

*Objetivo: Investigar corrientes tipográficas actuales y su impacto en branding y diseño editorial.*

#### **Unidad IV: Proyecto integrador/Proyecto final.**

*Objetivo: Desarrollar una propuesta tipográfica integral que articule los saberes históricos, técnicos y prácticos, con aplicación en identidad visual y diseño editorial.*

- Desarrollo del proyecto final.

*Objetivo: Planificar una solución tipográfica aplicable a identidad o publicación, integrando contenidos del semestre.*

- Presentación del proyecto (todavía no se contempla la evaluación, que se hará en el examen final)

*Objetivo: Justificar las decisiones tipográficas en relación a su función comunicacional, técnica y estética.*

#### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

- **En el aula:** Clases expositivas con análisis de casos, talleres prácticos semanales (composición tipográfica, retícula, maquetación) Críticas grupales y presentación de avances.
- **Aprendizaje autónomo:** Lecturas dirigidas y ensayos reflexivos. Ejercicios de análisis de diseño editorial. Desarrollo progresivo de un proyecto tipográfico editorial.
- **Investigación:** se promoverá la investigación-acción a partir de problemáticas reales del entorno. Los estudiantes realizarán micro-investigaciones sobre tendencias tipográficas, análisis de casos locales, o producción de contenido para proyectos personales o medios comunitarios.

#### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

*Distribución porcentual:*

Actividades de proceso - 60 puntos

- Trabajos prácticos semanales: 25 pts.
- Ejercicios autónomos y portafolio: 10 pts.
- Investigación aplicada o crítica: 15 pt.s

Participación y asistencia: 10 pts.

Evaluación final - 40 puntos:

- Proyecto editorial tipográfico: 30 pts.
- Presentación oral y defensa del proyecto: 10 pts.

Evaluación de actividades autónomas: A través de rúbricas para portafolio de ejercicios, bitácora reflexiva y presentación de avances.

#### **BIBLIOGRAFÍA**

**Bibliografía Básica:**





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Bringhurst, Robert. (2013). Los elementos del estilo tipográfico. Gustavo Gili, Barcelona.
- Lupton, Ellen. (2014). Pensar con tipos. Gustavo Gili, Barcelona.
- Jardí, Enric (2021). Cincuenta y tantos consejos sobre tipografía . Gustavo Gili, Barcelona.
- Callimantra (2019). Técnicas de caligrafía para trabajar la atención plena. Gustavo Gili, Barcelona.
- Coles, Stephen. (2016). The Geometry of Type. Thames & Hudson, Londres.

**Bibliografía Complementaria:**

- Kinross, Robin. (2009). Tipografía moderna: un ensayo histórico. Gustavo Gili, Barcelona.
- Hochuli, Jost. (2012). El detalle en la tipografía. Campgràfic, Valencia.
- Costa, Jean. (2016). La esquemática: Teoría y práctica del diseño de la información visual. Barcelona, Gedisa.

**IDENTIFICACIÓN**

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Historia y Teoría del Diseño II

Créditos académicos	2
Pre-requisistos	Aprobar Historia y Teoría del Diseño I
Área del conocimiento	Profesionales generales
Área del estudio	Teoría y Sociedad
Semestre	Segundo
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	2 hora
Horas prácticas	0 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	2
Total de horas de trabajo autónomo por semana	2
Total de horas académicas semanales	4
Total de horas académicas semestrales	72
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico II, Geometría Descrip. II, Tipografía, Ilustración, Taller de Visualización Digital I

**FUNDAMENTACIÓN**

La cátedra de Historia y Teoría del Diseño II es una materia teórica que tiene como propósito profundizar en el análisis crítico y reflexivo de los procesos históricos, culturales, tecnológicos y





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

estéticos que configuraron la evolución del diseño desde la modernidad hasta el contexto contemporáneo. Este recorrido abarca los principales movimientos, corrientes, paradigmas y transformaciones que marcaron el devenir del Diseño Industrial en los siglos XX y XXI.

Se fomenta la comprensión de los discursos teóricos que acompañan la práctica proyectual y promueve la capacidad de análisis para contextualizar críticamente los productos y procesos de diseño en sus respectivas épocas. Al ofrecer una mirada integradora entre la historia y la teoría del diseño, esta asignatura busca contribuir a la formación de diseñadores industriales conscientes de la dimensión histórica de su disciplina y preparados para actuar éticamente en los desafíos del presente.

La Unidad I parte del surgimiento del diseño moderno, con sus postulados funcionalistas y su búsqueda de universalidad, se exploran experiencias clave como la Bauhaus, el racionalismo alemán, el modernismo americano y su consolidación en el contexto de la posguerra. En este marco, se presta especial atención a los vínculos entre diseño, industria y cultura, así como a los nuevos enfoques que resignifican el rol del diseñador en un mundo cada vez más complejo, interconectado y cambiante.

En la Unidad II se abordan las críticas al canon moderno, desde las aproximaciones postmodernas hasta las visiones más recientes del diseño como práctica expandida, atravesada por problemáticas sociales, ambientales y tecnológicas de la segunda mitad del siglo XX en adelante.

La Unidad III se centra en el análisis del diseño en relación con los procesos de globalización, sostenibilidad e identidad local. Se propone comprender cómo el diseño industrial participa en dinámicas globales —como la estandarización, la producción en masa o los flujos internacionales de bienes y cultura— al tiempo que enfrenta el desafío de preservar y revitalizar expresiones identitarias locales.

Por su parte, la Unidad IV abre el debate hacia nuevas perspectivas teóricas que amplían el campo disciplinar, incorporando enfoques como el design thinking, el diseño social, participativo y especulativo. Estas corrientes proponen concebir el diseño más allá de la resolución de problemas formales o funcionales, para pensarlo como una herramienta crítica, propositiva y transformadora en contextos sociales complejos. Se discute el papel del diseñador como agente de cambio, facilitador de procesos colaborativos y constructor de futuros posibles, incorporando herramientas teóricas y metodológicas provenientes de disciplinas diversas.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Brindar a los estudiantes herramientas teóricas e históricas para analizar críticamente el desarrollo del Diseño Industrial desde la modernidad hasta la contemporaneidad, comprendiendo las transformaciones de la disciplina en relación con los contextos socioculturales, tecnológicos, económicos y ambientales, y fomentando la reflexión sobre su práctica profesional.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

#### *Conceptuales*

1. Reconocer los principales movimientos, corrientes y paradigmas del diseño moderno, comprendiendo su impacto en la configuración del Diseño Industrial como disciplina proyectual.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

2. Analizar las transformaciones del diseño posmoderno, incluyendo las críticas al funcionalismo, las corrientes posmodernas y las nuevas prácticas del diseño expandido; tendencias y diseño de autor.
3. Explorar el rol del diseño frente a los procesos de globalización, sostenibilidad e identidad local, evaluando cómo estas dimensiones influyen en la producción y recepción de objetos, sistemas y servicios de diseño.
4. Analizar los enfoques metodológicos que guían el proceso de diseño en distintas etapas históricas y su evolución en la actualidad.

#### *Procedimentales*

1. Explorar el papel de la creatividad como competencia transversal en la formación y la práctica del diseño industrial.

#### *Actitudinales*

1. Valorar la innovación, la apertura a nuevas ideas y la reflexión crítica en la práctica del diseño.

### **CONTENIDOS CURRICULARES**

#### **Unidad I – El Diseño en el contexto del siglo XX**

*Objetivo:* Reconocer los principales movimientos, corrientes y paradigmas del diseño moderno, comprendiendo su impacto en la configuración del Diseño Industrial como disciplina proyectual.

##### *Contenidos*

- Contexto histórico, político, económico y tecnológico a inicios del siglo XX.
- Industrialización, producción en serie y cultura material moderna.
- La Bauhaus: fundamentos pedagógicos, estéticos y sociales.
- El funcionalismo y la forma como función.
- Obsolescencia programada, obsolescencia percibida y consumo masivo.
- Modernidad y utopía: ideales de progreso, universalidad y neutralidad.
- La “Escuela suiza” y el pináculo del diseño gráfico moderno. Características y fundamentos.

#### **Unidad II – Diseño posmoderno y crítica al funcionalismo**

*Objetivo* Analizar las transformaciones del diseño posmoderno, incluyendo las críticas al funcionalismo, las corrientes posmodernas y las nuevas prácticas del diseño expandido; tendencias y diseño de autor.

##### *Contenidos*

- Contexto sociocultural de la posmodernidad. Los movimientos de contracultura. El fin de los grandes relatos, pluralismo, consumo y cultura visual.
- La Escuela de Frankfurt y la Teoría Crítica.
- Críticas al funcionalismo: límites del diseño moderno, saturación simbólica y crisis de representación. El funcionalismo ampliado.
- Características, discurso y estética del diseño posmoderno.
- La Escuela de Nueva York y la tipografía expresiva.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Diseño gráfico posmoderno en Europa y la estética *grunge*. Características e impacto en la producción editorial y la publicidad.
- Diseño circular, ecodiseño y uso responsable de materiales.

### **Unidad III – Diseño y globalización**

*Objetivo* Explorar el rol del diseño frente a los procesos de globalización, el incremento de la competitividad y la identidad corporativa, evaluando cómo estas dimensiones influyen en la producción y el posicionamiento de marcas, productos, sistemas y servicios de diseño.

#### *Contenidos*

- Diseño en contextos de producción y consumo globalizados. Impacto de las nuevas tecnologías en la diversificación de la producción.
- Sostenibilidad ambiental y ética del diseño: principios del diseño sustentable.
- Diseño para el desarrollo local, prácticas colaborativas de diseño y co-diseño.

### **Unidad IV – Metodología del Diseño y la Creatividad en la enseñanza y práctica profesional del diseño.**

*Objetivos* Analizar los enfoques metodológicos que guían el proceso de diseño en distintas etapas históricas y su evolución en la actualidad. Explorar el papel de la creatividad como competencia transversal en la formación y la práctica del diseño industrial.

#### *Contenidos*

- El diseño como proceso proyectual. Paradigmas racionalistas vs. enfoques intuitivos, colaborativos y transdisciplinarios.
- Conceptos fundamentales sobre creatividad: mitos, teorías y modelos. Factores que influyen en el pensamiento creativo en el contexto del diseño industrial.
- Técnicas para estimular la creatividad en la práctica proyectual y en la enseñanza.

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

Las estrategias didácticas para implementar en esta asignatura son las siguientes:

- Clases teóricas con apoyo audiovisual: exposición por parte del docente de los contenidos mediante presentaciones visuales, proyección de documentales, análisis de imágenes, objetos y textos.
- Lectura y discusión de textos: lecturas dirigidas de autores clave para familiarizar al estudiante con diferentes enfoques teóricos
- Análisis crítico de productos de diseño: observación, descripción, e interpretación de objetos, imágenes, proyectos o experiencias de diseño en relación con su contexto histórico, cultural y discursivo.
- Elaboración de ensayos o bitácoras reflexivas: producción de textos breves de parte de los estudiantes.
- Trabajo colaborativo: producción de investigaciones o presentaciones grupales que promuevan el aprendizaje entre pares y la articulación de distintos puntos de vista.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

Como parte de las estrategias se propone la investigación-acción para la Unidad I o II. El ejercicio puede tratarse de la cartografía de objetos cotidianos. Cada estudiante escoge una tipología de objeto de uso cotidiano (lámpara, silla, teléfono, etc.) e investiga su evolución histórica, valores estéticos y funcionales a través de la historia y produce una cartografía visual-textual que muestre las transformaciones formales, simbólicas y técnicas de dicho objeto. A esto debe acompañarle una reflexión de lo que este objeto es hoy. El producto final consiste en un afiche analítico y un ensayo breve reflexivo.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

La evaluación se hará de manera progresiva en varias instancias, las mismas son las que siguen:

#### **Unidades I y II – Examen teórico parcial – 33,3% de la nota (20 puntos)**

- Examen escrito, individual, con tiempo limitado de desarrollo. Puede incluir preguntas de desarrollo, análisis de casos y relaciones conceptuales.
  - Duración estimada: 2 horas.
  - Evaluación basada en rúbrica con los siguientes criterios: comprensión conceptual, capacidad de análisis crítico, articulación teórica-contextual, claridad expositiva, uso de terminología específica y capacidad de argumentación.
  - Puede complementarse con una instancia de devolución o revisión personalizada si el rendimiento lo amerita.

#### **Unidades III y IV – Examen teórico parcial – 33,3% de la nota (20 puntos)**

- Examen escrito, individual, con tiempo limitado de desarrollo. Puede incluir preguntas de desarrollo, análisis de casos y relaciones conceptuales.
  - Duración estimada: 2 horas.
  - Evaluación basada en rúbrica con los siguientes criterios: comprensión conceptual, capacidad de análisis crítico, articulación teórica-contextual, claridad expositiva, uso de terminología específica y capacidad de argumentación.
  - Puede complementarse con una instancia de devolución o revisión personalizada si el rendimiento lo amerita.

#### **Todas las Unidades – Producción documental – 33,3% de la nota (20 puntos)**

Se desarrollará una serie de trabajos prácticos y tareas sumativas a lo largo del semestre. Pudiendo variar en su formato y tema. Algunas de las estrategias que pudieran escoger los docentes para esta actividad son:

- Ensayo teórico argumentativo.
- Proyecto de investigación-acción con análisis crítico.
- Propuesta especulativa con sustento teórico.
- Fichas de lectura y trabajos breves como líneas de tiempo colaborativas y entrega parcial de bitácoras.
- Investigación monográfica con conclusión personal.

En cualquier caso, los criterios generales de evaluación pueden seguir la línea siguiente: comprensión y dominio de los contenidos históricos y teóricos, capacidad de análisis crítico y





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

autoevaluación, claridad conceptual y argumentativa, pertinencia y uso de fuentes bibliográficas, creatividad en la articulación entre teoría y práctica, participación activa y compromiso con las actividades del curso.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica

- Blanco, R. (2011). *Notas sobre el diseño industrial*. Editorial Nobuko.
- Bürdek, B. (2002). *Historia, teoría y práctica del Diseño Industrial*. Gustavo Gili SL.
- Campi, I. (2015). *El diseño de producto en el siglo XX*. Universidad de Barcelona.
- García, G., Labella, V., Rey, A. y Rodríguez, V. (2024). *Historia del Diseño Gráfico Contemporáneo*. FADU. ISBN 978-1-64360-853-2
- Julier, G. (2013). *La cultura del diseño*. (2°ed.). Editorial GG.
- Tripaldi, A. y Tripaldi, T. (2023). *Una breve historia sobre la interdisciplinariedad del diseño occidental: (1° ed.)*. Universidad del Azuay.
- Rodio, S. (2006). *Diseño: teoría y reflexión*. Editorial Nobuko.

Bibliografía Complementaria

- Gustavo, A. Valdés de León. (2012). *Una molesta introducción al estudio del diseño*. Editorial Nobuko.
- Lupton, E., Abbott, J. y Olcina, E. (Trad.). (2019). *El ABC de la Bauhaus: la Bauhaus y la teoría del diseño*. Editorial GG.
- Míguez, A. (2011). *Fundamentos del diseño industrial*. Eudeba.
- Plazaola, J. (2007). *Introducción a la Estética*. Universidad de Deusto. ISBN 9788498301007
- Velandia, L. (2009). *Historia del diseño gráfico*. El Cid Editor
- Zimmermann, Y. (2013). *Del diseño*. Editorial GG.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Ilustración

Créditos académicos	4
Pre-requisitos	Representación Técnica y Expresiva
Área del conocimiento	Profesionales generales
Área del estudio	Representación y Expresión
Semestre	Segundo
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	0 hora
Horas prácticas	3 horas





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Total de horas de acompañamiento docente por semana	3
Total de horas de trabajo autónomo por semana	3
Total de horas académicas semanales	6
Total de horas académicas semestrales	108
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico II, Historia y Teoría del Diseño II, Tipografía, Taller de Visualización I

FUNDAMENTACIÓN

La ilustración constituye una herramienta fundamental dentro del campo del diseño gráfico, ya que permite materializar ideas, conceptos y narrativas visuales mediante recursos gráficos expresivos y técnicos. En el contexto del diseño contemporáneo, el rol del ilustrador se amplía más allá de la representación figurativa, aportando valor simbólico, comunicacional y estético a proyectos de identidad visual, productos editoriales, branding y comunicación visual en general.

Esta asignatura práctica teórica propone un espacio de experimentación y formación técnica, conceptual y expresiva, orientado al desarrollo de competencias en la creación de imágenes que complementen y potencien los sistemas visuales del diseño gráfico. Se promueve el aprendizaje de diversas técnicas de ilustración analógicas, junto con el análisis de referentes históricos y actuales, considerando aspectos semióticos, estilísticos y funcionales. A través del proceso proyectual (observación, análisis, bocetado, síntesis, desarrollo técnico y presentación final) el estudiante construirá un lenguaje visual propio que dialogue con los objetivos comunicacionales del diseño.

La asignatura se articula con el eje troncal de "Diseño Gráfico 2", fortaleciendo la capacidad del estudiante para integrar la ilustración como recurso estratégico dentro de sistemas de identificación visual y narrativas gráficas.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar en el estudiante competencias gráficas, técnicas y expresivas para la creación de ilustraciones aplicadas al diseño gráfico, integrando procesos de análisis, conceptualización, exploración formal y producción visual en proyectos de comunicación visual.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conceptual

- 1. Explorar diversas técnicas de ilustración tradicionales y sus posibilidades expresivas y comunicacionales dentro del campo del diseño.
- 2. Analizar referentes visuales y estilos de ilustración en relación con el contexto cultural, el mensaje y la identidad visual.

Procedimental





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

1. Desarrollar capacidades de observación, síntesis y reinterpretación gráfica mediante ejercicios de bocetado, composición y tratamiento de forma.
2. Aplicar conceptos de semiótica visual y tipografía ilustrada en proyectos que requieran comunicación simbólica y estética coherente.
3. Integrar la ilustración en proyectos de diseño gráfico, considerando la relación con otros elementos visuales como la tipografía, el color y la composición.

*Actitudinal*

1. Fomentar una actitud crítica y reflexiva frente al proceso de creación visual, promoviendo un lenguaje gráfico personal y coherente con los objetivos de comunicación.

**CONTENIDOS CURRICULARES**

**Unidad I – La imagen ilustrada y su función en el diseño gráfico**

*Objetivos:*

1. Comprender el rol de la ilustración dentro del campo del diseño gráfico.
2. Reconocer los distintos usos de la ilustración en sistemas de comunicación visual.
3. Analizar la relación entre imagen, mensaje y contexto.

*Contenidos:*

- Historia y evolución de la ilustración en el diseño.
- Clasificación de la ilustración según su función: informativa, expresiva, simbólica.
- La ilustración como herramienta de identidad visual y narrativa.
- Análisis de referentes y su aplicación en diseño gráfico.

**Unidad II – Técnicas tradicionales de ilustración I: seco y monocromo**

*Objetivos:*

1. Conocer y experimentar técnicas de ilustración tradicionales de tipo seco.
2. Aplicar criterios compositivos y expresivos en la construcción de imágenes.
3. Explorar los recursos expresivos del blanco y negro.

*Contenidos:*

- Lápiz grafito: degradados, tramas, volumen.
- Tinta y plumilla: línea expresiva, textura y contraste.
- Lápices de colores monocromáticos y escala de grises.
- Técnicas mixtas en seco: collage, frottage, transferencias.

**Unidad III – Exploración de técnicas experimentales en ilustración tradicional**

*Objetivos:*

1. Estimular la creatividad a través del uso de materiales y soportes no convencionales.
2. Desarrollar procesos de producción gráfica basados en la intuición, el descubrimiento y el accidente controlado.
3. Promover una actitud libre y crítica frente a los modos tradicionales de ilustrar.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

*Contenidos:*

- Ilustración experimental: conceptos y enfoques.
- Materiales alternativos: tierra, pigmentos naturales, café, cera, sal, papel reciclado, entre otros.
- Creación de texturas con herramientas no tradicionales (cepillos, esponjas, ramas, etc.).
- Técnicas de intervención del soporte: plegado, quemado, corte, relieve.
- Uso del azar y el error como parte del proceso gráfico.
- Registro visual y análisis de resultados.

**Unidad IV – Aplicación de la ilustración experimental al diseño gráfico**

*Objetivos:*

1. Integrar recursos de la ilustración experimental en proyectos de diseño gráfico.
2. Articular la expresión libre con objetivos comunicacionales concretos.
3. Desarrollar una propuesta visual original, coherente y funcional.

*Contenidos:*

- Técnicas de estampación artesanal: sellos, monotipia, plantillas, frottage.
- Composición gráfica con materiales mixtos.
- Ilustración para afiches, portadas, editoriales o identidad visual experimental.
- Análisis de casos y referentes ilustrativos experimentales en diseño.
- Documentación del proceso creativo.
- Presentación de una pieza experimental aplicada a un problema de comunicación visual.

**Unidad V – Proyecto integrador: ilustración aplicada al diseño gráfico**

*Objetivos:*

1. Integrar los conocimientos adquiridos en un proyecto de ilustración aplicado.
2. Resolver gráficamente una pieza de diseño con recursos ilustrativos tradicionales.
3. Desarrollar una propuesta coherente en contenido, estilo y técnica.

*Contenidos:*

- Conceptualización y planificación de proyecto ilustrado.
- Relación imagen–texto en el diseño.
- Aplicación de ilustraciones en sistemas gráficos (editorial, afiches, identidad visual).
- Ajustes técnicos: reproducción, escalado, limpieza de originales.
- Presentación y evaluación del proyecto final.

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

**Actividades de formación en aula**





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Clases teórico-prácticas: Exposición de conceptos clave mediante presentaciones, análisis de casos, referentes ilustrativos y discusiones guiadas. Se acompañará de ejercicios cortos en clase para aplicar de forma inmediata los conocimientos teóricos.
- Demostraciones técnicas: Prácticas dirigidas sobre el uso de materiales y técnicas tradicionales (grafito, tinta, acuarela, gouache, etc.), con seguimiento personalizado.
- Talleres prácticos supervisados: Espacios de trabajo colaborativo donde el estudiante produce ilustraciones bajo consignas específicas, con orientación docente y retroalimentación en tiempo real.
- Críticas colectivas (“críticas abiertas”): Momentos de exposición y revisión grupal de avances, fomentando la autoevaluación, la crítica constructiva y el desarrollo del lenguaje visual.

#### **Actividades de aprendizaje autónomo**

- Diario o bitácora de dibujo: Registro de bocetos, estudios de observación y ensayos de técnicas fuera del aula, evaluados de manera periódica. Se incentiva la práctica constante y la búsqueda de estilo propio.
- Ejercicios proyectuales domiciliarios: Desarrollo de propuestas gráficas a partir de consignas vinculadas a los contenidos de cada unidad, donde se aplican los conocimientos adquiridos.
- Estudio de referentes y análisis crítico: Lecturas seleccionadas, visionado de obras y análisis de referentes visuales históricos y contemporáneos. Se trabajará con guías de análisis y síntesis escritas o visuales.

#### **Actividades de investigación**

- Investigación-acción aplicada a la ilustración: Se propondrán pequeños proyectos de investigación vinculados a temas como: estilos ilustrativos locales, relación entre imagen y cultura, procesos creativos personales, entre otros.

El proceso incluirá:

- Elección del tema.
- Observación y registro sistemático.
- Entrevistas, encuestas o análisis visual.
- Sistematización de resultados mediante una bitácora gráfica, informe breve o presentación ilustrada.

Se fomentará la integración de métodos cualitativos (registro visual, observación participante) y cuantitativos (análisis de patrones, encuestas breves), con acompañamiento docente.

#### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

Distribución del puntaje según normativa UNA

##### **Actividades de proceso (60 puntos):**

- Actividades teóricas: 10 puntos
  - Participación en clases, análisis de textos e investigaciones breves.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Actividades prácticas: 35 puntos
  - Ejercicios de taller, bitácora de dibujo, producción técnica y expresiva.
- Actividades de investigación: 10 puntos
  - Desarrollo y presentación del proyecto de investigación-acción.
- Actividades de extensión (opcionales o integradas): 5 puntos
  - Participación en actividades extracurriculares relacionadas con ilustración (exposiciones, ferias, colaboraciones, etc.).

**Evaluación final (40 puntos):**

Proyecto integrador final (proceso + entrega final + presentación)

Evaluado en función de:

- Proceso conceptual y técnico.
- Coherencia comunicacional.
- Resolución estética y técnica.
- Capacidad de integración con el diseño gráfico.

**Evaluación de actividades autónomas**

Las actividades autónomas se evaluarán mediante:

- Bitácora de dibujo: calificación periódica de constancia, variedad técnica, profundidad en la observación y experimentación.
- Entregas: revisiones con rúbricas claras que consideren técnica, creatividad, aplicación del contenido y progreso personal.
- Participación en crítica grupal: grado de preparación, calidad de argumentación y disposición a recibir retroalimentación.

**BIBLIOGRAFÍA**

**Bibliografía Básica**

- Daucher, Hans. (1987). Modos de dibujar. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.
- Julián Pérez, Fernando & Albarracín, Jesús. (2015). Dibujo para diseñadores industriales. Parramón, Barcelona.
- Dondis, D. A. (2017). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Arnheim, Rudolf; trad. Rubén Masera. (1986). El pensamiento visual. Ediciones Paidós, Madrid.

**Bibliografía Complementaria**

- Baeza, Mario. (s.f.). Dibujo a lápiz. CEAC, Barcelona.
- Bell, John G. (1980). Técnicas de tiza y pastel. Leda Las Ediciones de Arte, Barcelona.
- Gili, (Editor) (2004). *Arte¿? diseño: nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. Gustavo Gili, Barcelona.
- Calvera, Anna. (2007). De lo bello de las cosas: materiales para una estética del diseño. Gustavo Gili, Barcelona.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico y Licenciatura en Diseño de Industrial FADA UNA
Asignatura	Taller de Visualización Digital I

Créditos académicos	5
Pre-requisistos	Representación Técnica y Expresiva
Área del conocimiento	Complementarias
Área del estudio	Sistemas de Representación y Expresión
Semestre	Segundo
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	3 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	4
Total de horas de trabajo autónomo por semana	4
Total de horas académicas semanales	8
Total de horas académicas semestrales	144
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico II, Ilustración, Tipografía.

FUNDAMENTACIÓN

El Taller de Visualización Digital I tiene como objetivo principal desarrollar en los estudiantes las habilidades técnicas y creativas necesarias para manejar herramientas fundamentales en el diseño visual, como Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. A través de clases teóricas y prácticas, el curso busca que el estudiante adquiera competencias en la producción de piezas gráficas y la manipulación de imágenes digitales.

La asignatura fomenta la expresión visual y la resolución gráfica, apoyando a los estudiantes en la creación de proyectos que les permitan aplicar estos conocimientos en contextos reales de diseño. A través de ejercicios prácticos y proyectos evaluativos, se potenciarán tanto la creatividad como la capacidad de comunicar visualmente conceptos de forma efectiva.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

Guiar al estudiante en el manejo técnico y creativo de programas de vectorización y edición de imágenes, fomentando el desarrollo de competencias para la creación de piezas gráficas y el tratamiento digital de imágenes, integrando conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales aplicados al campo del diseño.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. **Conceptual.** Conocer el entorno, herramientas y funciones esenciales de programas de vectorización y edición de imágenes.
2. **Procedimental.** Aplicar técnicas de diseño vectorial y edición de imágenes en proyectos gráficos concretos.
3. **Actitudinal.** Promover el trabajo colaborativo, el respeto por los tiempos de entrega y la participación activa en clase.

### **CONTENIDOS CURRICULARES**

#### **Unidad I: Introducción al entorno digital**

##### *Objetivos*

1. Reconocer la metodología de trabajo del taller.
2. Familiarizarse con la interfaz y herramientas básicas de vectorización y edición de imágenes.
3. Comprender las diferencias entre gráficos vectoriales y mapa de bits.

##### *Contenidos*

- Presentación del curso y la metodología de trabajo.
- Fundamentos del diseño digital. Introducción al programa de vectorización, reconocimiento del entorno de trabajo. Tipos de imágenes; vectoriales vs. bitmap.

#### **Unidad II: Creación y edición de objetos vectoriales**

##### *Objetivos*

1. Crear formas básicas mediante herramientas de dibujo vectorial.
2. Manipular, transformar y organizar objetos a través del programa de vectorización.
3. Utilizar herramientas de alineación y ordenamiento.

##### *Contenidos*

- Herramientas de formas básicas. Transformaciones: escalar, rotar y reflejar. Organización de capas y objetos. Alineación y distribución.

#### **Unidad III: Color y rellenos en diseño vectorial**

##### *Objetivos*

1. Aplicar colores planos, degradados y patrones.
2. Explorar el uso de la paleta de muestras y color.
3. Utilizar rellenos interactivos y contornos personalizados.

##### *Contenidos*

- Aplicación de color de relleno y trazo. Degradados lineales y radiales. Rellenos de patrón. Herramienta cuentagotas y panel de color.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

**Unidad IV: Herramientas avanzadas del programa de vectorización.**

*Objetivos*

1. Utilizar herramientas de edición avanzada y efectos.
2. Integrar texto y símbolos en piezas gráficas.
3. Preparar archivos para impresión digital o digital.

*Contenidos*

- Busca trazos y máscaras de recorte. Texto en contorno y en área. Uso de símbolos. Guardado y exportación de archivos.

**Unidad V: Proyecto 1er Parcial del programa de vectorización**

*Objetivos*

1. Integrar los conocimientos adquiridos en un proyecto de aplicación.
2. Resolver las consignas gráficas con autonomía.
3. Presentar una pieza gráfica completa.

*Contenidos*

- Desarrollo de un proyecto gráfico. Revisión colectiva y devolución crítica. Evaluación práctica (1er Parcial).

**Unidad VI: Fundamentos de edición bitmap**

*Objetivos*

1. Comprender el manejo de resolución, tamaño y formato de imagen.
2. Realizar ajustes básicos de imagen.
3. Manejar capas y modos de fusión.

*Contenidos*

- Tamaño de imagen y lienzo. Modos de color: RGB / CMYK. Ajustes: brillo, contraste, niveles, curvas. Uso de capas, organización y fusión.

**Unidad VII: Selección y composición en programa de edición de imágenes**

*Objetivos*

1. Utilizar herramientas de selección con precisión.
2. Aplicar máscaras de capa para realizar composiciones.
3. Combinar elementos visuales mediante montaje digital.

*Contenidos*

- Herramientas de selección: marco, lazo, varita mágica. Máscaras de capa y de recorte. Composición de imágenes múltiples. Transformación libre y perspectiva.

**Unidad VIII: Retoque y corrección de imagen**

*Objetivos*

1. Aplicar técnicas de corrección fotográfica.
2. Utilizar herramientas de clonado, parche y pinceles correctivos.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

3. Mejorar la calidad visual de imágenes.

*Contenidos*

- Herramientas: tampón de clonar, parche, pincel corrector. Corrección de imperfecciones. Eliminación de fondo o elementos no deseados.

**Unidad IX: Pintura digital e ilustración**

*Objetivos*

1. Utilizar pinceles personalizados para ilustración digital.
2. Crear texturas.
3. Experimentar con la expresión gráfica en el programa de edición de imágenes

*Contenidos*

- Pinceles y configuración de dureza, opacidad y flujo. Creación de texturas. Capas y modos de pintura.

**Unidad X: Objetos inteligentes y flujos mixtos**

*Objetivos*

1. Incorporar objetos inteligentes para ediciones.
2. Integrar flujos de trabajo entre ambos programas
3. Preparar archivos finales.

*Contenidos*

- Objetos inteligentes y filtros no destructivos. Edición vinculada entre ambos programas. Exportación en formatos para impresión/web.

**Unidad XI: Proyecto 2do Parcial en programa de edición de imágenes**

*Objetivos*

1. Resolver una pieza gráfica basada en edición de imagen.
2. Aplicar técnicas de montaje, retoque y composición.
3. Evaluar procesos y resultados del proyecto.

*Contenidos*

- Desarrollo de una composición fotográfica o afiche digital. Integración de recursos bitmap y vectoriales. Evaluación práctica (2do. Parcial).

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

Las estrategias implementadas en el Taller de Visualización I están diseñadas para responder a la naturaleza práctica, técnica y proyectual de la asignatura, orientada al desarrollo de competencias en el manejo de softwares de vectorización y edición de imágenes. El proceso de enseñanza-aprendizaje se estructura a partir de actividades en aula, tareas de aprendizaje autónomo y acciones vinculadas a la investigación.

Las clases presenciales demostrativas, los ejercicios guiados paso a paso y el proyecto integrador, se constituyen en las estrategias durante las actividades en el aula.



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Materiales de apoyo y videotutoriales, se ponen a disposición de los estudiantes guías prácticas y tutoriales audiovisuales que refuercen el aprendizaje fuera del aula.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

La evaluación del Taller de Visualización I se fundamenta en una perspectiva formativa y continua, en concordancia con la naturaleza técnica y proyectual de la asignatura. Se valorará tanto el proceso como el producto final, considerando dimensiones teóricas, prácticas e investigativas. Las estrategias de evaluación responden a los criterios establecidos por la UNA, con una distribución de 60% para actividades de proceso y 40% para la evaluación final.

- Trabajos prácticos: 40%
- Exámenes Parciales: 20%
- Proyecto final: 40%

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica

- Adobe Systems. (2023). Adobe Illustrator Classroom in a Book (2023 release). Adobe Press, San Francisco.
- Adobe Systems. (2023). Adobe Photoshop Classroom in a Book (2023 release). Adobe Press, San Francisco.
- Lupton, Ellen; Phillips, Jennifer Cole. (2015). Graphic Design: The New Basics. Princeton Architectural Press, New York.
- Zeegen, Lawrence. (2011). Introducción al diseño gráfico. Gustavo Gili, Barcelona.
- Becerra, María Luján. (2017). Diseño gráfico digital: herramientas, técnicas y estilos. Nobuko, Buenos Aires.

Bibliografía Complementaria

- Kelby, Scott. (2022). Photoshop for Lightroom Users. Rocky Nook, Santa Barbara.
- Landa, Robin. (2021). Graphic Design Solutions. Cengage Learning, Boston.
- Rocca, Francisca. (2019). Guía de diseño digital para no diseñadores. Gustavo Gili, Barcelona.

TERCER SEMESTRE

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Diseño Gráfico III - Editorial

POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Créditos académicos	8
Pre-requisitos	Diseño Gráfico II, 1° semestre completo
Área del conocimiento	Profesionales específicos
Área del estudio	Proyectual
Semestre	Tercero
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	5 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	6
Total de horas de trabajo autónomo por semana	6
Total de horas académicas semanales	12
Total de horas académicas semestrales	216
Asignaturas con las que guarda relación	Fotografía, Realidad Paraguaya, Semiótica, Taller de Visualización Digital II, Stmas. de Reproducción

FUNDAMENTACIÓN

El Diseño Editorial es una práctica fundamental del Diseño Gráfico orientada a la concepción, estructuración y producción de publicaciones multiformato, diseñadas para su distribución en entornos multicanal contemporáneos, entendidas como sistemas de comunicación visual capaces de generar sentido, cultura e impacto social. Esta área demanda del diseñador competencias para integrar saberes teóricos, proyectuales, dominio técnico y gestión de procesos editoriales en entornos tradicionales como emergentes.

La asignatura teórico práctica propone el análisis y diseño de publicaciones de distintas tipologías (libros, revistas, catálogos, diarios y otros), considerando su estructura gráfica, función comunicacional y contexto de uso. Se abordan aspectos vinculados a la organización del contenido, retículas, jerarquías visuales, uso tipográfico, imagen y color, considerando criterios de funcionalidad, legibilidad y estética.

Asimismo, se profundiza en los procesos de producción editorial desde una perspectiva técnico-proyectual, incorporando nociones básicas de costos, sostenibilidad, comercialización y distribución. Finalmente, se exploran las posibilidades expresivas y funcionales de entornos editoriales emergentes, desarrollando publicaciones adaptadas a los nuevos formatos y modos contemporáneos de lectura y circulación de contenidos.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

Desarrollar en el estudiante la capacidad de concebir, diseñar y producir piezas editoriales multiformato, a través del pensamiento crítico, el dominio técnico y el manejo estratégico de los recursos visuales, con una perspectiva comunicacional, cultural y tecnológica que responda a las demandas del entorno editorial profesional contemporáneo.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

### *Conceptuales*

1. Analizar críticamente distintos tipos de publicaciones multiformato, reconociendo sus estructuras gráficas, funcionales y comunicacionales.
2. Aplicar criterios funcionales y estéticos en el uso de la tipografía, el color, la imagen y los formatos, para la construcción de sistemas editoriales eficaces.

### *Procedimentales*

1. Integrar herramientas emergentes y tradicionales en el diseño y producción de piezas editoriales, considerando los sistemas de reproducción y distribución contemporáneos.
2. Proyectar soluciones editoriales innovadoras mediante procesos metodológicos de diseño y toma de decisiones estratégicas.
3. Desarrollar capacidades para la elaboración de bocetos, maquetas y originales editoriales, demostrando autonomía, organización y habilidades técnicas.

### *Actitudinal*

1. Fomentar el análisis crítico y la reflexión sobre el diseño editorial como práctica profesional y cultural, capaz de generar impacto en contextos profesionales y sociales diversos.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **UNIDAD I - Fundamentos del diseño editorial como sistema visual**

*Objetivo: Analizar críticamente distintas publicaciones periódicas y no periódicas reconociendo su estructura, función comunicacional y recursos visuales.*

*Objetivos vinculados: 1, 2*

#### **Contenidos**

1. Diseño editorial como sistema visual.
2. Tipologías editoriales (libros, revistas, catálogos).
3. Dimensiones macro, micro y ortotipográficas del texto.
4. Elementos de organización: jerarquía, ritmo, legibilidad.

### **UNIDAD II - Estructura, organización visual y adaptabilidad multiformato**

*Objetivo: Diseñar sistemas gráficos editoriales adaptables a diferentes soportes y plataformas, articulando retículas, estructuras y recursos tipográficos.*

*Objetivos vinculados: 2, 3, 4*

#### **Contenidos**

1. Retícula: tipos y construcción (clásica, jerárquica, modular).



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

2. Programación tipográfica (modelo paramétrico).
3. Adaptación multiformato: impreso, digital interactivo, redes y otros.
4. Diseño responsivo y organización visual.

### **UNIDAD III - Estrategias editoriales contemporáneas**

*Objetivo: Gestionar proyectos editoriales multicanal de forma estratégica, considerando al lector, el formato y los canales de circulación.*

*Objetivos vinculados: 3, 5, 6*

#### *Contenidos*

1. Planificación y gestión editorial.
2. Soluciones en línea para la publicación.
3. Estrategias de comunicación visual según el canal.
4. Evaluación crítica de proyectos editoriales.

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

El curso se desarrolla principalmente en una modalidad de taller, integrando teoría, práctica y reflexión en un entorno activo y participativo. El diseño editorial es abordado como un proceso proyectual complejo, que exige del estudiante tanto la comprensión de sistemas visuales como la capacidad de gestión, análisis y toma de decisiones fundamentadas.

Para la consecución de los objetivos de la asignatura, se implementan las siguientes estrategias pedagógicas

#### En el aula

1. **Taller participativo con orientación teórico-práctica:** los estudiantes trabajan en grupos y/o de forma individual para resolver problemas de diseño editorial con acompañamiento y retroalimentación docente y entre pares.
2. **Estudio de casos editoriales:** análisis crítico de publicaciones existentes, comparando estructuras gráficas, estrategias visuales, recursos tipográficos y criterios multiformatos.
3. **Talleres de exploración visual y estructural:** experimentación con sistemas gráficos, retículas, jerarquías visuales y criterios tipográficos.
4. **Socialización y debate:** presentación y revisión colectiva de proyectos, aplicando dinámicas de coevaluación y discusión con base en criterios estéticos, técnicos y comunicacionales.

#### En el trabajo autónomo

1. **Bitácora de diseño:** instrumento de documentación continua del proceso del estudiante, que articula teoría, análisis, registros técnicos y reflexiones personales sobre las decisiones de diseño tomadas en cada actividad de aprendizaje.
2. **Microtarefas formativas:** actividades escalonadas que promueven la lectura de bibliografía de interés, el análisis, la representación visual, la programación estructural y la aplicación multiformato.
3. **Desarrollo progresivo de un proyecto editorial multicanal,** que atraviesa todo el curso y culmina en un producto de diseño integral adaptado a distintos medios y soportes.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

En cuanto a la investigación, se incorpora la investigación-acción como estrategia transversal del proceso formativo. Los estudiantes problematizan situaciones reales o simuladas del entorno editorial, analizan referentes, formulan propuestas visuales y desarrollan soluciones de diseño editorial que luego son evaluadas y reformuladas. La investigación se realiza en contextos accesibles (físicos o digitales), aplicando técnicas cualitativas y/o cuantitativas como el análisis visual comparado, entrevistas a usuarios, pruebas de legibilidad, mapas de contenido, listas de cotejo, libros visuales, fomentando así la participación activa, la reflexión crítica y el aprendizaje situado.

#### *Medios utilizados*

1. **Plataforma digital institucional** para organizar contenidos, compartir recursos, entregar tareas y registrar la calificación del proceso.
2. **Herramientas colaborativas y móviles**, para facilitar la planificación colectiva, el diseño compartido, la discusión en línea, la retroalimentación entre pares y la documentación visual de procesos.
3. **Software de diseño y maquetación**, seleccionado en función de su accesibilidad, adecuación técnica y posibilidades de adaptación a distintos formatos editoriales, así como procesos de producción.
4. **Materiales analógicos básicos**, empleados en actividades de bocetado, encuadernación o prototipado físico, según las necesidades de la actividad.
5. **Recursos audiovisuales y bibliografía especializada**, utilizados para introducir conceptos clave, presentar casos actuales y ampliar el horizonte teórico, cultural y técnico del estudiante.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

La evaluación de la asignatura Diseño Editorial se alinea a una perspectiva integral de aprendizaje, combinando instancias formativas, tareas proyectuales y evaluación final. Se valora tanto el proceso de aprendizaje como el resultado final, reconociendo el carácter reflexivo, técnico y crítico del diseño editorial.

En este marco de evaluación de proceso, y en correspondencia al Reglamento General de la FADA, para acceder a la evaluación final el estudiante deberá cumplir las siguientes metas: alcanzar un porcentaje  $\geq 70\%$  en participación activa (asistencia), y obtener un porcentaje  $\geq 60\%$  de rendimiento formativo y proyectual, verificado mediante:

- 20% correspondiente a la Bitácora de diseño.
- 10% correspondiente a las Microtareas formativas.
- 30% correspondiente a los proyectos integradores de cada unidad.

Los niveles de logro considerados incluyen: comprensión, aplicación, análisis, evaluación y creación, establecidos en las guías de unidad. Para la sistematización de las calificaciones se utilizarán lista de cotejo, rúbricas y guías de evaluación.

### **BIBLIOGRAFÍA**

#### **Bibliografía Básica**

- Caldwell, C. (2014). Diseño editorial: Periódicos y revistas, Medios impresos y digitales. Editorial Gustavo Gili, S.L.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Elam, K. (2005). Sistemas reticulares.: Principios para organizar la tipografía. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Gálvez, F., & Gálvez Pizarro, F. (2004). Educación tipográfica: una introducción a la tipografía versión 1.3. Universidad Diego Portales. Accesible desde academia.edu
- Lewis, A. (2016). ¿Quieres publicar una revista? Autoedición, diseño, creación y distribución de publicaciones independientes. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Lupton, E. (2008). Indie Publishing: How to Design and Produce Your Own Book. Princeton Architectural Press.
- Lupton, E. (2012). Pensar con tipos: una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Marín Álvarez, R. (2023). Ortotipografía para diseñadores. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Willberg, H. P., & Forssman, F. (2003). Primeros Auxilios en Tipografía: Consejos para Diseñar con Tipos de Letra. Editorial Gustavo Gili, S.L.

#### **Bibliografía Complementaria**

- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). Diccionario Visual de Tipografía. INDEX BOOK.
- Baines, P., & Haslam, A. (2005). Tipografía. Función, forma y diseño. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Costa, J., & Moles, A. A. (1991). Imagen didáctica. Ceac.
- Elam, K. (2013). La geometría del diseño: Estudios sobre la proporción y la composición. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Gerstner, K. (2003). Compendio para alfabetos. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Jardí, E. (2012). Pensar con imágenes. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Johansson, K. (2011). Manual de producción gráfica: recetas. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Kane, J. (2012). Manual de tipografía. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Llop, V. R. (2015). Un sistema gráfico para las cubiertas de libros: Hacia un lenguaje de parámetros. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2008). Diseño gráfico.: Nuevos fundamentos (1ª ed.). Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Meggs, P. B. (2000). Historia del Diseño Gráfico. MCGRAW-HILL.
- Moles, A. A., & Janiszewski, L. (1992). Grafismo funcional. Enciclopedia del Diseño. Ceac.
- Müller-Brockmann, J. (2017). Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Samara, T. (2007). Los elementos del diseño: manual de estilo para diseñadores gráficos. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Satué, E. (1998). El diseño de libros del pasado, del presente y tal vez del futuro: la huella de Aldo Manuzio. Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Swann, A. (1993). Cómo diseñar retículas (C. Sáenz de Valicourt, Trans.). Editorial Gustavo Gili, S.L.



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Swann, A. (2001). Bases del Diseño Gráfico (E. Olcina i Aya, Trans.). Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Wildbur, P., & Burke, M. (1998). Infográfica: Soluciones Innovadoras en el Diseño Contemporáneo. Editorial Gustavo Gili, S.L.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Fotografía

Créditos académicos	4
Pre-requisitos	Taller de Visualización I, 1° semestre completo
Área del conocimiento	Profesionales generales
Área del estudio	Representación y Expresión
Semestre	Segundo
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	2 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	3
Total de horas de trabajo autónomo por semana	3
Total de horas académicas semanales	6
Total de horas académicas semestrales	108
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico III, Realidad Paraguaya, Semiótica, Taller de Visualización Digital II, Stmas. de Reproducción

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura teórico práctica "Fotografía" se incorpora al plan de estudios de la carrera de Diseño Gráfico como una herramienta clave para comprender y utilizar la imagen fotográfica en proyectos editoriales. Dado su lenguaje de alta iconicidad y su doble función, expresiva y documental, la fotografía permite representar realidades de forma fiel y creativa, facilitando su integración en diversas piezas editoriales impresas o digitales.

El curso brinda conocimientos técnicos y expresivos básicos que permitan al estudiante analizar, seleccionar y producir imágenes coherentes con objetivos editoriales. La fotografía, en este contexto, no solo informa y diferencia, sino que también ubica y contribuye a la comunicación y comercialización de contenidos visuales.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVOS GENERALES**

Desarrollar en los estudiantes competencias teórico-prácticas fundamentales en Fotografía Editorial, promoviendo la comprensión del lenguaje visual fotográfico, su aplicación técnica y expresiva en contextos editoriales, así como una actitud crítica, reflexiva y ética en la producción de imágenes, articuladas con las demandas del diseño gráfico contemporáneo y su función comunicacional.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. **Conceptual.** Comprender los principios técnicos y conceptuales de la fotografía editorial.
2. **Procedimental.** Aplicar técnicas básicas de producción y edición de imágenes en contextos editoriales.
3. **Actitudinal.** Asumir una actitud crítica, ética y comprometida con la calidad en la producción visual.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

La asignatura está estructurada en tres unidades de desarrollo progresivo:

### **Unidad 1: Fundamentos técnicos y lenguaje visual**

**Objetivo:** Comprender los principios técnicos y conceptuales de la fotografía editorial.

- Introducción a la fotografía editorial
  - Qué es la fotografía editorial.
  - Imagen y texto: relaciones posibles.
  - La fotografía como construcción narrativa.
- Fundamentos técnicos básicos
  - Cámaras y tipos de dispositivos.
  - Triángulo de exposición: ISO, velocidad, apertura.
  - Enfoque y profundidad de campo
  - Balance de blancos y color.
- Composición y elementos visuales
  - Encuadre
  - Tomas
  - Reglas de composición
  - Tipos de composición
  - Planos fotográficos
  - Prácticas guiadas con objetos y escenas cotidianas.

### **Unidad 2: Tipologías fotográficas aplicadas al diseño editorial**

**Objetivo:** Comprender los principios técnicos y conceptuales de la fotografía editorial.

- La función de la imagen
  - Imagen como elemento para informar, diferenciar, ubicar, comercializar.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Lectura de revistas y publicaciones analizando el uso de la fotografía.
- Fotografía documental y foto-reportaje
  - Narrativa visual del fotoperiodismo.
  - Composición en contexto, captura de momento.
- Fotografía de moda y puesta en escena
  - Estilo, dirección de modelos, escenografía.
  - Imagen editorial de autor vs. publicitaria.
- Fotografía de arquitectura y espacio
  - La idea y el concepto en arquitectura
  - Perspectiva, simetría, y composición
  - La luz natural como elemento compositivo.
  - Funcionalidad y estética aplicada al diseño de revistas o libros.
- Fotografía de producto
  - Fotografía de objetos y texturas.
  - Su uso en publicaciones de cocina, ciencia, diseño, catálogos.

### **Unidad 3: Desarrollo de un proyecto editorial fotográfico**

**Objetivo:** Aplicar técnicas básicas de producción y edición de imágenes en contextos editoriales.

- Dirección de arte y planificación del trabajo final
  - Moodboard, estilo, formato editorial elegido.
  - Definición de tema personal.
- Elaboración y corrección del trabajo final
  - Visionado de avances.
  - Sugerencias de mejora narrativa, técnica y compositiva.
  - Selección de imágenes.
  - Edición y retoque para publicación editorial.
- Presentación final

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

- En aula (formación teórico-práctica)
  - Talleres técnicos de cámara y composición.
  - Revisión y crítica colectiva de resultados.
  - Laboratorios de edición.
- Aprendizaje autónomo
  - Análisis de revistas y medios fotográficos.
  - Desarrollo de un proyecto fotográfico editorial con seguimiento.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Exploración de herramientas digitales y recursos de inspiración.
- Estrategias de investigación (investigación-acción)
  - Aplicación de preguntas de indagación vinculadas a su práctica fotográfica.
  - Uso de técnicas cualitativas y cuantitativas (entrevistas, observación, encuestas).
  - Reflexión crítica y registro de procesos a lo largo del proyecto.
  - Integración de los resultados en un informe final acompañado de un portafolio.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

Para la obtención del derecho a examen el alumno deberá realizar el cumplimiento de los siguientes puntos:

1. Nivel de participación (70%). Participación en clases, tanto presenciales como virtuales si fuera el caso, y cumplimiento constante en la entrega de tareas.
2. Presentación de Tareas – 20 puntos. Las tareas estarán alineadas a los contenidos de cada unidad y deberán presentarse en tiempo y forma, cumpliendo con los criterios de calidad establecidos previamente.
3. Evaluación Parcial Escrita – 20 puntos. Prueba de comprensión conceptual y aplicación de contenidos vistos en las unidades.
4. Correcciones del Proyecto Final – 20 puntos. Revisión y ajuste progresivo del proyecto final (editorial fotográfico), en base a observaciones docentes y autocrítica.
5. Evaluación Final – 40 puntos
  - Se tendrá en cuenta: calidad técnica, narrativa visual, coherencia conceptual, aplicación de los contenidos aprendidos, capacidad de edición y presentación profesional.
  - El proyecto deberá ser sustentado por el estudiante mediante una breve exposición o defensa oral.

### **BIBLIOGRAFÍA**

#### **Bibliografía Básica**

- Freeman, Michael. (2015). El ojo del fotógrafo: Guía gráfica. Composición y diseño para crear mejores fotografías digitales. Anaya Multimedia, Madrid.
- Krase, Ethan. (2018). Editorial Photography: A Professional's Guide to Shooting for Magazines, Newspapers, and More. Amherst Media, New York.
- Berger, John. (2016). Modos de ver. Gustavo Gili, Barcelona. (Obra clásica con relevancia vigente)
- Shaw, David. (2020). Practical Photography: How to Shoot Perfect Pictures Every Time. DK Publishing, London.
- Tatar, Maria. (2019). Photographic Storytelling: A Guide to Creating Powerful Visual Narratives. Aperture, New York.

#### **Bibliografía Complementaria**

- Fontcuberta, Joan. (2016). La furia de las imágenes: Notas sobre la postfotografía. Galaxia Gutenberg, Barcelona.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Badger, Gerry. (2019). The Genius of Photography: How Photography Has Changed Our Lives. Quadrille Publishing, London.
- La Grange, Ashley. (2017). Basic Critical Theory for Photographers. Focal Press, New York. (Obra ampliamente utilizada para el análisis fotográfico editorial)

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Semiótica

Créditos académicos	3
Pre-requisitos	Diseño Gráfico II, 1° semestre completo
Área del conocimiento	Profesionales generales
Área del estudio	Teoría y Sociedad
Semestre	Tercero
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	1 hora
Total de horas de acompañamiento docente por semana	2
Total de horas de trabajo autónomo por semana	2
Total de horas académicas semanales	4
Total de horas académicas semestrales	72
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico III, Fotografía, Realidad Paraguaya, Taller de Visualización Digital II, Stmas. de Reproducción

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura Semiótica se incluye en la malla curricular como un componente fundamental para desarrollar la capacidad de análisis e interpretación crítica de los signos en contextos comunicacionales, culturales, visuales y materiales.

Aborda los fundamentos de la semiótica como ciencia de los signos, sus corrientes teóricas (estructuralismo, pragmática, semiótica visual y de los objetos), y su aplicación en el análisis visual de piezas gráficas y de productos.

Para los estudiantes de Diseño Gráfico, permite comprender cómo los mensajes visuales construyen sentido, fortaleciendo su rol como comunicadores visuales estratégicos, aporta herramientas para desarrollar proyectos como identidades visuales, campañas, interfaces y señalética, donde el color, la



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

tipografía y la forma como elementos constitutivos de la composición se articulan para transmitir mensajes claros y coherentes.

Para los estudiantes de Diseño Industrial, aporta herramientas para leer e interpretar productos, interfaces y espacios como sistemas de signos culturales, sociales y funcionales, permite pensar el objeto más allá de su función, como portador de sentido cultural y simbólico, aplicándose en proyectos de productos, equipamiento, señalética y espacios, considerando materiales, formas y su contexto de uso.

La asignatura promueve una mirada crítica, reflexiva y estratégica del diseño, integrando teoría y práctica para desarrollar propuestas con valor comunicacional, funcional y cultural.

## OBJETIVOS

### OBJETIVO GENERAL

Desarrollar competencias analíticas, críticas y conceptuales para comprender y aplicar los fundamentos de la semiótica en el análisis y la producción de mensajes visuales, objetos, productos y sistemas integrando criterios de lectura crítica, coherencia comunicacional y pertinencia cultural.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

#### *Conceptuales*

1. Comprender las principales teorías semióticas y sus aplicaciones, reconociendo su relevancia para el análisis de sistemas de signos presentes en los discursos visuales, objetos y entornos diseñados.
2. Reconocer los elementos del signo y su funcionamiento en contextos gráficos y tridimensionales.
3. Relacionar los conceptos teóricos de la semiótica con los procesos culturales, comunicacionales y proyectuales del diseño gráfico e industrial.

#### *Procedimentales*

1. Aplicar conceptos semióticos en el análisis de piezas gráficas y de productos.
2. Formular hipótesis interpretativas sobre mensajes visuales y objetos diseñados.
3. Integrar herramientas semióticas en el desarrollo de propuestas proyectuales, articulando forma, contenido y significación.

#### *Actitudinales*

1. Fomentar una actitud crítica y reflexiva frente al diseño gráfico e industrial.
2. Desarrollar sensibilidad hacia los contextos socioculturales de los mensajes.
3. Promover la responsabilidad ética en el uso del lenguaje visual y material.

## CONTENIDOS CURRICULARES

### Unidad 1: Introducción a la semiótica y al pensamiento simbólico

**Objetivo:** Aproximar al estudiante con los orígenes, funciones y dimensiones del signo en los procesos de comunicación y cultura.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

**Contenidos:**

- El ser humano como productor e intérprete de signos.
- ¿Qué es la semiótica? Diferencias con la semiología.
- Modelos clásicos: Saussure y Peirce.
- Dimensiones del signo: sintáctica, semántica y pragmática.
- Tipología de signos: íconos, índices, símbolos.
- El signo como unidad de construcción de sentido.

**Unidad 2: Sistemas de significación y construcción de sentido**

**Objetivo:** Comprender cómo los sistemas de signos operan en distintos lenguajes visuales, materiales y espaciales, y cómo generan significados.

**Contenidos:**

- Lenguajes visuales, objetos y discursos: el diseño como sistema de signos.
- Denotación, connotación y polisemia.
- Estructuralismo y postestructuralismo: códigos, mitos y discursos.
- Retórica visual y estrategias de persuasión: metáfora, metonimia, alegoría.
- Significación y cultura material.
- Ideología y poder en los sistemas de representación.

**Unidad 3: Semiótica visual y del objeto**

**Objetivo:** Analizar mensajes visuales, objetos y productos desde una perspectiva semiótica.

**Contenidos:**

- Elementos visuales como signos: color, forma, textura, tipografía, imagen.
- Análisis de imágenes fijas y en movimiento.
- Semiótica del espacio y del objeto: desde su dimensión simbólica, funcional y cultural.
- El objeto como interfaz cultural y funcional.
- Estética, usabilidad y simbología en el diseño gráfico e industrial.

**Unidad 4: Semiótica aplicada al diseño**

**Objetivo:** Integrar los conceptos y herramientas semióticas en la interpretación y producción de mensajes visuales y objetos significantes.

**Contenidos:**

- Estudios de caso en diseño gráfico e industrial.
- Significación de marcas, productos, interfaces, experiencias y entorno.
- Análisis de sistemas comunicacionales en contextos sociales reales.

**Proyecto final integrador:** lectura semiótica de una gráfica o producto del diseño.



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

- **Clases teóricas-dialogadas**, con presentación de conceptos clave, ejemplos visuales y referencias culturales.
- **Análisis grupales de casos** vinculados a piezas gráficas, objetos y espacios, aplicando herramientas semióticas.
- **Talleres de lectura e interpretación**, para profundizar en textos, imágenes y sistemas de signos.
- **Debates y reflexiones colectivas**, a partir de temas actuales relacionados con la cultura visual, la comunicación y el diseño.
- **Ejercicios prácticos** de representación, análisis y resignificación de mensajes visuales u objetos.
- **Acompañamiento en proyectos de investigación-acción**, abordando problemáticas del entorno desde una perspectiva crítica y semiótica.

### ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

#### Actividades de proceso (60%)

- Análisis teóricos escritos (20%)
- Prácticas de análisis de casos (20%)
- Participación y presentaciones grupales (10%)
- Actividades autónomas o bitácoras (10%) *Informes breves o ensayos sobre casos seleccionados, considerando la aplicación de conceptos y el desarrollo de una mirada crítica, evaluadas a través de entregas periódicas.*

#### Evaluación final (40%)

Trabajo final integrador con presentación oral o escrita: análisis semiótico aplicado a una pieza gráfica o un producto industrial.

### BIBLIOGRAFÍA

#### Bibliografía Básica

- Eco, Umberto. (1986). *Tratado de semiótica general*. Lumen, Barcelona.
- Barthes, Roland. (2003). *Mitologías*. Siglo XXI, Buenos Aires.
- Santaella, Lucia. (2001). *La semiótica aplicada*. Paidós, Buenos Aires.
- Floch, Jean-Marie. (2004). *Identidades visuales*. Paidós, Barcelona.
- Pérez Gauli, Jordi. (2013). *Semiótica de la imagen*. GG, Barcelona.

#### Bibliografía Complementaria





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Beuchot, M. (2004). La semiótica. Teorías del signo y el lenguaje en la historia. Fondo de Cultura Económica.
- Colle, R. (2017). *Semiótica para diseñadores*. Ediciones UNL, Santa Fe.
- Dondis, D. A. (2017). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Lotman, Yuri. (2000). *La semiosfera*. Ediciones Cátedra, Madrid.
- Maldonado, Tomás. (1999). *Diseño, naturaleza y revolución*. GG, Barcelona.
- Peirce, C. S. (2024). Claves semióticas (S. Barrena, Ed. y Trad.). Editorial Cactus Perenne.
- Saussure, F. de. (s.f.). Curso de lingüística general (A. Alonso, Trad., Prólogo y Notas) (24ª ed.). Editorial Losada.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Realidad Paraguaya

Créditos académicos	3
Pre-requisitos	Historia y Teoría del Diseño II, 1º semestre completo
Área del conocimiento	Básicos
Área del estudio	Teoría y Sociedad
Semestre	Tercero
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	2 horas
Horas prácticas	0 hora
Total de horas de acompañamiento docente por semana	2
Total de horas de trabajo autónomo por semana	2
Total de horas académicas semanales	4
Total de horas académicas semestrales	70
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico III, Fotografía, Semiótica, Taller de Visualización Digital II, Stmas. de Reproducción

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura "Realidad Paraguaya", de carácter teórico, tiene como propósito proporcionar una reflexión profunda sobre las diferentes dimensiones de la realidad nacional: económica, social, política y cultural. A través de un enfoque analítico, la materia permite comprender los aspectos



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

estructurales y coyunturales que conforman el contexto de desarrollo del país. De esta manera, promueve un conocimiento integral en el cual el diseño responde a necesidades reales y está alineado con criterios de desarrollo sostenible, impacto social y competitividad.

Aporte al perfil del egreso: Esta asignatura refuerza la formación del diseñador industrial al dotarlo de una visión crítica y contextualizada, esencial para abordar los retos de un mundo globalizado sin perder de vista las particularidades del Paraguay. Permite que los estudiantes desarrollen proyectos que no solo sean funcionales y estéticamente atractivos, sino también que consideren el contexto social y económico local, promoviendo soluciones que sean socialmente responsables y que generen un impacto positivo en la comunidad.

De este modo, la asignatura contribuye a que el egresado integre los principios de sostenibilidad, adaptabilidad y responsabilidad social en su práctica profesional. Además, fomenta una perspectiva de posicionamiento competitivo, orientada a la creación de productos que respondan de manera efectiva a las necesidades y demandas del mercado paraguayo, a la vez que promuevan un desarrollo socialmente inclusivo y un fortalecimiento del diseño industrial nacional.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Analizar los procesos históricos y su influencia en la cultura material y social actual, desarrollando una perspectiva crítica e informada sobre los fenómenos de la sociedad paraguaya contemporánea, y reconociendo su interrelación en los ámbitos económico, social, político y cultural, para contribuir a la visibilización y transformación de las problemáticas sociales del país.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Describir las diferentes problemáticas que afectan a los grupos sociales que forman parte de la sociedad paraguaya contemporánea.
2. Caracterizar las diferentes dimensiones que intervienen en la realidad nacional.
3. Identificar y analizar casos de impacto social que evidencian problemáticas sociales en Paraguay, como base para desarrollar una mirada crítica desde el campo del diseño.
4. Reconocer el rol del diseño en la construcción, reproducción o transformación de imaginarios sociales en torno al contexto socioeconómico del Paraguay.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad 1: Matriz productiva nacional y dinámicas económicas**

*Objetivo: Conocer sectores productivos nacionales y su vínculo con el diseño y el desarrollo.*

**Contenidos:** Sectores de la economía paraguaya, rubros y su aporte al PIB. Indicadores de pobreza total/extrema. Desarrollo económico y desafíos estructurales. Estratificación social y desigualdad de ingresos. Tierra rural y urbana.

### **Unidad 2: Identidad, diversidad y desigualdad social**

*Objetivo: Comprender la multiculturalidad paraguaya y su impacto en el acceso a bienes, servicios y oportunidades de desarrollo.*

**Contenidos:** Educación superior. Diversidad cultural, pueblos indígenas. Desigualdades de





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

género.

### **Unidad 3: Historia reciente y sistema político paraguayo**

*Objetivo: Analizar procesos históricos y su influencia en la cultura material y social actual.*

**Contenidos:** Memoria reciente. Dictadura de Stroessner y transición democrática. Sistema político y desafíos de gobernabilidad.

### **Unidad 4: Diseño y desarrollo local**

*Objetivo: Vincular el diseño con necesidades reales de comunidades locales y oportunidades de transformación social.*

**Contenidos:** Diseño como herramienta para el desarrollo territorial. Políticas públicas, innovación social y sector creativo. Estudios de caso de diseño aplicado en sectores productivos y sociales.

## **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

Las estrategias didácticas de la asignatura combinan clases expositivas, análisis crítico de casos y dinámicas participativas que promuevan la comprensión de la realidad nacional. A través de lecturas dirigidas y discusión de materiales audiovisuales. Las clases están diseñadas para favorecer el pensamiento crítico y el vínculo entre teoría y práctica, propiciando una reflexión activa sobre el rol del diseño frente a la coyuntura socioeconómica.

Además, se implementa la metodología de investigación-acción con enfoque participativo, que permitirá a los y las estudiantes explorar, desde su entorno cotidiano, fenómenos de impacto social mediante técnicas cualitativas y/o cuantitativas. Estas investigaciones formarán parte del proceso evaluativo a través de ensayos, registros reflexivos y productos creativos editoriales. El trabajo autónomo será complementado con ejercicios de observación, sistematización de experiencias y producción crítica, promoviendo así una formación conectada con la realidad.

## **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

La asistencia es fijada en 70% y obtenido un puntaje superior al 60% de las actividades de proceso, realizadas por el estudiante.

La **evaluación parcial** (60%) consistirá en:

1. Durante el semestre se realizarán cinco tareas pautadas en el cronograma que se contarán como **participación**. (10 puntos).
2. Investigación y análisis sobre un proyecto de innovación social (15 puntos).
3. Elaboración de un ensayo argumentativo sobre una de las temáticas del programa (35 puntos).

Para cada evaluación serán entregados los criterios e indicadores de evaluación que se subirán a la Plataforma virtual y en clase.

La **evaluación final** (40%) consistirá en la elaboración y presentación oral de un fanzine sobre una de las temáticas del programa (la misma abordada en el ensayo). Total: 40 puntos.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

## **BIBLIOGRAFÍA**

- BASE IS. (2023). Recomposición del escenario sociopolítico tras las elecciones del año 2023 en Paraguay, Paraguay: BASE IS.
- Comisión de Verdad y Justicia. (2008). Informe Final. Anive haguã oiko. Asunción, Paraguay: Comisión de Verdad y Justicia. Recuperado de <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=Comisi%C3%B3n+de+Verdad+y+Justicia&title=Special%3ASearch&go=Ir&ns0=1&ns6=1&ns12=1&ns14=1&ns100=1&ns106=1>
- Coordinadora de Derechos Humanos del Paraguay. (2014). Informe Chokokue 1989-2013. El plan sistemático de ejecuciones en la lucha por el territorio campesino. Asunción, Paraguay: CODEHUPY. Recuperado de <http://codehupy.org.py/wp-content/uploads/2013/03/INFORME CHOKOKUE-1989-2013.pdf>
- El Lector (2014). Colección 60 años del Stronismo. Asunción, Paraguay: El Lector.
- Galeano, J. (2017). Territorios de exclusión social. Asunción, Paraguay: Arandurã. Recuperado de <http://enfoqueterritorial.org.py/wp-content/uploads/2017/04/Territorios-de-exclusi%C3%B3n-social-ENFOQUE TERRITORIAL.pdf>
- ONU Mujeres. (2015). Igualdad de género y principales brechas en Paraguay. Asunción, Paraguay: ONU Mujeres. Recuperado de [http://www.ciudadmujer.gov.py/application/files/5114/9693/8060/Igualdad\\_de\\_Genero\\_y\\_principales\\_brechas\\_en\\_Paraguay.pdf](http://www.ciudadmujer.gov.py/application/files/5114/9693/8060/Igualdad_de_Genero_y_principales_brechas_en_Paraguay.pdf)
- OXFAM. (2016). Yvy jára. Los dueños de la tierra en Paraguay. Asunción, Paraguay: OXFAM. Recuperado de [https://www.biodiversidadla.org/Documentos/Paraguay\\_Los\\_duenos\\_de\\_la\\_tie r ra](https://www.biodiversidadla.org/Documentos/Paraguay_Los_duenos_de_la_tie r ra)
- Serafini, V. (2019) Pobreza en Paraguay: crecimiento económico y conflicto redistributivo. Asunción: CADEP. Recuperado de <http://www.cadep.org.py/2019/06/pobreza-en-paraguay-crecimientoeconomico-y-conflicto-redistributivo/>

## **Complementaria**

- Setrini, G., Masi, F. (2016). Ser industrial en Paraguay. Editorial CADEP.
- BASE IS. (2024). Con la soja al cuello. Asunción, Paraguay: BASE IS.
- Borda, D., Caballero, M. (2020). Crecimiento y desarrollo económico en Paraguay. Asunción, Paraguay: CADEP/CONACYT.
- Canese, M., Canese, R. (2016). La lucha por la tierra en Asunción. Asunción, Paraguay: CIPAE / COBAÑADOS.
- OXFAM. (2016). Desterrados: tierra, poder y desigualdad en América Latina. OXFAM.
- Rojas, L., Chamorro, F. (2021). Economía y contexto social. Los mitos del stronismo I. Asunción, Paraguay: Goya.
- Vega, Jaider, Innovación Social (2017). Conacyt. Recuperado de: [https://www.conacyt.gov.py/sites/default/files/upload\\_editores/u38/CTS-J.Vega-modulo-7.pdf](https://www.conacyt.gov.py/sites/default/files/upload_editores/u38/CTS-J.Vega-modulo-7.pdf)
- Serafini, V., Egas, M.I. (2018). Empleo femenino en Paraguay. Tendencias y políticas públicas. Asunción, Paraguay: CADEP.

## **IDENTIFICACIÓN**





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Taller de Visualización Digital II

Créditos académicos	5
Pre-requisitos	Taller de Visualización I, 1° semestre completo
Área del conocimiento	Conocimientos complementarios
Área del estudio	Representación y expresión
Semestre	Tercero
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 horas
Horas prácticas	3 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	4
Total de horas de trabajo autónomo por semana	4
Total de horas académicas semanales	8
Total de horas académicas semestrales	144
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico III, Realidad Paraguaya, Fotografía, Semiótica, Stmas. de Reproducción

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura práctica propone el generar, idear y diseñar en el software editorial proporcionado, distintos tipos de publicaciones, como son revistas, catálogos, folletos, agendas, calendarios y todo material gráfico editorial el cual les proporcione un conocimiento básico de retículas, grillas, jerarquías tipográficas, considerando siempre la estética y gamas cromáticas utilizadas, dependiendo siempre de la utilidad que tendría el material editorial final. Se profundiza en el proceso de creación desde cero, por medio de ejemplos a ser utilizados en áreas totalmente independientes, que puedan servir a la vez para ampliar los conocimientos e investigar al respecto con un sistema teórico y práctico.

Se divide en 3 unidades totalmente independientes, la primera trabajando las imágenes y herramientas básicas del programa, la segunda enfocándonos en lo editorial todo lo referente a tipografías y jerarquías y la tercera y última en lo que sería el diseño interactivo, todo lo que se publica en medios digitales con formatos ya adaptados.

Esta materia aporta al perfil las competencias necesarias en prácticas de diseño contemporáneas y la adaptación a tecnologías emergentes, en sintonía con las tendencias del sector.

OBJETIVOS



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

## **OBJETIVOS GENERALES**

El estudiante desarrollará la capacidad de diseñar, idear e imprimir materiales editoriales multiformato para distintas finalidades, con ayuda de la tecnología por medio de un software editorial.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

### *Conceptual*

1. Conceptualizar materiales editoriales con perspectiva comunicacional que responda a la demanda del entorno editorial profesional contemporáneo.

### *Procedimental*

1. Crear varios modelos distintos de materiales en el software editorial que disponemos el cual contiene las herramientas para facilitar dicho proceso, con el dominio técnico y visual necesario, con una perspectiva comunicacional clara y agradable que responda a la demanda del entorno editorial profesional contemporáneo
2. Proyectar soluciones editoriales innovadoras mediante procesos metodológicos de diseño y toma de decisiones estratégicas, utilizando herramientas que faciliten el manejo de las distintas fuentes y formas de utilización.
3. Desarrollar capacidades para la elaboración de bocetos, maquetas y originales editoriales, a ser utilizados en la web o cualquier medio como ser celulares, páginas o app, demostrando autonomía, organización y habilidades técnicas.

### *Actitudinal*

1. Valorar críticamente distintos tipos de publicaciones multiformato, reconociendo sus estructuras gráficas, funcionales y comunicacionales, aplicando criterios funcionales y estéticos en el uso de la tipografía, el color, la imagen y los formatos, para la construcción de sistemas editoriales eficaces.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad I Imágenes**

*Objetivo:* Analizar críticamente distintos tipos de publicaciones multiformato, reconociendo sus estructuras gráficas, funcionales y comunicacionales, aplicando criterios funcionales y estéticos en el uso de la tipografía, el color, la imagen y los formatos, para la construcción de sistemas editoriales eficaces.

#### *Contenidos*

- Edición de imágenes por medio de herramientas vinculadas al programa
- Utilización de formas vectoriales
- Edición de colores y efectos editoriales

### **Unidad II Edición de Textos**

*Objetivo:* Proyectar soluciones editoriales innovadoras mediante procesos metodológicos de diseño y toma de decisiones estratégicas, utilizando herramientas que faciliten el manejo de las distintas fuentes y formas de utilización.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

#### *Contenidos*

- Tipologías editoriales, libros, revistas, agendas
- Elementos de organización y jerarquía de textos e imágenes
- Retícula tipos y construcción
- Jerarquía en los textos y correcciones de errores estructurales

#### **Unidad III Interactivo**

*Objetivo:* Desarrollar capacidades para la elaboración de bocetos, maquetas y originales editoriales, a ser utilizados en la web o cualquier medio como ser celulares, páginas o app, demostrando autonomía, organización y habilidades técnicas.

#### *Contenidos*

- Inserción de vídeos vinculados en distintos materiales editoriales
- Creación de botones y sistemas de transición de páginas para todos los materiales gráficos.
- Adaptación al multi formato, impreso, digital, interactivo.
- Evaluación crítica de proyectos editoriales realizados.

#### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

El curso se desarrolla principalmente en una modalidad de taller con teoría, práctica y reflexión en un entorno activo y participativo. El diseño editorial es abordado como un proceso complejo, que exige del estudiante tanto la comprensión de sistemas visuales como la capacidad de autogestión, análisis y toma de decisiones fundamentadas.

Se implementan las siguientes **estrategias pedagógicas**:

- En el aula los estudiantes trabajan en forma individual para proponer y resolver problemas de diseño editorial con acompañamiento y retroalimentación docente y entre pares.
- Experimentación digital con sistemas gráficos, retículas, jerarquías visuales y criterios tipográficos.
- Socialización y debate: presentación y revisión colectiva de proyectos, aplicando dinámicas de coevaluación y discusión con base en criterios estéticos, técnicos y comunicacionales.
- Desarrollo progresivo de un proyecto editorial final, que atraviesa todo el curso y culmina en un producto complejo, desarrollado en clase de diseño integral adaptado a distintos medios y soportes.

La investigación se realiza en contextos accesibles (físicos o digitales), aplicando técnicas cualitativas y/o cuantitativas como el análisis visual comparado, fomentando así la participación activa, la reflexión crítica y el aprendizaje situado.

#### **Medios utilizados**

- Plataforma digital para organizar contenidos, compartir recursos, entregar tareas y registrar la calificación del proceso.
- Software de diseño y maquetación, seleccionado en función de su accesibilidad, adecuación técnica y posibilidades de adaptación a distintos formatos editoriales, así como procesos de producción.



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Recursos audiovisuales especializados, presentar casos actuales y ampliar el horizonte teórico, cultural y técnico del estudiante.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura Taller de Visualización II, se alinea a una perspectiva integral de aprendizaje, combinando ejercicios realizados en clases, 2 pruebas parciales. En este marco de evaluación de proceso, y en correspondencia al Reglamento General de la FADA, para acceder a la evaluación final el estudiante deberá cumplir las siguientes metas:

- alcanzar un porcentaje  $\geq 70\%$  en participación activa (asistencia), y obtener un porcentaje  $\geq 60\%$  de rendimiento formativo y proyectual, verificado mediante:
  - 20% ejercicios realizados en clases.
  - 30% parciales correspondientes a cada unidad.
  - 10% correspondiente a pruebas escritas.

Teniendo así un acumulado de 60 puntos para llegar al proyecto final el cual será de 40 puntos que incluye un proceso en las últimas 2 clases presencial.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica

- Samara, T. (2004). Diseñar Con y Sin Retícula. Editorial Gustavo Gili.
- Lupton, Ellen. (2010). Thinking with Type, 2ª ed. Princeton Architectural Press, Nueva York.
- French, Nigel. (2022?). InDesign Type: Professional Typography with Adobe InDesign. Stilgráfica Press, Londres.
- Hochuli, Jost. (2022). El diseño de libros. Campgràfic, Valencia.
- White, Jan V. (2023). Diseño para la edición. Jardín de Monos, Málaga.

Bibliografía Complementaria

- Caldwell, Cath & Zappaterra, Yolanda. (2023). Diseño editorial: Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales. Campgràfic, Valencia.
- Gómez Láinez, F. Javier. (2018). InDesign CC 2018. Anaya Multimedia, Madrid.
- Jost hochuli - systematic book design? (2020). B42.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Sistemas de Reproducción
Créditos académicos	4 uc
Pre-requisitos	Diseño Gráfico II, 1º semestre completo
Área del conocimiento	Profesionales específicos



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Área del estudio	Tecnologías
Semestre	Tercero
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	2 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	3 horas
Total de horas de trabajo autónomo por semana	3 horas
Total de horas académicas semanales	6 horas
Total de horas académicas semestrales	108
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico III, Realidad Paraguaya, Fotografía, Semiótica, Taller de Visualización Digital II

FUNDAMENTACIÓN

Sistemas de Reproducción es una asignatura teórica de clases expositivas sobre los procesos de producción gráfica en función a sus diversos materiales, sistemas, procedimientos e incidencias económicas del diseño gráfico en la industria gráfica, se contemplan visitas guiadas a unidades productivas del sector gráfico; en línea con el perfil del egresado, esta asignatura aporta al estudiante conocimiento integral sobre la producción de piezas gráficas seriadas que contemplen los procesos de preimpresión, impresión y postimpresión.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar capacidades **conceptuales** para la comprensión de los procesos de producción gráfica desde la preimpresión hasta los procesos de acabado; **procedimentales** para el análisis de materiales, sistemas y procedimientos adecuados para la producción de piezas gráficas reproducibles y económicamente viables; y **actitudinales** para la adopción de responsabilidad profesional del diseñador gráfico en la industria gráfica y la consideración de las implicancias medioambientales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conceptuales

1. Identificar y explicar los procesos de producción gráfica y el funcionamiento de los sistemas de impresión.
2. Emplear correctamente el lenguaje técnico implícito en la Industria de la comunicación gráfica.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

### **Procedimentales**

1. Procesar originales para impresión con las especificaciones técnicas correctas según sistemas de reproducción y objetivos gráficos pretendidos.
2. Discriminar y seleccionar el sistema de reproducción más adecuado según la complejidad técnica que presente el original.

### **Actitudinal**

1. Contemplar y evaluar las implicancias económicas de los materiales y sistemas de producción gráfica al elaborar un proyecto de diseño.
2. Contemplar y medir conscientemente las implicancias ecológicas y medioambientales de las elecciones de materiales y procesos gráficos industriales.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad I – Pre impresión en el proceso gráfico**

*Objetivo:* Desarrollar las etapas posteriores al diseño y precedente a la impresión, así como las operaciones realizadas entre el diseño y la impresión.

*Contenidos:*

- Proceso de pre-prensa.
- Producción digital de originales, flujo de trabajo.
- Original para diversos sistemas de impresión y sustratos.
- Tipos de productos gráficos: Embalajes, editoriales y comerciales.
- Características técnicas de los originales, perfiles y pre visualización.
- Conceptos en pre impresión, resoluciones.
- Gestión de color, separación de color, modelo de colore, luz.
- Tecnología y materiales de preimpresión digital.
- Consideraciones de diseño para la impresión

### **Unidad II – Principales sistemas de impresión**

*Objetivo:* Desarrollar las características de los diferentes sistemas de impresión y sus formas impresoras, además del abordaje de los principales sistemas de impresión convencional y digital.

*Contenidos:*

- Sistemas de impresión, características y generalidades.
- Etapas del proceso de impresión, tecnología, materiales e insumos.
  - Sistema de impresión planográfica, características.
  - Sistema de impresión en alto relieve, características.
  - Sistema de impresión en bajo relieve, características.
  - Sistema de impresión permeográfica, características.
  - Sistema de impresión digital, características.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Sistemas de impresión no convencional y emergentes.

### **Unidad III – Pos impresión, acabado y materiales**

*Objetivo:* Desarrollar los principales procesos de la post-impresión como última etapa del proceso de producción gráfico, como aspecto fundamental para la calidad del producto final.

*Contenidos:*

- Operaciones de Acabado, generalidades.
- Encuadernación convencional e industrial.
- Procesos en línea y fuera de línea, plana y rotativas.
- Protección y embellecimiento, materiales y sus aplicaciones
- Productos especiales, materiales y sus aplicaciones.
- Envases y embalajes de papel y cartón, troquel y troquelado.
- Soporte a Imprimir: características, celulósico y derivados, proceso de fabricación.
- Consideraciones de costos y medio ambiente en la producción gráfica.

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

- Clases teóricas interactivas con apoyo visual.
- Visitas guiadas a empresas del sector gráfico.
- Actividades autónomas: Relatorios semanales impresos, Trabajos Prácticos impresos por unidad.
- Investigación-acción sobre productos gráficos reales.
- Exhibición y análisis de muestras reales: papeles, muestras de productos, materiales y elementos gráficos.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

- Relatorios semanales: 20%
- Trabajos prácticos: 40%
- Exámenes parciales: 40%
- Asistencia: 70% de la totalidad de clases como mínimo. Proceso: 60% del puntaje total como mínimo.

### **BIBLIOGRAFÍA**

#### **Bibliografía Básica**

- Álvarez, M. (2019). Los Principales Sistemas de Impresión. La Prestampa. <https://laprestampa.com/principales-sistemas-de-impresion/>
- Gatter, M. (2010). Manual de impresión para diseñadores gráficos. Parramón Diseño.
- Santarsiero, H. (2001) Producción Gráfica, Sistemas de Impresión. Producción Gráfica Ediciones.
- Santarsiero, H. (2006) La producción gráfica camino al 2000. Producción Gráfica Ediciones.
- Rossi, S. (2001) Glossário de Termos Técnicos Em Comunicação Gráfica. Cone Sul.



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Vidales, M. (2007) El mundo del envase. Gustavo Gili GG.

Bibliografía Complementaria

- Bann, D. (2010). Actualidad en la producción de artes gráficas. Editorial Blume.
- Casals, R. (1985). Terminología Técnica De Artes Gráficas. Español-Inglés. Editorial Tecnoteca.
- Rösner, H., Walk, H., Scheuermann, J., Dorra, M y Baufeldt, U. (2000). Artes gráficas: Transferencia e impresión de información. ABTG- Associação Brasileira de Tecnologia Gráfica.
- Sanders, N., Bevington, W. (1991) Manual De Producción Del Diseñador Gráfico. Editorial Gustavo Gili.

CUARTO SEMESTRE

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Diseño Gráfico IV

Créditos académicos	8
Pre-requisitos	Diseño Gráfico III, Stma. Reprod. 2° semestre completo
Área del conocimiento	Profesionales específicos
Área del estudio	Proyectual
Semestre	Cuarto
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	5 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	6
Total de horas de trabajo autónomo por semana	6
Total de horas académicas semanales	12
Total de horas académicas semestrales	216
Asignaturas con las que guarda relación	Marketing I, Redacción Publicitaria, Comunicación Persuasiva, Taller de Visualización Digital III





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

## **FUNDAMENTACIÓN**

Esta asignatura teórico-práctica se integra en la malla curricular para desarrollar competencias especializadas en comunicación publicitaria estratégica, combinando fundamentos teóricos con aplicación práctica. Aborda los procesos creativos y técnicos involucrados en la elaboración de piezas publicitarias efectivas, tanto gráficas como audiovisuales, considerando los condicionantes del mercado actual.

El programa cubre tres ejes principales: primero, las bases conceptuales incluyendo psicología del consumidor y modelos de persuasión como AIDA y Hook Model; segundo, el análisis y desarrollo de estrategias publicitarias con énfasis en el USP y adaptación a diferentes formatos; y tercero, la ejecución práctica de campañas completas desde el briefing hasta la presentación final.

Esta formación aporta al perfil de egreso profesionales capaces de crear mensajes visuales persuasivos, trabajar en equipos multidisciplinarios y adaptarse a los diversos soportes de comunicación actuales. La metodología combina clases teóricas (30%) con talleres prácticos (70%), utilizando análisis de casos reales, desarrollo de piezas publicitarias y simulaciones de pitch creativo, preparando a los estudiantes para los desafíos del mercado laboral en el área del diseño publicitario.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar competencias teórico-prácticas para la creación de piezas publicitarias efectivas, integrando estrategias de persuasión, análisis de audiencias y adaptación a formatos gráficos y audiovisuales.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

#### **Conceptuales**

1. Comprender los principios de psicología del consumidor y modelos de persuasión (AIDA, Hook Model) aplicados a la publicidad.
2. Analizar campañas publicitarias reales para identificar sus componentes estratégicos (USP, target, mensaje y formatos).

#### **Procedimentales**

1. Desarrollar piezas publicitarias creativas y funcionales en diversos soportes (impresos, digitales y audiovisuales).
2. Aplicar metodologías profesionales (briefing, brainstorming, presentación de proyectos) en el proceso de creación publicitaria.

#### **Actitudinal**

1. Evaluar el impacto y la ética en las comunicaciones publicitarias desde una perspectiva crítica y responsable.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad 1: Fundamentos de la Comunicación Persuasiva (Semanas 1-2)**

*Objetivo:* Comprender los principios de la persuasión aplicada al diseño publicitario.

*Contenidos:*



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Psicología del consumidor: emociones, sesgos y toma de decisiones.
- Modelos de persuasión (AIDA, Hook Model, Retórica visual).
- Briefing publicitario: estructura y análisis de casos reales.

*Ejercicios:*

1. Análisis grupal de campañas (identificar USP y estrategias persuasivas).
2. Redacción de un briefing para un producto local.

*Vinculación con campañas:* Base teórica para todas las campañas.

### **Unidad 2: Redacción Creativa y Copywriting (Semanas 3-4)**

*Objetivo:* Dominar la creación de mensajes efectivos para distintos formatos.

*Contenidos:*

- Copywriting para medios gráficos, digitales y audiovisuales.
- Storytelling: arcos narrativos en publicidad.
- Adaptación del tono (emocional, humorístico, urgente).

*Ejercicios:*

1. Reescribir slogans existentes con distintos enfoques persuasivos.
2. Crear un guion para un anuncio de radio de 30 segundos.

*Vinculación con campañas:* Aplicado en Campaña 1 (redes) y Campaña 2 (radio).

### **Unidad 3: Diseño para Medios Tradicionales y Digitales (Semanas 5-7)**

*Objetivo:* Adaptar diseños a distintos soportes manteniendo coherencia visual.

*Contenidos:*

- Formatos gráficos: afiches, vallas, displays para PVV.
- Redes sociales: dimensiones, ritmo visual, animaciones básicas.
- Semiótica aplicada: iconos, símbolos y códigos culturales.

*Ejercicios:*

1. Diseñar una misma pieza para Instagram feed, story y PVV.
2. Adaptar un mensaje de afiche a un banner digital.

*Vinculación con campañas:* Base para Campaña 1 (redes/PVV) y Campaña 3 (multiformato).

### **Unidad 4: Producción Audiovisual y Multimedia (Semanas 8-9)**

*Objetivo:* Integrar audio, video y animación en piezas publicitarias.

*Contenidos:*

- Storyboarding y ritmo visual.
- Motion graphics para redes (After Effects, Canva).
- Sinergia entre medios (ej.: hashtag unificador).

*Ejercicios:*

1. Crear un video de 15" para redes a partir del spot de radio.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

2. Storyboard para un comercial de TV.

*Vinculación con campañas:* Clave para Campaña 2 (radio → video) y Campaña 3 (TV).

#### **Unidad 5: Planificación Estratégica de Medios (Semanas 10-12)**

*Objetivo:* Elaborar planes de medios con enfoque en audiencias y presupuesto.

*Contenidos:*

- Customer journey y touchpoints.
- Selección de canales (tradicionales vs. digitales).
- Presupuesto: costos de producción y difusión.

*Ejercicios:*

1. Simulación de plan de medios para una marca local (Google Ads, Meta Ads).
2. Calculadora de presupuesto en Excel.

*Vinculación con campañas:* Aplicado en Campaña 3 y Campaña Final.

#### **Unidad 6: Campaña Integral y Pitch Final (Semanas 13-16)**

*Objetivo:* Sintetizar todos los conocimientos en una campaña 360° con defensa oral.

*Contenidos:*

- Estrategias de integración de medios.
- Métricas de éxito.
- Técnicas de presentación de storytelling visual.

*Ejercicios:*

1. Testeo de piezas con role-playing.
2. Revisión de presupuesto realista.

*Vinculación con campañas:* Examen final, campaña 360° + pitch.

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

La asignatura se desarrolla mediante una metodología teórico-práctica que integra estrategias activas de aprendizaje, investigación aplicada y trabajo autónomo. En las sesiones presenciales se implementan técnicas como el aprendizaje basado en proyectos, donde los estudiantes elaboran campañas publicitarias completas aplicando los contenidos de cada unidad. Esto se complementa con análisis de casos reales, simulaciones de situaciones profesionales y talleres creativos para el desarrollo de piezas en diversos formatos.

Para el trabajo autónomo, los estudiantes mantienen un portafolio digital donde documentan sus procesos creativos, realizan investigaciones sobre tendencias actuales y elaboran análisis críticos de ejemplos publicitarios de su entorno. Estas actividades fomentan la reflexión constante y el desarrollo del pensamiento crítico.

La investigación constituye un componente fundamental, permitiendo aplicar los conocimientos teóricos a problemáticas reales del contexto local. A través de un proceso ordenado que incluye diagnóstico, intervención y evaluación, se analizan temas como la efectividad de campañas, percepción de mensajes en diferentes públicos e impacto de las plataformas digitales. Se emplean técnicas mixtas como encuestas, grupos focales y análisis básico de datos.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

## **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

La evaluación en esta asignatura es un proceso continuo, formativo e integral, busca valorar los productos finales como el desarrollo de las competencias. Se implementa a través de instrumentos que consideran el progreso individual y colectivo, garantizando una valoración justa y transparente.

### **1. Evaluación de Proceso (60 puntos)**

Se incorporan tres criterios transversales en la valoración:

#### *a) Pensamiento crítico y reflexivo (20 puntos):*

- Análisis de casos publicitarios (5 puntos)
- Investigación-acción con aplicación metodológica (10 puntos)
- Portafolio de reflexiones y observaciones (5 puntos)

#### *b) Creatividad e innovación (20 puntos):*

- Desarrollo de prototipos y piezas preliminares (10 puntos)
- Soluciones a briefs publicitarios (5 puntos)
- Participación en talleres de ideación (5 puntos)

#### *c) Trabajo en equipo (20 puntos):*

- Contribuciones en proyectos grupales (10 puntos)
- Coevaluaciones entre pares (5 puntos)
- Participación en simulaciones profesionales (5 puntos)

### **2. Evaluación Final (40 puntos) La demostración de competencias integradas considera:**

- Proyecto integral de campaña (25 puntos):
- Calidad técnica y estratégica de piezas (10 puntos)
- Efectividad comunicacional (5 puntos)
- Presentación profesional, pitch (10 puntos)
- Informe final (10 puntos):
- Profundidad analítica (5 puntos)
- Aplicación metodológica (5 puntos)
- Autoevaluación (5 puntos):
- Reconocimiento de aprendizajes (3 puntos)
- Propuestas de mejora (2 puntos)

### **Criterios transversales de valoración**

- **Calidad técnica:** Dominio de herramientas y formatos publicitarios
- **Fundamentación teórica:** Aplicación pertinente de conceptos
- **Originalidad:** Aporte creativo en soluciones
- **Impacto comunicacional:** Efectividad persuasiva
- **Ética profesional:** Responsabilidad social en mensajes
- **Adaptabilidad:** Ajuste a contextos y públicos





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

## BIBLIOGRAFÍA

Obras clásicas, tienen más de 10 años, pero son de referencia obligatoria:

- Ogilvy, David. (1963/2020). Confesiones de un Publicitario. Deusto, Barcelona. ISBN: 978-84-10235-00-7
- Hopkins, Claude C. (1991). Mi vida en la publicidad y publicidad científica. McGraw-Hill, México D.F.
- Frascara, Jorge. (2006). El diseño de la comunicación. Ediciones Infinito, Buenos Aires.

Bibliografía principal:

- Bassat, Luis. (2020). El libro rojo de las marcas. Debolsillo, España.
- Bassat, Luis. (2018). El libro rojo de la publicidad. Debolsillo, España.
- Ambrose, Gavin; Harris, Paul. (2015). Genios del diseño: Métodos y procesos de los pensadores creativos. Blume, Londres.
- Flores Figueroa, Jesús; Balderrama Armendáriz, Carlos. (2014). La crítica del diseño. Trillas, México D.F.
- Sorrentino, Marcelo. (2014). Publicidad creativa: Una introducción. Blume, Barcelona.

Bibliografía complementaria:

- Rodríguez Varona, Francisco; Llorente Barroso, Carmen; García Guardia, María Luisa. (2012). Fundamentos de la eficacia publicitaria y el retorno de la inversión. Delta Publicaciones, Madrid.
- Lorenzo, I. (2010). Manual del consultor de marketing: Cómo tomar decisiones sobre productos y servicios. Profit, Barcelona.

Materiales digitales sugeridos:

- IPMARK, revista digital sobre marketing, publicidad, comunicación y tendencias digitales. <https://ipmark.com/>
- Plataformas: Behance (casos de estudio), Google Ads Blog (tendencias digitales). Storyboarder.ai (crear storyboards de forma rápida y precisa)

## IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Comunicación Persuasiva

Créditos académicos	5
Pre-requisitos	Diseño Gráfico III, 2° semestre completo
Área del conocimiento	Profesionales generales
Área del estudio	Teoría y Sociedad
Semestre	Cuarto



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	3 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	4
Total de horas de trabajo autónomo por semana	4
Total de horas académicas semanales	8
Total de horas académicas semestrales	144
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico IV, Marketing I, Redacción Publicitaria, Taller de Visualización Digital III

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura Comunicación Persuasiva se incorpora a la malla curricular de Diseño Gráfico en el cuarto semestre como parte del trayecto formativo orientado a la comunicación visual aplicada a la publicidad. Su inclusión responde a la necesidad de dotar al estudiante de herramientas teóricas y prácticas para la construcción de mensajes estratégicos capaces de influir en percepciones, decisiones y comportamientos del público objetivo, en concordancia con los objetivos de diseño centrado en el usuario.

Desde un enfoque teórico-práctico, la materia aborda los fundamentos conceptuales de la persuasión, el análisis de públicos, la construcción de marcas, el posicionamiento, y el desarrollo de propuestas comunicacionales sólidas y coherentes, innovando en medios. Integra metodologías de análisis de casos reales, estrategias discursivas, diagnóstico de marca, definición de territorios y valores, así como la elaboración de proyectos comunicacionales para la solución de problemas del usuario.

Organizada en cuatro unidades temáticas secuenciadas, la asignatura acompaña al estudiante desde el reconocimiento de los elementos claves de la comunicación persuasiva hasta la creación de una campaña completa. Este proceso se desarrolla de manera articulada con otras materias del semestre —como Redacción Publicitaria, Producción Audiovisual y Marketing— y encuentra su núcleo de integración en la materia troncal Diseño Gráfico IV, centrada en el desarrollo de campañas multiformato con enfoque publicitario.

En relación al perfil del egresado, esta asignatura aporta capacidades clave en pensamiento estratégico, argumentación discursiva, análisis de contexto, innovación comunicacional y ética profesional, consolidando la figura de un diseñador gráfico integral, capaz de desarrollar soluciones visuales relevantes, pertinentes y adaptadas a las realidades del entorno social y del mercado.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales en el análisis, construcción y evaluación de mensajes visuales persuasivos, integrando herramientas estratégicas de comunicación,





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

branding y comportamiento del consumidor, para el desarrollo de campañas creativas orientadas a la publicidad, en coherencia con el contexto sociocultural y los principios éticos del diseño gráfico contemporáneo.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

### **Conceptuales**

1. Comprender los fundamentos de la comunicación persuasiva y su aplicación en entornos publicitarios.
2. Reconocer los elementos clave de una marca y su función en el posicionamiento estratégico dentro del mercado.

### **Procedimentales**

1. Analizar el comportamiento del consumidor y las tendencias actuales para generar mensajes visuales relevantes.
2. Aplicar metodologías de diagnóstico, planificación y desarrollo de proyectos visuales persuasivos, basados en la investigación de usuario, el insight y la propuesta de valor.
3. Diseñar y argumentar piezas gráficas adaptadas a diversos formatos y medios, desde una perspectiva estratégica y creativa.

### **Actitudinales**

1. Promover una actitud crítica, reflexiva y ética frente a los discursos visuales, valorando el impacto social del diseño comunicacional.
2. Fomentar la creatividad, la autonomía y el trabajo colaborativo en entornos multidisciplinares, como parte del proceso de formación integral del diseñador.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad 1: Fundamentos de la Comunicación Persuasiva**

*Objetivo:* Introducir los conceptos clave de la estrategia de marca y la persuasión como base para la construcción de mensajes visuales con impacto.

*Contenidos:*

- El naming como herramienta identitaria: principios y estrategias.
- Fundamentos de marca: percepción, ciclo de vida y macro tendencias.
- Tipologías de marca y arquetipos comunicacionales.

*Ejercicios:*

1. Desarrollo de un naming con sustento estratégico para la denominación del grupo o equipo de trabajo.
2. Elaboración de la identidad visual del naming elegido para el grupo de trabajo.

*Vinculación con la materia troncal:* Introduce los conceptos que servirán de base para la Campaña 1 en Diseño Gráfico IV, alineando naming y propuesta visual.

### **Unidad 2: Inmersión de Marca**



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

*Objetivo:* Desarrollar habilidades de diagnóstico y planificación estratégica, considerando el contexto competitivo, el usuario y la propuesta de valor.

*Contenidos:*

- Análisis estratégico de marca: auditoría interna y externa.
- Brand equity, brand reputation y territorio de marca.
- Investigación cualitativa y cuantitativa: brand persona, insights, customer journey.

*Ejercicios:*

1. Mapeo de entorno competitivo y benchmarking.
2. Construcción de perfil de usuario y mapa de empatía.
3. Redacción de insights y atributos de valor.

*Vinculación con la materia troncal:* Provee los insumos analíticos que alimentan las decisiones visuales y narrativas en el desarrollo de las campañas de Diseño Gráfico IV.

### **Unidad 3: Plataforma de Marca y Construcción del Mensaje Persuasivo**

*Objetivo:* Construir una plataforma de marca coherente y traducirla en mensajes visuales persuasivos adecuados a distintos públicos.

*Contenidos:*

- Definición de valores, personalidad y tono de marca.
- Propósito, propuesta de valor e idea de marca.
- Retórica visual y nuevos formatos de comunicación.

*Ejercicios:*

1. Redacción de la plataforma de marca.
2. Desarrollo de una matriz de mensajes clave por formato.
3. Análisis de piezas de comunicación con enfoque en construcción discursiva.

*Vinculación con la materia troncal:* Aporta los elementos conceptuales para la creación de mensajes efectivos e innovadores en medios de comunicación.

### **Unidad 4: Desarrollo y Presentación de la Campaña Persuasiva**

*Objetivo:* Aplicar los conocimientos adquiridos en el diseño, ejecución y presentación de un proyecto visual integral, desde una marca real paraguaya.

*Contenidos:*

- Estructura estratégica de una campaña: objetivos, mensaje, medios.
- Adaptación de la campaña de manera innovadora en los medios.
- Presentación profesional y defensa argumentativa del proyecto.

*Ejercicios:*

1. Briefing de campaña y objetivos comunicacionales.
2. Desarrollo de piezas clave para la aplicación en un medio comunicacional (con foco en contenido y estructura).
3. Defensa oral del proyecto con recursos visuales y argumentación estratégica.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

*Vinculación con la materia troncal:* Acompaña el proceso práctico del proyecto desarrolladas en Diseño Gráfico IV, fortaleciendo el sustento estratégico del contenido visual.

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

La asignatura Comunicación Persuasiva se desarrolla a través de una propuesta metodológica teórico-práctica, articulando el aprendizaje en aula con el trabajo autónomo, y promoviendo la investigación como herramienta de reflexión y construcción de conocimiento. Las estrategias están orientadas al desarrollo de competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales, a partir de situaciones reales y simuladas del ámbito del diseño gráfico orientado a la publicidad.

Durante las **actividades en aula**, se aplicarán estrategias activas de enseñanza- aprendizaje tales como:

- Clases expositivas acompañadas de análisis de casos reales.
- Trabajos prácticos individuales y grupales con orientación docente.
- Exposiciones, debates y reflexiones guiadas sobre tendencias y ejemplos del entorno comunicacional.
- Talleres de co-creación y simulaciones de presentaciones de proyectos.

En los momentos de **aprendizaje autónomo**, los estudiantes llevarán a cabo:

- La elaboración de un portafolio digital que registre el proceso completo del proyecto final.
- Lecturas y análisis de material bibliográfico y proyectos reales.
- Aplicación de herramientas de análisis de marca, investigación de usuario y planificación estratégica.
- Desarrollo de entregas parciales para la evaluación progresiva del trabajo final.

Como parte del componente de **investigación**, se implementará una **investigación-acción**, basada en el análisis de problemáticas reales relacionadas con la comunicación persuasiva en el contexto local. Esta metodología permitirá que los estudiantes apliquen técnicas de investigación cualitativas y/o cuantitativas (entrevistas, encuestas, mapas de empatía, etc.), favoreciendo la participación activa, el pensamiento crítico y la toma de decisiones fundamentadas en evidencia. Los temas y objetivos específicos de la investigación se definirán en la planificación docente, y se articulará con el desarrollo de las unidades del curso.

De esta manera, las estrategias didácticas contribuyen al desarrollo integral de las competencias del perfil del egresado, fortaleciendo su capacidad para diseñar soluciones visuales estratégicas y éticas, desde una comprensión profunda del usuario y del contexto comunicacional.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

La evaluación en esta asignatura es un proceso continuo, formativo e integral que busca valorar tanto los productos finales como el desarrollo progresivo de las competencias en comunicación persuasiva y estrategia de marca. Se implementa a través de instrumentos que consideran el progreso individual y colectivo, garantizando una valoración justa y transparente del dominio teórico-práctico aplicado al desarrollo de mensajes visuales persuasivos.

#### **Evaluación de Proceso (60 puntos)**

Se incorporan tres criterios transversales específicos para el desarrollo de comunicación persuasiva:



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

a) Análisis estratégico y fundamentación teórica (20 puntos):

- **Análisis comparativo de marcas** (6 puntos)
  - Identificación de valores, posicionamiento y tipologías de marca
- **Diagnóstico de entorno competitivo y brand equity** (8 puntos)
  - Mapeo competitivo, benchmarking y análisis de territorio de marca
  - Evaluación de brand reputation y oportunidades de posicionamiento
- **Investigación de usuario e insights** (6 puntos)
  - Construcción de brand persona y mapa de empatía
  - Identificación y redacción de insights relevantes y atributos de valor

b) Desarrollo de plataforma de marca y mensaje persuasivo (20 puntos):

- **Construcción de plataforma de marca integral** (8 puntos)
  - Definición coherente de valores, personalidad y tono de marca
  - Articulación de propósito, propuesta de valor e idea de marca
- **Desarrollo de matriz de mensajes clave** (7 puntos)
  - Adaptación de mensajes según formatos y públicos específicos
- **Análisis de retórica visual y nuevos formatos** (5 puntos)
  - Evaluación crítica de piezas publicitarias desde enfoque discursivo
  - Identificación de tendencias en comunicación persuasiva

c) Aplicación práctica y vinculación con materia troncal (20 puntos):

- **Desarrollo de briefing y objetivos comunicacionales** (8 puntos)
  - Estructura estratégica clara: objetivos, mensaje, medios
  - Coherencia entre análisis previo y propuesta visual del proyecto
- **Sustento estratégico para desarrollo visual** (7 puntos)
  - Aportes conceptuales que alimenten las campañas de Diseño Gráfico IV
  - Traducción efectiva de estrategia a elementos visuales y narrativos
- **Presentaciones de avance y retroalimentación** (5 puntos)
  - Defensa argumentativa de decisiones estratégicas
  - Incorporación constructiva de correcciones y sugerencias

d) Evaluación Final (40 puntos)

La demostración de competencias integradas en comunicación persuasiva considera:

- Proyecto final persuasivo (25 puntos):

- **Plataforma de marca y estrategia comunicacional completa** (10 puntos)
  - Coherencia entre análisis, plataforma de marca y propuesta del proyecto
  - Fundamentación teórica sólida y aplicación de modelos estratégicos
- **Desarrollo de piezas clave con enfoque en contenido estratégico** (8 puntos)





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- o Adaptación efectiva a formatos gráficos y digitales
- o Consistencia de mensaje y alineación con objetivos comunicacionales
- Presentación profesional y defensa argumentativa (7 puntos)
  - o Storytelling convincente con recursos visuales de apoyo
  - o Manejo de audiencia y argumentación estratégica del proyecto
- Informe de fundamentación estratégica (10 puntos):
  - Metodología de análisis e investigación aplicada (5 puntos)
    - o Rigor en auditoría interna/externa e investigación de usuario
    - o Validez y profundidad de insights y diagnósticos desarrollados
  - Reflexión crítica sobre vinculación teórico-práctica (5 puntos)
    - o Autoevaluación del proceso de traducción estrategia-visualización
    - o Identificación de fortalezas y oportunidades de mejora
- Evaluación de competencias integradas (5 puntos):
  - Dominio conceptual de comunicación persuasiva (3 puntos)
    - o Comprensión de arquetipos, ciclo de vida, brand equity y retórica visual
    - o Aplicación contextualizada de teorías de marca y persuasión
  - Visión estratégica y pensamiento sistémico (2 puntos)
    - o Capacidad de síntesis entre investigación, estrategia y ejecución
    - o Coherencia en la construcción de mensajes persuasivos integrales
- Criterios Transversales de Valoración
  - **Rigor metodológico:** Calidad en análisis estratégico, investigación de usuario y fundamentación teórica
  - **Coherencia estratégica:** Articulación efectiva entre diagnóstico, plataforma de marca y propuesta comunicacional
  - **Pensamiento persuasivo:** Capacidad de construir mensajes que conecten emocionalmente y motiven a la acción
  - **Adaptabilidad comunicacional:** Traducción efectiva de estrategia a diferentes formatos y públicos
  - **Originalidad estratégica:** Aporte creativo en posicionamiento y construcción de territorio de marca
  - **Vinculación interdisciplinaria:** Efectividad en el apoyo estratégico a la materia troncal Diseño Gráfico IV

Distribución Temporal de Evaluaciones

**Evaluación de Proceso (60 puntos) - Distribuida por unidades:**

- **Unidad 1 (Semanas 1-2):** Fundamentos de la Comunicación Persuasiva (15 puntos)
- **Unidad 2 (Semanas 3-5):** Inmersión de Marca (15 puntos)



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- **Unidad 3 (Semanas 6-9):** Plataforma de Marca y Construcción del Mensaje Persuasivo (15 puntos)
- **Unidad 4 (Semanas 10-16):** Aplicación práctica y presentaciones de avance (15 puntos)

**Evaluación Final (40 puntos) - Unidad 4 (Semanas finales):**

- **Entrega de proyecto integral:** Proyecto persuasivo con sustento estratégico completo
- **Presentación oral:** Defensa argumentativa con recursos visuales de apoyo
- **Evaluación teórica integrada:** Competencias en comunicación persuasiva

#### **Articulación con Diseño Gráfico IV**

Las evaluaciones de Comunicación Persuasiva están diseñadas para complementar y enriquecer el trabajo práctico desarrollado en la materia troncal:

- **Campaña 1 (redes/PVV):** Sustentada por fundamentos de la comunicación persuasiva e inmersión de marca de las Unidades 1-2
- **Campaña 2 (radio→video):** Enriquecida por la plataforma de marca y matriz de mensajes de la Unidad 3
- **Campaña 3 (multiformato):** Integrada con el desarrollo estratégico completo de la Unidad 4
- **Campaña Final (360°):** Potenciada por todo el proceso de comunicación persuasiva desarrollado

#### **BIBLIOGRAFÍA**

##### **Bibliografía Básica**

- Aaker, David A. (2014). Aaker on Branding: 20 Principles That Drive Success. Morgan James Publishing, Nueva York.
- Capriotti, Paul. (2021). DircomMAP. Dirección Estratégica de Comunicación. Bidireccional, Barcelona.
- Costa-Sánchez, Carmen. (2014). Narrativas Transmedia y Comunicación Corporativa. Editorial UOC, Barcelona.
- Lamarre, Guillaume. (2019). Storytelling como estrategia de comunicación: Herramientas narrativas para comunicadores, creativos y emprendedores. Editorial GG, Barcelona.
- Liberal Ormaechea, Sheila y Mañas Viniegra, Luis. (2020). Las redes sociales como herramienta de comunicación persuasiva. McGraw-Hill Interamericana, Madrid.
- Wheeler, Alina. (2017). Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team (5ª ed.). John Wiley & Sons, Nueva Jersey.

##### **Bibliografía Complementaria**

- Bermejo Berros, Jesús. (2023). "La mutación del sistema publicitario hacia estrategias persuasivas indirectas en la era digital". AdComunica, 26, 175- 202.
- García Uceda, Mariola. (2015). Las claves del talento: la influencia del liderazgo en la comunicación persuasiva. ESIC Editorial, Madrid.



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Healey, Matthew. (2018). ¿Qué es el branding? (2ª ed.). Editorial GG, Barcelona.
- Neumeier, Marty. (2016). The Brand Gap: How to Bridge the Distance Between Business Strategy and Design (2ª ed.). New Riders, Berkeley.
- Sinek, Simon. (2017). Start with Why: How Great Leaders Inspire Everyone to Take Action. Portfolio, Nueva York.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Producción Audiovisual

Créditos académicos	5
Pre-requisitos	Fotografía, 2º semestre completo
Área del conocimiento	Profesionales generales
Área del estudio	Representación y expresión
Semestre	Cuarto
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	3 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	4 horas
Total de horas de trabajo autónomo por semana	4 horas
Total de horas académicas semanales	8 horas
Total de horas académicas semestrales	144 horas
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico IV, Marketing I, Redacción Publicitaria, Comunicación Persuasiva, Taller de Visualización Digital III

FUNDAMENTACIÓN

Esta asignatura principalmente práctica está orientada a la publicidad y pretende otorgar a los estudiantes de Diseño, herramientas conceptuales y técnicas que les permitan concebir, planificar y producir piezas audiovisuales efectivas dentro del campo publicitario. Si bien la base conceptual de publicidad y diseño se desarrolla en otras asignaturas, esta cátedra actúa como complemento instrumental, brindando conocimientos prácticos y teóricos que facilitan la traducción de ideas creativas en productos audiovisuales comunicacionales.

El alcance de la asignatura incluye el aprendizaje de los fundamentos del lenguaje audiovisual, técnicas de producción y postproducción, manejo de tecnologías audiovisuales, y el desarrollo de competencias para generar narrativas visuales coherentes y persuasivas orientadas a distintos formatos publicitarios y plataformas digitales.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

Esta materia aporta al perfil de egreso un dominio interdisciplinario que vincula el diseño, la comunicación y la producción técnica audiovisual, fortaleciendo la capacidad del egresado para desempeñarse en contextos profesionales donde la publicidad se nutre de contenidos audiovisuales dinámicos y de calidad.

La naturaleza de la asignatura es teórico-práctica, con un fuerte enfoque en el taller y el aprendizaje basado en proyectos, lo que permite a los estudiantes construir conocimientos mediante la experimentación y la producción concreta de piezas audiovisuales.

La organización se estructura en tres unidades progresivas, que comienzan con fundamentos y producción básica, avanzan hacia técnicas intermedias de edición y postproducción, y culminan en el desarrollo de proyectos audiovisuales complejos con énfasis en storytelling y formatos para medios digitales y publicitarios.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

Que el estudiante desarrolle competencias conceptuales, técnicas y actitudinales para planificar y producir piezas audiovisuales orientadas a la publicidad, integrando narrativas visuales y storytelling con el manejo de herramientas tecnológicas propias de la producción y postproducción audiovisual.

### **Objetivos específicos**

#### *Dimensión conceptual:*

1. Comprender los fundamentos del lenguaje audiovisual aplicado a la publicidad y el storytelling.
2. Analizar las características y formatos audiovisuales relevantes en los distintos medios y plataformas publicitarias.

#### *Dimensión procedimental:*

1. Aplicar técnicas básicas y avanzadas de producción y edición audiovisual utilizando software profesional.
2. Diseñar y producir piezas audiovisuales publicitarias que integren imagen, sonido y narrativa para distintos formatos.
3. Gestionar el flujo de trabajo desde la concepción hasta la entrega final del producto audiovisual.

#### *Dimensión actitudinal:*

1. Fomentar la responsabilidad en la gestión de proyectos audiovisuales y el respeto por los tiempos y recursos.
2. Desarrollar una actitud crítica y creativa frente a las prácticas profesionales en el campo audiovisual publicitario.
3. Valorar el trabajo colaborativo y la comunicación efectiva dentro de equipos multidisciplinares.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad 1: Fundamentos y producción básica audiovisual**

**Duración:** 4 clases (12 horas presenciales + trabajo autónomo)

### **Objetivos específicos:**





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Comprender los elementos esenciales del lenguaje audiovisual (plano, encuadre, movimiento, sonido).
- Introducir el uso básico de cámaras, iluminación y micrófonos.
- Familiarizarse con el proceso de preproducción: planificación, guion técnico y storyboard.
- Aprender la captura básica de imágenes y sonido.
- Aplicar principios básicos de edición con software accesible.

**Contenidos:**

- Elementos del lenguaje audiovisual: plano, ángulo, ritmo.
- Equipamiento básico para producción audiovisual.
- Preproducción: guion técnico y storyboard.
- Técnicas básicas de filmación y grabación de sonido.
- Introducción a la edición: cortes, transiciones, ajuste de audio.

**Producto validador:**

- Producción y edición de un spot audiovisual básico (duración: 15-30 segundos) con narrativa simple para un producto o servicio ficticio.

**Unidad 2: Técnicas intermedias y postproducción**

**Duración:** 5 clases (15 horas presenciales + trabajo autónomo)

**Objetivos específicos:**

- Profundizar en técnicas de iluminación, composición y sonido para mejorar la calidad audiovisual.
- Manejar herramientas de edición avanzadas y postproducción (efectos, corrección de color, mezcla de audio).
- Integrar recursos gráficos y de motion graphics básicos para enriquecer piezas audiovisuales.
- Desarrollar flujos de trabajo eficientes para producción y postproducción.

**Contenidos:**

- Técnicas avanzadas de iluminación y encuadre.
- Edición avanzada: software profesional (ej. Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve).
- Introducción a motion graphics y animación de gráficos.
- Corrección de color y diseño sonoro.
- Organización y gestión del flujo de trabajo audiovisual.

**Producto validador:**

- Producción y postproducción de un video promocional (duración: 30-60 segundos) que incluya elementos gráficos animados y sonido elaborado para un producto o servicio real o simulado.

**Unidad 3: Producción avanzada y storytelling para publicidad digital**

**Duración:** 5 clases (15 horas presenciales + trabajo autónomo)

**Objetivos específicos:**



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Desarrollar piezas audiovisuales complejas con narrativa publicitaria efectiva y adaptada a plataformas digitales (redes sociales, web).
- Aplicar técnicas avanzadas de edición, efectos visuales y mezcla sonora para optimizar el impacto comunicacional.
- Integrar estrategias de storytelling para captar y retener audiencias específicas.
- Gestionar proyectos audiovisuales completos con planificación, producción y entrega profesional.

**Contenidos:**

- Storytelling audiovisual aplicado a la publicidad digital.
- Edición avanzada con efectos visuales y corrección avanzada.
- Optimización de formatos y contenidos para redes sociales y plataformas web.
- Gestión integral de proyectos audiovisuales.
- Evaluación crítica y retroalimentación profesional.

**Producto validador:**

- Producción final de una campaña audiovisual digital (serie de piezas o video complejo, duración variable según plataforma) con énfasis en *storytelling* y formatos adaptados a redes sociales.

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

- **Aprendizaje basado en proyectos (ABP):** La asignatura se desarrollará principalmente mediante la producción de piezas audiovisuales concretas en cada unidad. Esto favorece la integración de conocimientos teóricos con la práctica real, promoviendo el "learning by doing".
- **Talleres prácticos presenciales:** Las sesiones estarán orientadas a talleres donde se desarrollarán actividades guiadas para familiarizarse con los equipos, técnicas de grabación, software de edición y postproducción. Se fomentará la experimentación y la resolución de problemas en tiempo real.
- **Trabajo autónomo supervisado:** Se asignarán tareas de investigación, autoformación y ejercicios prácticos para ser desarrollados fuera del aula, fortaleciendo la autonomía y la organización del tiempo.
- **Análisis crítico y discusión:** Se promoverán espacios de reflexión y debate sobre las piezas producidas, casos de estudio y referentes de la industria audiovisual publicitaria, estimulando la capacidad crítica y la comprensión conceptual.
- **Trabajo colaborativo:** Se incentivará el trabajo en equipo para simular procesos reales de producción audiovisual, desarrollando habilidades de comunicación, coordinación y distribución de roles.
- **Integración tecnológica progresiva:** La enseñanza irá incorporando gradualmente herramientas tecnológicas específicas (cámaras, software de edición y postproducción) para que los estudiantes puedan adquirir un dominio funcional y contextualizado.
- **Feedback continuo:** Se implementarán instancias de retroalimentación constante entre docente y estudiantes, y entre pares, para mejorar las piezas audiovisuales y los procesos de aprendizaje.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Criterios generales

- **Proceso (60%):** Evaluación continua durante el desarrollo de cada proyecto, basada en participación, cumplimiento de actividades, aplicación de conceptos, actitud y trabajo colaborativo.
- **Trabajo final (40%):** Evaluación sumativa del proyecto entregado al final de cada unidad, considerando calidad técnica, creatividad, pertinencia comunicacional y presentación.

Evaluación por unidad

Unidad	Evaluación de proceso (20%)	Evaluación trabajo final (13.3%)	Total unidad (%)
Unidad 1 Spot audiovisual básico.	Participación en clases, entrega de ejercicios, feedback y autoevaluación.	Spot Básico	33.3%
Unidad 2 (Post producción + motion graphics)	Cumplimiento de prácticas, integración de elementos de audio, video, gráficos y textuales, actitud crítica.	Integración de gráfica compleja a spot publicitario.	33.3%
Unidad 3 (Campaña audiovisual)	Gestión del proyecto, trabajo en equipo, aplicación de feedback.	Proyecto final para redes o plataforma digital y adaptable a múltiples formatos y duraciones.	33.3%

Detalle de criterios de evaluación

Proceso (60%) -Dividido en dos proyectos-

- Participación activa y puntualidad en clase (15%)
- Entrega y calidad de ejercicios y tareas (25%)
- Demostración de comprensión conceptual y técnica en actividades prácticas (10%)
- Actitud proactiva, autonomía y colaboración grupal (10%)

Trabajo final (40%)

- Creatividad y originalidad (10%)
- Dominio técnico del software y comunicación eficaz (10%)
- Adecuación al briefing y pertinencia comunicacional (10%)
- Presentación y defensa del proyecto (10%)

BIBLIOGRAFÍA

- Aranda, D. (2012). Guión audiovisual. Ediciones Cátedra. (Análisis y desarrollo de guiones para proyectos audiovisuales, con ejemplos prácticos.)
- Bestard Luciano, M. (2011). Realización audiovisual. Editorial Paidós. (Guía sobre la dirección y producción de contenidos audiovisuales, con enfoque en técnicas narrativas.)



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Martínez Abadía, J. (2012). Manual del productor audiovisual. Ediciones Síntesis. (Compendio de estrategias para la producción de medios audiovisuales, desde la preproducción hasta la postproducción.)
- Mónaco, A. M. (2015). El ABC de la producción audiovisual: manual instructivo. Editorial Gedisa. (Texto didáctico sobre fundamentos de la producción audiovisual con ejercicios aplicados.)
- Hernández Serrano, G. (2017). Dirección de arte para producciones audiovisuales. Ediciones de la Universidad de Barcelona. (Guía práctica para la dirección artística en cine, publicidad y televisión, con estudios de caso.)
- Pardo Fernández, A. (2014). Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales. Editorial UOC. (Análisis de modelos de producción y gestión en la industria audiovisual.)
- Sánchez Navarro, J. (2013). Narrativa audiovisual. Ediciones Cátedra. (Exploración de la construcción de historias en medios audiovisuales, con ejemplos y estudios teóricos).

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Taller de Visualización Digital III

Créditos académicos	5
Pre-requisitos	Taller de Visualización II, 2° semestre completo
Área del conocimiento	Conocimientos complementarios
Área del estudio	Representación y expresión
Semestre	Cuarto
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	3 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	4
Total de horas de trabajo autónomo por semana	4
Total de horas académicas semanales	8
Total de horas académicas semestrales	144
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico IV, Marketing I, Redacción Publicitaria, Comunicación Persuasiva, Producción Audiovisual





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

## **FUNDAMENTACIÓN**

Esta asignatura responde a la necesidad de ampliar las competencias técnicas del diseñador en el contexto contemporáneo de la comunicación visual. En un entorno saturado de imágenes en movimiento, la animación se ha consolidado como una herramienta fundamental para el diseño publicitario, no solo por su capacidad expresiva, sino también por su eficacia para captar la atención, sintetizar mensajes y potenciar narrativas de marca en múltiples plataformas.

Esta asignatura actúa como complemento instrumental de otras materias donde los fundamentos conceptuales y estratégicos de la publicidad ya han sido desarrollados. Aquí, el foco está puesto en el hacer: se trabaja sobre la traducción visual y animada de ideas publicitarias utilizando lenguajes gráficos, recursos técnicos y herramientas digitales específicas.

El alcance de la materia incluye la introducción y el dominio progresivo de técnicas de animación aplicadas al diseño publicitario, con énfasis en el uso de software especializado, el manejo del tiempo y del ritmo visual, el diseño de piezas en función de distintos medios (social media, video, motion branding, etc.), y la adecuación estética de las animaciones al perfil comunicacional de una marca.

Desde el punto de vista del perfil de egreso, esta asignatura aporta al fortalecimiento de una capacidad técnica y expresiva esencial para el diseñador actual: la habilidad de pensar en movimiento. Complementa su formación con herramientas que permiten materializar propuestas visuales animadas de manera autónoma, con criterio profesional y sintaxis audiovisual adecuada a los formatos contemporáneos.

La naturaleza de la asignatura es teórico-práctica, aunque con un fuerte predominio de la práctica. A lo largo del cursado, los estudiantes abordarán proyectos de creciente complejidad técnica, integrando conceptos como storytelling visual, identidad en movimiento, tipografía animada, principios básicos de animación y diseño para plataformas interactivas.

La organización del programa se articula en unidades temáticas progresivas, comenzando por la introducción a los principios de animación aplicados al diseño gráfico, pasando por el uso de herramientas digitales y técnicas específicas, y culminando en la producción de piezas completas que respondan a briefings publicitarios concretos.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Brindar a los estudiantes herramientas técnicas y metodológicas básicas para desarrollar piezas animadas aplicadas a la comunicación publicitaria, integrando recursos visuales, narrativos y sonoros con criterios de diseño, pertinencia comunicacional y adecuación a distintos soportes y audiencias.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

#### *Dimensión conceptual*

1. Comprender los principios básicos de la animación y su función comunicativa dentro del campo publicitario, reconociendo el potencial expresivo del movimiento en piezas gráficas animadas.

#### *Dimensión procedimental*





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

1. Adquirir habilidades técnicas en el uso de herramientas digitales específicas para animación 2D, orientadas al desarrollo de piezas breves destinadas a medios digitales y audiovisuales.
2. Aplicar metodologías de diseño y producción audiovisual para resolver propuestas animadas a partir de briefings publicitarios, considerando las características del público objetivo, la identidad de marca y los requerimientos del medio.

*Dimensión actitudinal*

1. Desarrollar criterios de calidad, autonomía y responsabilidad en el proceso de diseño y realización de piezas animadas, promoviendo una actitud reflexiva, crítica y profesional frente a los desafíos del trabajo proyectual.
2. Valorar el trabajo colaborativo y la gestión eficiente del tiempo como parte del proceso creativo, integrando herramientas de planificación, comunicación y revisión entre pares.

**CONTENIDOS CURRICULARES**

**Unidad 1: Introducción a la animación aplicada al diseño publicitario**

*Duración:* 4 clases (12 horas presenciales + trabajo autónomo)

*Objetivo:* Comprender los principios fundamentales de la animación tradicional y su aplicación en el diseño gráfico, explorando tanto recursos analógicos como herramientas digitales iniciales (Adobe Animate) para internalizar las bases del lenguaje animado.

*Contenidos específicos:*

- Breve historia de la animación y su relación con el diseño gráfico y publicitario
- Principios básicos de la animación (anticipación, squash & stretch, tiempo, ritmo, etc.).
- Exploración de técnicas analógicas: flipbooks, secuencias dibujadas, zootropos digitales.
- Introducción a Adobe Animate: entorno de trabajo, capas, fotogramas clave, línea de tiempo.
- Ejercicios prácticos de animación tradicional digitalizada.
- Elaboración de piezas simples (bumpers, loops, gifs animados) aplicables a microcontenidos para redes.
- Reflexión crítica sobre el rol del movimiento en la comunicación visual.

**Unidad 2: Animación gráfica en flujos de trabajo profesionales**

*Duración:* 5 clases (15 horas presenciales + trabajo autónomo)

*Objetivo:* Incorporar herramientas y procesos propios de la industria del motion design, utilizando Adobe After Effects en articulación con Illustrator y Photoshop para diseñar y animar elementos gráficos, tipográficos y logotipos aplicados a la identidad visual y la comunicación publicitaria.

*Contenidos específicos:*

- Introducción a Adobe After Effects: interfaz, línea de tiempo, keyframes y capas.
- Importación y vinculación de archivos desde Illustrator y Photoshop.
- Animación de texto, formas, íconos y logotipos.
- Principios de motion graphics: timing, easing, jerarquía visual en movimiento.
- Uso de efectos, máscaras, precomposiciones y expresiones básicas.
- Exportación de piezas en distintos formatos y calidad (MP4, GIF, web optimizada).





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Integración del diseño animado en campañas visuales simples.

### **Unidad 3: Producción de piezas publicitarias animadas**

*Duración:* 5 clases (15 horas presenciales + trabajo autónomo)

*Objetivo:* Diseñar y producir piezas animadas con complejidad creciente orientadas a la comunicación publicitaria multiformato, con énfasis en redes sociales, plataformas digitales y medios audiovisuales.

*Contenidos específicos:*

- Análisis de briefings publicitarios y objetivos de comunicación animada
- Diseño de storytelling breve y guiones visuales para animación publicitaria
- Diseño y animación de piezas institucionales, promocionales o de branding
- Adaptación de contenidos a distintos formatos digitales: stories, reels, banners, headers animados
- Flujo de trabajo profesional: organización de proyectos, estructura de carpetas, optimización de recursos
- Sonorización básica y sincronización con música o locución
- Presentación final de proyectos animados con criterios de pertinencia, claridad y estética profesional

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

Clases expositivas dialogadas y demostrativas

- Introducción teórica de conceptos clave y principios de animación con apoyo audiovisual (videos, ejemplos reales, análisis de casos).
- Demostraciones prácticas en vivo del uso de software (Adobe Animate, After Effects) para facilitar el aprendizaje instrumental.
- Talleres prácticos guiados
- Desarrollo de ejercicios progresivos en clase que permitan internalizar y aplicar los conocimientos adquiridos.
- Supervisión cercana del docente con feedback inmediato para corregir errores y potenciar aciertos.

Trabajo autónomo estructurado

- Asignación de tareas semanales con objetivos claros, que incluyen la elaboración de piezas animadas y ejercicios de análisis crítico.
- Uso de recursos digitales (tutoriales, guías, plataformas colaborativas) para fomentar el autoaprendizaje.

Proyectos integradores por unidad

- Diseño y producción de piezas animadas que respondan a breves briefings publicitarios, aumentando la complejidad en cada unidad.
- Trabajo individual o en pequeños grupos para fomentar la colaboración y la división de roles.
- Análisis crítico y discusión grupal

POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Sesiones periódicas para presentar avances, compartir experiencias, analizar trabajos propios y ajenos, y reflexionar sobre las decisiones creativas y técnicas.
- Desarrollo de habilidades de argumentación y autoevaluación.
- Uso de recursos multimedia y plataformas digitales
- Integración de videos, ejemplos en línea y plataformas como Behance, Vimeo o Instagram para observar tendencias y referentes actuales.
- Creación de un repositorio digital compartido (FADA Virtual) para almacenar trabajos y materiales de consulta.

Evaluaciones formativas continuas

- Retroalimentación constante durante el proceso de aprendizaje, que permita ajustes en tiempo real y mejore la calidad de las producciones. Auto evaluaciones breves.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Criterios generales

- **Proceso (60%):** Evaluación continua durante el desarrollo de cada proyecto, basada en participación, cumplimiento de actividades, aplicación de conceptos, actitud y trabajo colaborativo.
- **Trabajo final (40%):** Evaluación sumativa del proyecto entregado al final de cada unidad, considerando calidad técnica, creatividad, pertinencia comunicacional y presentación.

Evaluación por unidad

Unidad	Evaluación de proceso (20%)	Evaluación trabajo final (13.3%)	Total unidad (%)
Unidad 1 (animación tradicional + Adobe Animate)	Participación en clases, entrega de ejercicios, feedback y autoevaluación.	Piezas animadas básicas (GIF, loop, microcontenido).	33.3%
Unidad 2 (After Effects + motion graphics)	Cumplimiento de prácticas, integración de elementos gráficos y textuales, actitud crítica.	Animación de logotipo o texto para identidad visual.	33.3%
Unidad 3 (Producción de piezas publicitarias)	Gestión del proyecto, trabajo en equipo, aplicación de feedback.	Proyecto final animado para redes o plataforma digital.	33.3%

Detalle de criterios de evaluación

Proceso (60%)

- Participación activa y puntualidad en clase (15%)
- Entrega y calidad de ejercicios y tareas (25%)
- Demostración de comprensión conceptual y técnica en actividades prácticas (10%)
- Actitud proactiva, autonomía y colaboración grupal (10%)

Trabajo final (40%)





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Creatividad y originalidad (10%)
- Dominio técnico del software y fluidez en la animación (10%)
- Adecuación al briefing y pertinencia comunicacional (10%)
- Presentación y defensa del proyecto (10%)

BIBLIOGRAFÍA

Animación y fundamentos

- Thomas, F. y Johnston, O. (2004). Los principios de la animación. Ediciones Akal. (Clásico fundamental para entender los principios básicos de la animación tradicional y su aplicación.)
- Preston Blair, C. (2002). Animación: El arte y la técnica. Ediciones Martínez Roca. (Guía práctica para la animación tradicional, con ejemplos y ejercicios.)

Diseño gráfico y publicidad

- Pacheco, C. (2017). Diseño gráfico: Fundamentos, procesos y aplicaciones. Editorial Alfaomega. (Base sólida en diseño gráfico con énfasis en comunicación visual y publicidad.)
- Kotler, P. y Armstrong, G. (2013). Fundamentos de marketing. Pearson Educación. (Aunque no es específico de animación, provee el contexto publicitario necesario.)

Animación digital y motion graphics

- López, M. (2018). Motion Graphics con After Effects: Diseño y animación. Editorial Anaya Multimedia. (Manual práctico para aprender Adobe After Effects y conceptos de animación digital.)
- Jiménez, A. (2019). Introducción a Adobe Animate CC. Editorial Marcombo. (Guía básica para manejar Adobe Animate y producir animaciones digitales.)

Recursos complementarios

- García, L. y Fernández, R. (2016). Comunicación audiovisual para la publicidad. Ediciones Cengage. (Análisis de medios, formatos y estrategias audiovisuales para publicidad.)
- Saad, M. (2020). Tendencias digitales en publicidad y comunicación. Editorial UOC. (Reflexiones actuales sobre la publicidad en redes sociales y plataformas digitales.)

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Marketing I

Créditos académicos	3
Pre-requisitos	Taller de Visualización II, 2° semestre completo
Área del conocimiento	Profesionales generales
Área del estudio	Gestión
Semestre	Cuarto
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Horas prácticas	1 hora
Total de horas de acompañamiento docente por semana	2
Total de horas de trabajo autónomo por semana	2
Total de horas académicas semanales	4
Total de horas académicas semestrales	70
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico IV, Redacción Publicitaria, Comunicación Persuasiva, Taller de Visualización Digital III, Producción Audiovisual

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura **Marketing I** es una materia teórico-práctica orientada a la introducción de la gestión comercial en el contexto del diseño. Su propósito es que los estudiantes comprendan cómo las variables de marketing, como la marca, el diseño del producto, la promoción, la publicidad y la experiencia del consumidor, influyen en la decisión de compra y el éxito de productos o servicios en un mercado competitivo.

Esta asignatura permite integrar el conocimiento del marketing con la práctica del diseño, destacando la importancia de poner al consumidor en el centro de las decisiones comerciales. A través de un enfoque centrado en el consumidor, complementa el enfoque del **diseño centrado en el usuario** que es esencial en las disciplinas de Diseño Gráfico e Industrial.

Se profundiza en los fundamentos de las **4 P** del marketing (Producto, Precio, Plaza y Promoción), mientras que, en su componente práctico, los estudiantes abordan y aplican conceptos de desarrollo de marcas, diseño de productos, campañas comunicacionales y diseño de experiencias. A través de ejercicios, estudios de caso y proyectos prácticos, los estudiantes aprenderán a vincular la teoría del marketing con la aplicación práctica en proyectos de diseño, fortaleciendo su capacidad para desarrollar estrategias comerciales efectivas y alineadas con los objetivos del diseño.

Este enfoque teórico-práctico asegura que los estudiantes no sólo comprendan los principios del marketing, sino que también sean capaces de implementarlos en sus proyectos de diseño gráfico e industrial, aportando valor tanto en la creación de productos como en su posicionamiento en el mercado.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Promover en el estudiante una actitud crítica y analítica frente al marketing, de modo que pueda aprovechar sus principios en el diseño industrial y gráfico, integrando consideraciones de mercado en el proceso de creación de productos, marcas y comunicaciones visuales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conceptuales:





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

1. Definir conceptos básicos de marketing, sus funciones y sus principios fundamentales en la empresa, manejando términos clave y comprendiendo la importancia de la orientación al cliente en entornos comerciales modernos.
2. Analizar las variables del marketing mix considerando su coherencia con las necesidades del público objetivo.
3. Describir las características del consumidor y los factores que influyen en su comportamiento de compra, incluyendo conceptos de segmentación y comportamiento del usuario.

*Procedimentales:*

1. Analizar las variables del marketing mix en la planificación comercial de bienes o servicios de diseño.
2. Entender al consumidor y el usuario final mediante la segmentación de mercado para identificar públicos objetivos.
3. Aplicar los conocimientos de marketing en casos prácticos de diagnóstico integral de marketing de productos y servicios.

*Actitudinales:*

1. Vincular la teoría de marketing con el campo profesional del diseño, potenciando competencias para emprender, gestionar o colaborar en proyectos comerciales con una visión estratégica y centrada en el usuario.

**CONTENIDOS CURRICULARES**

**Unidad I: Fundamentos del Marketing**

*Objetivo:* Introducir al estudiante en la filosofía y los conceptos básicos del marketing, haciendo énfasis en la orientación al usuario/cliente como pilar central.

*Contenidos:*

- Definición de marketing y términos básicos. El marketing como proceso de satisfacción de necesidades humanas a través de productos y servicios.
- Necesidades, deseos y demanda. Valor y satisfacción. Producto (bienes, servicios, ideas) y propuesta de valor. Intercambio y transacción. Mercado: definición y tipos.
- Objetivos del marketing, Metas que persigue el marketing en las organizaciones (atraer clientes, generar valor, fidelizar, etc.) y su relación con los objetivos de un proyecto de diseño
- Evolución del pensamiento de marketing: Breve recorrido histórico por las distintas orientaciones empresariales.

**Unidad II: Investigación de Mercados y Análisis del Entorno**

*Objetivo:* Capacitar al estudiante en la búsqueda y análisis de información de mercado, necesario para la toma de decisiones de marketing.

*Contenidos:*

- Sistema de información de marketing: Concepto e importancia. Fuentes de información primaria y secundaria. Introducción a los Sistemas de Información de Marketing (SIM).
- Investigación de mercados: Definición y utilidad. Aplicaciones en diseño (por ejemplo, preferencias del público para un nuevo producto gráfico o industrial).



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Proceso de investigación de mercado:
- Tipos de investigación de mercado: Exploratoria, descriptiva y causal. Investigación de productos nuevos vs. existentes; pruebas de concepto, test de prototipos.
- Análisis del entorno:
  - Microentorno de la empresa
  - Macroentorno de la empresa

### **Unidad III: Segmentación de Mercado y Comportamiento del Consumidor**

*Objetivo:* Brindar herramientas para comprender la diversidad del mercado y del consumidor, aprendiendo a segmentar, identificar públicos objetivos y entender el proceso de compra.

*Contenidos:*

- Mercados de consumo: Definición y características. Tipos de mercados: consumo, industriales (B2B), servicios. Relevancia para el diseño.
- Diferencias entre vender productos al consumidor final vs. empresas (por ejemplo, diseño de packaging para fabricantes vs. venta directa de productos artesanales).
- Tipos de consumidores y criterios de segmentación:
  - Geográficos: región, tamaño de ciudad, clima.
  - Demográficos: edad, género, ingreso, educación, ciclo de vida.
  - Psicográficos: estilo de vida, personalidad, valores.
  - Conductuales: lealtad, uso del producto, beneficios buscados.
- Selección del mercado objetivo: Evaluación de segmentos y elección del target.
- Comportamiento del consumidor: Factores que influyen en la conducta de compra. Proceso de decisión del consumidor.

### **Unidad IV: Estrategias de Producto y Marca**

*Objetivo:* Profundizar en las decisiones de producto y marca como elementos centrales del marketing, destacando la relevancia del diseño en la propuesta de valor.

*Contenidos:*

- Concepto integral de producto: Niveles (núcleo, tangible y aumentado).
- Clasificación de productos.
- Decisiones sobre diseño y atributos: Importancia del diseño como atributo estratégico.
- Marca (branding): Diferencias entre marca y producto. Construcción de marca, identidad, logotipo, personalidad visual.
- Empaque y etiquetado: Funciones estratégicas y estéticas del packaging. Rol del empaque/embalaje en la estrategia de producto. Funciones (protección, información, atracción visual, facilitar uso). Diseño de envases como campo de acción del diseñador gráfico e industrial: cómo el packaging
- Línea de producto y portafolio: Ampliación, coherencia visual, ciclo de vida del producto.

### **Unidad V: Estrategias de Comercialización – Canales de Venta y Distribución**





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

*Objetivo:* Comprender las decisiones estratégicas relacionadas con cómo llevar productos o servicios de diseño al consumidor.

*Contenidos:*

- Canales de distribución: Definición y funciones de los intermediarios.
- Tipos de canales: directos e indirectos.
- Estrategias omnicanal: combinación de canales físicos y digitales (ejemplo: tienda física y tienda online).
- Diseño del canal de distribución:
  - Objetivos del canal: cobertura, servicio al cliente, costos.
  - Cobertura y estrategias: distribución intensiva, selectiva, exclusiva.

#### **Unidad VI: Estrategias de Comunicación de Marketing**

*Objetivo:* Presentar las herramientas de comunicación comercial para promocionar productos o servicios, especialmente desde la perspectiva del diseño visual.

*Contenidos:*

- Comunicación integral de marketing (CIM): Coordinación de mensajes y canales.
- Herramientas: Publicidad, promoción de ventas, relaciones públicas, fuerza de ventas, marketing directo y digital.
- Creatividad publicitaria: desarrollo de concepto y mensaje visual.
- Selección de medios: tradicionales vs. digitales. Ventajas y desventajas.

#### **Unidad VII: Estrategias de Fijación de Precios**

*Objetivo:* Analizar la fijación de precios como componente clave de la estrategia de marketing y percepción de valor.

*Contenidos:*

- El precio como variable del marketing mix.
- Objetivos estratégicos en la fijación de precios.
- Factores que influyen: costos, competencia, valor percibido.
- Métodos de fijación:
  - Basado en costos (cost-plus)
  - Basado en el valor percibido
  - Basado en la competencia
- Ejercicios prácticos: cálculo de precios y punto de equilibrio.

#### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

- Clases expositivas dialogadas con análisis de casos reales.
- Lectura dirigida de textos y reflexión crítica.
- Investigación-acción con diagnóstico integral de marketing aplicado a una marca o producto local.



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

El sistema será continuo y sumativo, combinando instrumentos individuales y grupales.

Distribución de puntajes según lineamientos UNA:

Instrumento	Tipo	Ponderación
1er examen parcial	Individual	20 pts
2do examen parcial	Individual	20 pts
Ejercitario por unidades	Individual	8 puntos
Trabajo Práctico	Grupal	12 puntos
Evaluación final	Grupal	40 pts
Total		100 pts

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica

- Kotler, P. & Armstrong, G. (2021). Fundamentos de marketing (13.ª ed.). Pearson Educación.
- Posner, H. (2016). Marketing de la moda: Estrategias de marca y comunicación para profesionales creativos. Gustavo Gili.
- Santesmases, M. (2012). Marketing: Conceptos y estrategias. Ediciones Pirámide.
- Solomon, M. (2018). Comportamiento del consumidor: Comprando, poseyendo y siendo (12.ª ed.). Pearson Educación.
- Schnarch Kirberg, A. (2013). Marketing para PYMES: Un enfoque para Latinoamérica (1.ª ed.). Alfaomega Grupo Editor.

Bibliografía Complementaria

- Ries, A. & Trout, J. (2002). Posicionamiento: La batalla por su mente. McGraw-Hill.
- Lindstrom, M. (2011). Buyology: Verdades y mentiras de por qué compramos. Empresa Activa.
- Malhotra, N. (2008). Investigación de mercados. Pearson Educación.
- Kotler, P., Kartajaya, H., & Setiawan, I. (2017). Marketing 4.0: Moving from traditional to digital. Wiley.
- Google Inc. (varios años). Think with Google. <https://www.thinkwithgoogle.com>
- Meta for Business (varios años). Meta Business Suite y recursos de marketing. <https://www.facebook.com/busines>





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Redacción publicitaria

Créditos académicos	4
Pre-requisitos	Semiótica, 2° semestre completo
Área del conocimiento	Conocimientos complementarios
Área del estudio	Teoría y Sociedad
Curso	4
Semestre	4
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	2 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	3
Total de horas de trabajo autónomo por semana	3
Total de horas académicas semanales	6
Total de horas académicas semestrales	108
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico IV, Marketing I, Comunicación Persuasiva, Taller de Visualización Digital III, Producción Audiovisual

FUNDAMENTACIÓN

El Taller de Redacción Publicitaria propone un espacio formativo orientado al desarrollo de habilidades de escritura creativa y persuasiva aplicadas al ámbito publicitario siendo una asignatura teórico - práctica. La redacción es una herramienta estratégica fundamental para transmitir valores de marca, persuadir consumidores y construir mensajes eficaces en diferentes medios de comunicación. Esta asignatura combina teoría, análisis y práctica intensiva para que los estudiantes desarrollen competencias clave del copywriter, integrando el dominio del lenguaje, la creatividad y la comprensión del contexto comunicacional contemporáneo.

Aporta al perfil del egresado dando al estudiante habilidades para investigar, analizar tendencias y conceptualizar ideas que le permite crear soluciones comunicacionales visuales, innovadoras y estratégicas que respondan a las necesidades del mercado y la sociedad.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

Desarrollar habilidades para producir mensajes publicitarios efectivos en distintos formatos y plataformas, comprendiendo el rol de la redacción en la comunicación publicitaria, desde una perspectiva estratégica y creativa,

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

#### *Dimensión conceptual*

1. Identificar las características del discurso publicitario.

#### *Dimensión procedimental*

1. Producir piezas de redacción en distintos soportes (prensa, radio, redes sociales, etc.).
2. Aplicar técnicas de escritura persuasiva para captar la atención, generar interés y movilizar a la acción en audiencias específicas.

#### *Dimensión actitudinal*

1. Evaluar, editar y mejorar textos publicitarios desde criterios técnicos y estéticos.

### **CONTENIDOS CURRICULARES**

#### **Unidad I- Introducción a la redacción publicitaria**

**Objetivo:** Identificar las características del discurso publicitario.

- Historia y evolución del copywriting.
- Función del redactor publicitario en una agencia.
- Características del lenguaje publicitario.

#### **Unidad II - Estructura del mensaje publicitario**

**Objetivo:** Identificar las características del discurso publicitario.

- Elementos: titular, cuerpo de texto, eslogan, llamado a la acción.
- Tono, voz de marca y adecuación al target.

#### **Unidad III - Técnicas de persuasión y escritura efectiva**

**Objetivo:** Aplicar técnicas de escritura persuasiva para captar la atención, generar interés y movilizar a la acción en audiencias específicas.

- Métodos AIDA, PAS, FAB.
- Storytelling y micro-relatos.

#### **Unidad IV - Redacción por medio:**

**Objetivo:** Aplicar técnicas de escritura persuasiva para captar la atención, generar interés y movilizar a la acción en audiencias específicas.

- Publicidad gráfica: prensa, afiches, revistas.
- Cuñas radiales.
- Guiones audiovisuales (TV, YouTube, reels).
- Contenido digital y redes sociales.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

#### Unidad V - Creatividad y juego publicitario

**Objetivo:** Producir piezas de redacción en distintos soportes (prensa, radio, redes sociales, etc.).

- Técnicas de ideación y brainstorming.
- Pensamiento lateral aplicado a slogans y titulares.

#### Unidad VI - Ética publicitaria

**Objetivo:** Evaluar, editar y mejorar textos publicitarios desde criterios técnicos y estéticos.

- Publicidad engañosa, sexista o discriminatoria.
- Normativas básicas y responsabilidad comunicacional.

### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

- Clases teóricas participativas: Presentación de conceptos clave mediante ejemplos visuales y análisis colectivo.
- Talleres prácticos de escritura: Producción de textos en clase con consignas específicas, simulando briefs reales.
- Análisis de campañas publicitarias: Lectura crítica de piezas reconocidas para identificar estrategias y estilos.
- Dinámicas creativas: Técnicas de generación de ideas, trabajo en grupo, juegos de creatividad aplicada.
- Proyectos integradores: Desarrollo de piezas y campañas publicitarias como trabajo final.

### ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Actividades de proceso: 60 %

- Rúbrica.
- Presentación de trabajos individuales y grupales
- Desempeño personal.
- Competencias valóricas.
- Asistencia 70 %
- Examen final 40%

### BIBLIOGRAFÍA

#### Bibliografía Básica:

- Bravo Israel, El libro de copywriting (2023), Storytelling salvaje (2024) y 300 palabras (2025).
- Asunción Escribano Hernández, (2018) La redacción publicitaria. El arte del buen decir para vender, (con revisión en 2022).
- Anzuátegui Macías Diana, (2021) Artículo Redacción publicitaria y redes sociales: el desafío de la globalización.
- Mosquera Álvarez, Melany & Hidalgo Albuja, Patricia, Estudio (2020) ¿Lo divertido se recuerda?: Humor como recurso para reducir la evasión publicitaria en redes sociales.

POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Cassoni Boggio, Paulina. (2022). Investigación La publicidad comparativa en el Derecho uruguayo y en el español

Artículos para revisar en línea.

- Escribano Hernández, Asunción( 2018). La redacción publicitaria. El arte del buen decir para vender.
- Manual académico publicado por la Universidad Pontificia de Salamanca, disponible en ResearchGate.
- Revisa estructuras persuasivas, ejemplos de titulares, estilo y adaptaciones idiomáticas propias del español
- Díaz-Noci, Javier et al. 2024 “The Influence of AI in the Media Work Force...” Tripodos, n.º 55.
- “Redacción Publicitaria. Técnicas para aprender a crear anuncios publicitarios.” Cuestiones Publicitarias, vol. I n.º 12, 2007.

Bibliografía Complementaria

- Marín, Jorge. Redacción Publicitaria: Cómo escribir para vender. Editorial Gustavo Gili.
- Domínguez, Daniel. Manual de Redacción Publicitaria. Ediciones Díaz de Santos.
- Pérez Ruiz, María. El lenguaje de la publicidad. Ediciones Cátedra.

QUINTO SEMESTRE

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Diseño Gráfico V

Créditos académicos	8
Pre-requisitos	Diseño Gráfico IV, 3º semestre completo
Área del conocimiento	Profesionales específicos
Área del estudio	Proyectual
Semestre	Quinto
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	5 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	6





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Total de horas de trabajo autónomo por semana	6
Total de horas académicas semanales	12
Total de horas académicas semestrales	216
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño de Productos IV, Visual Merchandising, Taller de Visualización IV (3D), Marketing II

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura Diseño Gráfico 5 de carácter teórico-práctica se ubica en el nivel profesional de la carrera debido a que centra su estudio en el envase como principal interfaz donde confluyen factores comunicacionales, culturales, tecnológicos y del mercado con una profundización del estudio de la tipografía, la fotografía, la ilustración y otras variables de la imagen gráfica.

Las dimensiones comunicacionales, formales y estratégicas del packaging demuestran la interrelación del Diseño Gráfico con el Diseño Industrial, por esta razón, esta asignatura se complementa con Diseño de Productos IV y encuentra apoyo en los contenidos de modelado de Taller de Visualización IV y estrategias comerciales propuestas por Visual Merchandising. Se integra al proceso formativo para consolidar la capacidad del estudiante de generar propuestas gráficas complejas e innovadoras.

Desde una perspectiva crítica y estratégica, “Diseño Gráfico 5” fortalece competencias en investigación, conceptualización visual, gestión de proyectos y manejo de herramientas digitales. Contribuye a formar profesionales capaces de generar soluciones visuales creativas, funcionales y sostenibles, en respuesta a las demandas del mercado y la sociedad.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar propuestas de comunicación visual para envases de productos comestibles, tradicionales y atípicos, que los componentes creativos, funcionales y estratégicos, que fortalezcan la identidad del producto, capten la atención del consumidor y comuniquen eficazmente sus características y valores.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Dimensión conceptual

- 1. Reconocer a la investigación como herramienta imprescindible para el abordaje de la resolución de la problemática del diseño de envases.
- 2. Identificar al packaging como uno de los aspectos más importantes de la comunicación visual, analizando tendencias.

Dimensión procedimental

- 1. Desarrollar experticia en la elaboración de troqueles, de acuerdo con las características del objeto a ser embalado.
- 2. Establecer criterios comunicacionales para emprender proyectos de identificación visual de productos a través de facing.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

*Dimensión actitudinal*

1. Concienciar en el estudiante la importancia del packaging y sus funciones desarrollando metodología pertinente, herramientas digitales.

**CONTENIDOS CURRICULARES**

**UNIDAD 1 – FUNDAMENTOS DEL PACKAGING**

*Objetivos:* Identificar al packaging como uno de los aspectos más importantes de la comunicación visual, analizando tendencias.

*Contenido*

Definición de packaging. Tipos de envase: Primario, Secundario y Terciario. Funciones del envase: Función “bunker”: Contener, proteger, conservar y transportar. Función Comunicativa: Identificación. Diferenciación. Atracción. Efecto espejo. Seducción. Información. Las tres dimensiones de la comunicación: dimensión pragmática, dimensión estética, dimensión semántica. El diseño estructural y el “facing”.

**UNIDAD 2 – ASPECTOS MERCADOLÓGICOS**

*Objetivos:* Reconocer a la investigación como herramienta imprescindible para el abordaje de la resolución de la problemática del diseño de envases.

*Contenido*

El envase y la evolución de la venta al detalle: el envase como “vendedor silencioso”. El envase en el proceso de compra. El envase y la marca: Marca “Paraguas”. Marca del Producto. Marca Genérica. La denominación específica del producto. El envase y el producto: argumento de venta. Representación del producto. Ambiente del producto. El envase como producto. El envase y el consumidor.

**UNIDAD 3 – ASPECTOS COMPOSITIVOS DEL DISEÑO DE ENVASES**

*Objetivos:*

- Establecer criterios comunicacionales para emprender proyectos de identificación visual de productos a través de facing.
- Concienciar en el estudiante la importancia del packaging y sus funciones desarrollando metodología pertinente, herramientas digitales.

*Contenido*

- La imagen como signo.
- Usos del color: Impacto. Efectos con el color. Legibilidad de los colores. Simbología. Combinaciones: Formas y sabores. Aspectos psicológicos. El color como identificador del producto: Identidad, imagen, requerimientos de venta, visibilidad, acumulación de efectos.
- Grafismos: Grafismos de identidad, grafismos estructurantes.
- Tipografía: Estilo de letras y legibilidad. Colores. Imagen
- Iconografía: Niveles de iconicidad. Fotografía e ilustración.
  - Denotación y connotación del envase





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Elección del material y la gráfica adecuada en función de las posibilidades de producción y presupuesto.

#### **UNIDAD 4 – NORMAS GRÁFICAS**

*Objetivos:* Desarrollar experticia en la elaboración de troqueles, de acuerdo con las características del objeto a ser embalado.

*Contenidos:*

- Métodos de codificación. Código de Barras: Definición. Usos. Ventajas. Colores y legibilidad del Código de Barras. Ubicación adecuada.
- Sistema de codificación para botellas de plástico. La etiqueta. Etiquetado ecológico.
- Simbología para almacenaje y transporte.
- Normalización de la información en los embalajes de alimentos.
- Validación de diseños.

#### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

El proceso de enseñanza aprendizaje articula básicamente 2 etapas: En la primera se realizan dinámicas de motivación, para que de manera lúdica el estudiante valore lo que trae al aula, lo conocido y desde ese lugar ser guiado por los docentes para construir el conocimiento previo. Se debaten y completan conceptos básicos de comunicación visual y tecnología específica para el desarrollo del tema de proyecto. Los contenidos se entregan a través de exposiciones teórico-prácticas interactivas, investigaciones previas, con apoyo audiovisual y bibliografía.

En la segunda se plantea una simulación de la práctica proyectual profesional, consistente en la solución de un problema real de diseño de packaging, tomando como objeto de estudio productos primordialmente de industria nacional como ser: artesanía, alimentos orgánicos, artículos de consumo masivo, indumentaria, etc.

Se propone la investigación-acción debido a que el envase y su problemática como objeto de estudio se inserta en realidades sociales diversas de ser estudiadas para proponer posibles soluciones adaptadas al entorno.

#### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

La asistencia es fijada en **70%** por tratarse de una materia taller y haber obtenido un puntaje superior al **60%** de las actividades de proceso, realizadas por el estudiante.

El proceso en aula consistirá en tres proyectos que comprenden horas de acompañamiento docente y actividades autónomas divididas en puntaje que en total suman 60:

Proyecto 1: 15 + Proyecto 2: 30 + Proyecto 3: 20 =	60 p
(Investigaciones, ponencias, resolución de proyectos)	
Examen final (presentación y defensa del proyecto)	40 p.
<b>Total</b>	<b>100 p.</b>

Las actividades autónomas serán evaluadas mediante la entrega de avances de proyectos, bitácoras de proceso y exploraciones visuales.

#### **BIBLIOGRAFÍA**



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Bibliografía Básica

- Calver, G. (2004). ¿Qué es el Packaging? Edit. Gustavo Gili, México.
- Lebediker, A., Cervini, A. (2010), Diseño e innovación 5: La seducción de un buen envase, Arte Gráfico Editorial, Buenos Aires.
- Munari, B. (2016). ¿Cómo nacen los objetos?. Gustavo Gili, Barcelona.
- Santarsiero, H. (2004), El lado oculto del Packaging. Producción Gráfica Ediciones, Buenos Aires.
- Santarsiero, H. (2005), Preimpresión 2. Flujos de trabajo y gestión digital. Producción Gráfica Ediciones, Buenos Aires.
- Santarsiero, H. (2011), Tecnología y Producción de Packaging. Producción Gráfica Ediciones, Buenos Aires.
- Stewart, B. (2008), Packaging Manual de diseño y producción, Barcelona. Edit. Gustavo Gili
- Vidales, M (2007), El Mundo del Envase. Edit. Gustavo Gili, México.

Bibliografía Complementaria

- Fillippis, J. (2005), Glosario del diseño, Buenos Aires. Nobuko.
- Flor, M. (2017), Los grandes secretos del Lettering. Edit. Gustavo Gili, Barcelona.
- Gardner, B. y Fishel, C. (2003), Logolounge, Barcelona. Index Book.
- Heller, E. (2004). Psicología del Color. Edit. Gustavo Gili, Barcelona.
- Klein, N. (2007). No logo. El Poder de las Marcas. Barcelona. Paidós.
- Itten, J. (2020). El Arte del Color. Edit. Gustavo Gili, Barcelona.
- Lupton, E. (2016) Pensar con Tipos, Gustavo Gili, Barcelona.
- Scheinberger F. (2019) Manchas y trazos. El arte de fusionar pintura y dibujo, Gustavo Gili, Barcelona.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Visual Merchandising

Créditos académicos	5
Pre-requisitos	Diseño Gráfico IV, 3° semestre completo
Área del conocimiento	Profesional general
Área del estudio	Proyectual
Semestre	Quinto
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	3 horas





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Total de horas de acompañamiento docente por semana	4
Total de horas de trabajo autónomo por semana	4
Total de horas académicas semanales	8
Total de horas académicas semestrales	144
Asignaturas con las que guarda relación	Marketing II, Diseño Gráfico V, Ergonomía aplicada al espacio, Taller de Visualización Digital IV, Optativa I. Estudio de los textiles

FUNDAMENTACIÓN

Visual Merchandising es una asignatura teórico-práctica con fuerte enfoque proyectual que aborda los principios del diseño en el ordenamiento, presentación y exhibición del producto en el punto de venta. Se inserta en la malla curricular como parte de la formación especializada en diseño estratégico, donde convergen herramientas del diseño gráfico, diseño industrial y conceptos del marketing. La asignatura potencia el rol del diseño como herramienta clave para comunicar, atraer y generar experiencias en contextos comerciales.

A través del análisis de comportamientos del consumidor y la planificación del espacio comercial, la asignatura desarrolla competencias clave para diseñar entornos de venta eficaces y atractivos, que potencien la experiencia del usuario y mejoren el rendimiento comercial. Su enseñanza se estructura en torno a unidades temáticas que integran teoría, investigación y práctica proyectual, favoreciendo la participación activa y crítica del estudiante.

Contribuye al perfil de egreso al capacitar al diseñador para generar propuestas comerciales innovadoras y completas, considerando variables espaciales, sensoriales, comunicacionales y comerciales dentro del entorno físico del retail.

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES

Brindar a los estudiantes las competencias necesarias para intervenir estratégicamente en espacios comerciales, mediante la aplicación de herramientas de diseño visual y espacial que favorezcan la comunicación del producto, la identidad de marca y la experiencia del usuario.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conceptuales:

- 1. Comprender los fundamentos del Visual Merchandising y su relación con el comportamiento del consumidor.
- 2. Identificar los componentes clave del espacio comercial: layout, circulación, mobiliario, cartelería, iluminación y ambientación.

Procedimentales:



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

1. Aplicar metodologías proyectuales para diseñar espacios de venta funcionales y atractivos.
2. Realizar relevamientos espaciales, análisis de puntos de venta y propuestas de rediseño con criterios técnicos y estratégicos.

*Actitudinales:*

1. Promover una actitud crítica, creativa y profesional frente a los desafíos del diseño comercial.
2. Fomentar el trabajo colaborativo, la investigación autónoma y la reflexión sobre la experiencia del consumidor.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **UNIDAD I – Fundamentos del Visual Merchandising**

*Objetivos:* Comprender el origen, evolución y principios del Visual Merchandising.

*Contenidos:*

- Definición y evolución histórica
- Objetivos estratégicos del merchandising
- Política comercial y comportamiento del consumidor
- Principios básicos: ubicación, rentabilidad, impacto, precio, exhibición y disponibilidad

### **UNIDAD II – El Punto de Venta como Entorno Experiencial**

*Objetivos:* Analizar los elementos físicos y comunicacionales del espacio comercial.

*Contenidos:*

- Interiorismo comercial: mobiliario, decoración, estilos
- Merchandising exterior: fachadas, cartelería y escaparates.
- Iluminación
- Imagen de marca, promociones y gestión visual

### **UNIDAD III – Organización Espacial y Layout**

*Objetivos:* Diseñar layouts funcionales y representaciones técnicas básicas, considerando el árbol de productos, zonas estratégicas y los requerimientos arquitectónicos y operativos del punto de venta.

*Contenidos:*

- Planimetría arquitectónica acotada.
- Planta arquitectónica equipada (mobiliario, circulación y categorías)
- Cortes longitudinales y transversales con equipamiento
- Fachada: comunicación visual, accesibilidad y vitrinas
- Esquema de planta eléctrica: iluminación, tomas y ambientación con representación gráfica técnica básica: simbología (manual técnico de baja tensión de la ANDE).
- Clasificación de productos o servicios y categorías (secciones)
- Diseño de layout comercial y distribución por zonas (calientes, frías, templadas)
- Circulación, señalética y puntos focales.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

#### UNIDAD IV – Gestión Ambiental del Espacio

*Objetivos:* Analizar los factores ambientales que inciden en la percepción del consumidor.

*Contenidos:*

- Calidad ambiental en el punto de venta:
  - Condiciones de confort (térmico, acústico, lumínico)
  - Integración sensorial y percepción espacial
  - Materiales y acabados.

#### UNIDAD V – Equipamiento Comercial

*Objetivos:* Identificar y seleccionar el mobiliario comercial adecuado según el producto y el contexto.

*Contenidos:*

- Tipologías de mobiliario para retail
- Materiales y acabados
- Modularidad, accesibilidad y seguridad

#### UNIDAD VI – Proyecto Integrador

*Objetivos:* Aplicar los conocimientos adquiridos en un caso real de rediseño de punto de venta.

*Contenidos:*

- Investigación
- Diagnóstico
- Propuesta:
- Definición de objetivos y público objetivo
- Propuesta de una nueva identidad visual
- Propuesta espacial y comunicacional (incluyendo planos arquitectónicos)
- Presentación del proyecto

#### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Se adoptará un enfoque activo, experiencial y reflexivo. Las clases combinarán:

- Exposiciones teóricas con recursos audiovisuales
- Estudios de caso de espacios comerciales
- Relevamientos y análisis in situ de puntos de venta
- Trabajo proyectual guiado por fases: investigación, análisis, propuesta
- Trabajo autónomo: lecturas, bocetos, visitas a tiendas, ejercicios reflexivos
- Investigación-acción: en el contexto del proyecto final, integrando observación, entrevistas y análisis crítico con técnicas cualitativas y cuantitativas.

#### ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

El sistema será **continuo** y **sumativo**, combinando instrumentos individuales y grupales.



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Distribución de puntajes según lineamientos UNA:

Instrumento	Tipo	Ponderación
1er trabajo práctico (teoría aplicada)	Individual	10 pts
1er evaluación teórica	Individual	10 pts
1er examen parcial (Investigación y diagnóstico)	Grupal	10 pts
2do examen parcial (propuesta de rediseño)	Grupal	30 pts
Evaluación final (presentación del proyecto)	Grupal	40 pts
Total		100 pts

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica

- Pegler, M. M. (2012). Visual Merchandising and Display (6th ed.). Fairchild Books.
- Blythe, J. (2014). Retail management (3rd ed.). Pearson Education.
- Ching, F. D. K., & Binggeli, C. (2015). Diseño de interiores: Un manual (2.ª ed.). Gustavo Gili, Barcelona.
- Higgins, I. (2015). Diseño de interiores: Estrategias y planificación de espacios. Promopress, Barcelona.
- López, P., & García, M. (2020). Merchandising visual y diseño de espacios comerciales. McGraw-Hill.
- Rosen, M. (2019). Arquitectura comercial: El diseño de tiendas y puntos de venta (3.ª ed.). Gustavo Gili.
- Pérez, A., & Fernández, S. (2022). Diseño y planificación de espacios comerciales: De la teoría a la práctica. ESIC Editorial.
- Montoya, M. (2021). Estrategias de marketing en el punto de venta. Planeta, Barcelona.

Bibliografía Complementaria

- Panero, J., & Zelnik, M. (2003). Dimensiones humanas y espacios interiores: Un libro de referencia para proyectistas. Gustavo Gili, Barcelona.
- Ávila Chaurand, R., Prado León, L. R., & González Muñoz, E. L. (2007). Dimensiones antropométricas de la población latinoamericana: México, Cuba, Colombia, Chile (2.ª ed.). Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño, Centro de Investigaciones en Ergonomía.
- Salas, R. (2011). Ergonomía y diseño: Hacia una mejor calidad de vida. Red Durango de Investigadores, México.
- Ruiz Díaz, S., & Ishikawa, L. (2016). Guía de normalización y representación e interpretación técnica: De uso interno de la Carrera de Diseño Industrial, FADA-UNA. Facultad de Arquitectura, Diseño y Arte, Universidad Nacional de Asunción.
- Neufert, E. (2016). El arte de proyectar en arquitectura (41.ª ed.). Gustavo Gili.
- Chaves, N (2008) La imagen corporativa. Gustavo Gilli.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Costa, J. (2017) Los 5 pilares del branding. Anatomía de la marca. CPC editor

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Marketing II

Créditos académicos	3
Pre-requisitos	Marketing I, 3° semestre completo
Área del conocimiento	Profesionales generales
Área del estudio	Gestión
Semestre	Quinto
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	1 hora
Total de horas de acompañamiento docente por semana	2
Total de horas de trabajo autónomo por semana	2
Total de horas académicas semanales	4
Total de horas académicas semestrales	70
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico V, Ergonomía aplicada al espacio, Visual Merchandising, Taller de Visualización Digital IV, Optativa I. Estudio de los textiles

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura Marketing II se presenta como una materia teórico-práctica, con el objetivo de profundizar en el análisis de las decisiones estratégicas de marketing y su impacto en el posicionamiento, el desarrollo de productos, la identidad de marca y la percepción del valor en el mercado. A través de una combinación de teorías, análisis de tendencias, comportamiento del consumidor, segmentación de mercado y planificación de campañas, se busca formar diseñadores con una visión tanto analítica como proyectual, capaces de integrar soluciones creativas con objetivos comerciales y comunicacionales claros.

La asignatura no solo profundiza en los aspectos tradicionales del marketing, sino que también integra estrategias digitales, enfocándose en los ecosistemas interactivos, las métricas y las estrategias de fidelización. Estos ejes son clave para conectar con públicos específicos, potenciar la visibilidad de las propuestas de diseño y generar ventajas competitivas sostenibles en un entorno digital en constante evolución.

Además de los conceptos teóricos, el curso incorpora actividades prácticas centradas en la aplicación real del conocimiento en el desarrollo de estrategias de marketing. Los estudiantes participarán en el



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

diseño de planes de marketing estratégico, alineados con sus capacidades creativas, comunicativas y técnicas propias del diseño, lo que les permitirá vivir el proceso completo de conceptualización y ejecución, y experimentar el impacto real de sus decisiones en el mercado.

El objetivo es que, al finalizar la asignatura, los estudiantes estén capacitados para emprender, gestionar y comunicar proyectos de diseño que no solo sean visualmente atractivos, sino también estratégicamente sólidos, con el foco en la experiencia del usuario y la innovación como factor diferenciador. Esto contribuye de manera significativa al perfil del egresado como un agente de cambio dentro de entornos organizacionales y de mercado, fortalecido con herramientas que le permiten conectar sus proyectos con las necesidades comerciales y del usuario final.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Aplicar conceptos y herramientas del marketing estratégico para investigar, formular, ejecutar y evaluar acciones de marketing coherentes con propuestas de diseño, orientadas a la creación de valor, posicionamiento competitivo y vinculación efectiva con los usuarios.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

#### *Conceptuales:*

1. Comprender los fundamentos del marketing estratégico y su rol en la economía y en las organizaciones.
2. Identificar conceptos clave vinculados al branding, posicionamiento y comportamiento del consumidor.
3. Analizar el entorno digital y los canales contemporáneos de comunicación y promoción.

#### *Procedimentales:*

1. Formular diagnósticos estratégicos a partir de análisis del mercado, tendencias y público objetivo.
2. Construir propuestas de marca coherentes a nivel visual, conceptual y comunicacional.
3. Elaborar un plan estratégico de marketing integrando herramientas de planificación, ejecución y evaluación.

#### *Actitudinales:*

1. Fomentar la creatividad, la responsabilidad profesional y el pensamiento estratégico en contextos de diseño.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **UNIDAD 1: Fundamentos del Marketing Estratégico**

*Objetivo:* Comprender el papel del marketing en la economía y en la organización, diferenciando entre enfoques estratégicos y operacionales.

#### *Contenidos:*

- Fundamentos ideológicos del marketing. Principio de soberanía del consumidor.
- Las tres dimensiones de la orientación al mercado.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Campos del marketing. Marketing operativo vs. estratégico.
- Programa de marketing. Enfoques reactivo y proactivo.
- Funciones del marketing en la economía: utilidad, comunicación, intercambio.

#### **UNIDAD 2: Branding y Diseño de Identidad**

*Objetivo:* Construir marcas visual y conceptualmente coherentes con el producto y el usuario, desde una mirada estratégica.

*Contenidos:*

- Concepto e importancia de las marcas. Atributos y funciones.
- Producto de marca. Características objetivas y subjetivas.
- Funciones de la marca: para el consumidor, productor e industria.
- Posicionamiento, identidad e imagen de marca.
- Capital de marca (brand equity).
- Arquitectura de marca. Naming, logotipo y elementos visuales.

#### **UNIDAD 3: Análisis del Mercado y Tendencias**

*Objetivo:* Investigar contextos y segmentar mercados para orientar propuestas de diseño y estrategias de marketing.

*Contenidos:*

- Segmentación: macro y microsegmentación.
- Criterios: socio demográficos, psicográficos, conductuales, culturales.
- Análisis de tendencias del entorno.
- Métodos cualitativos y cuantitativos de investigación.

#### **UNIDAD 4: Experiencias de Compra**

*Objetivo:* Diseñar promociones y experiencias de compra coherentes con la estrategia comercial y la propuesta de diseño.

*Contenidos:*

- Proceso de compra y customer journey.
- Promociones, exhibición y merchandising.
- Estrategias de fidelización y valor percibido.
- Experiencia de usuario y puntos de contacto.

#### **UNIDAD 5: Posicionamiento y Formulación de Estrategia de Marketing**

*Objetivo:* Formular estrategias de marketing mediante análisis de posicionamiento, cobertura del mercado y crecimiento organizacional.

*Contenidos:*

- Estrategias de cobertura: diferenciada, total y mixta.
- Posicionamiento frente a la competencia. Mapas perceptuales.
- Análisis de cartera: matriz BCG.



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Estrategias de crecimiento intensivo: penetración, desarrollo de mercados y productos.
- Estrategias de integración y diversificación.
- Estrategias básicas: diferenciación, liderazgo en costos, enfoque.

UNIDAD 6: Marketing Digital

Objetivo: Aplicar herramientas del marketing digital para ejecutar y evaluar estrategias online.

Contenidos:

- Ecosistema digital: medios propios, pagados y ganados.
- Redes sociales, apps y plataformas.
- Publicidad online.
- Roles: Community Manager y Social Media Manager.
- Métricas digitales y optimización.
- Evaluación de campañas y KPIs.

UNIDAD 7: Plan de Marketing Estratégico

Objetivo: Integrar los contenidos de la asignatura en la formulación y presentación de un plan estratégico aplicado a un proyecto de diseño.

Contenidos:

- Estructura del plan estratégico.
- Diagnóstico interno y externo.
- Definición de objetivos, estrategias y tácticas.
- Presentación del plan con enfoque aplicado.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

- Clases expositivas dialogadas con análisis de casos reales.
- Lectura dirigida de textos y reflexión crítica.
- Investigación-acción con plan de marketing aplicado a marca o producto local.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

El sistema será **continuo** y **sumativo**, combinando instrumentos individuales y grupales.

Distribución de puntajes según lineamientos UNA:

Instrumento	Tipo	Ponderación
1er examen parcial	Individual	20 pts
2do examen parcial	Individual	20 pts
Ejercitario por unidades	Individual	8 puntos
Trabajo Práctico	Grupal	12 puntos
Evaluación final	Grupal	40 pts
Total		100 pts





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

## BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía Básica

- Lambin, J. J., Gallucci, C., & Sicurello, C. (2009). Dirección de marketing. McGraw-Hill Interamericana.
- Schnarch Kirberg, A. (2009). Desarrollo de nuevos productos y empresas: Creatividad, innovación y marketing. McGraw-Hill.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Dirección de marketing (15.ª ed.). Pearson Educación.
- Posner, H. (2016). Marketing de la moda: Estrategias de marca y comunicación para profesionales creativos. Gustavo Gili.
- Solomon, M. R. (2018). Comportamiento del consumidor: Comprando, poseyendo y siendo (12.ª ed.). Pearson Educación.

### Bibliografía Complementaria

- Aaker, D. A. (2010). Gestión del valor de marca. Díaz de Santos.
- Malhotra, N. K. (2008). Investigación de mercados (5.ª ed.). Pearson Educación.
- Ries, A., & Trout, J. (2002). Posicionamiento: La batalla por su mente. McGraw-Hill.
- Santesmases, M. (2012). Marketing: Conceptos y estrategias. Ediciones Pirámide.
- Kotler, P., Kartajaya, H., & Setiawan, I. (2017). Marketing 4.0: Moving from traditional to digital. Wiley.
- Schnarch Kirberg, A. (2013). Marketing para PYMES: Un enfoque para Latinoamérica (1.ª ed.). Alfaomega Grupo Editor.
- Google Inc. (n.d.). Think with Google. <https://www.thinkwithgoogle.com>
- Meta for Business. (n.d.). Meta Business Suite y recursos de marketing. <https://www.facebook.com/business>

## IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Taller Visualización Digital IV

Créditos académicos	5
Pre-requisitos	Taller de Visualización III, 3º semestre completo
Área del conocimiento	Conocimientos complementarios
Área del estudio	Representación y expresión
Semestre	Quinto
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Horas prácticas	3 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	4
Total de horas de trabajo autónomo por semana	4
Total de horas académicas semanales	8
Total de horas académicas semestrales	144
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico V, Ergonomía aplicada al espacio, Visual Merchandising, Marketing II, Optativa I. Estudio de los textiles

FUNDAMENTACIÓN

La publicidad en la era digital ha evolucionado drásticamente, y con ella, las herramientas y técnicas utilizadas para captar la atención de los consumidores. La visualización digital se ha convertido en una herramienta clave para crear mensajes persuasivos y memorables.

Un taller de visualización digital es una instancia formativa práctica donde los participantes aprenden a representar ideas, datos, conceptos o proyectos mediante herramientas digitales visuales. Se centra en el uso de medios como imágenes, gráficos, animaciones, videos y modelos 3D para comunicar información de forma clara y efectiva.

Este taller tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes de publicidad las habilidades necesarias para utilizar técnicas de visualización digital de manera efectiva, optimizando sus propuestas creativas y fortaleciendo su capacidad de comunicación visual, colaborando así con el perfil de egreso.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar competencias para representar visualmente información, ideas y conceptos mediante herramientas digitales, fomentando la capacidad de análisis, síntesis y comunicación efectiva a través de recursos visuales interactivos y estáticos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conceptuales:

- 1. Identificar los elementos fundamentales del diseño visual aplicados a la comunicación digital.

Procedimentales

- 1. Utilizar de manera adecuada software y plataformas de visualización digital (como Canva, Figma, Tableau, Prezi, Illustrator, PhotoShop, IA entre otros).
- 2. Diseñar piezas visuales (infografías, mapas, videos, presentaciones, etc.) que respondan a una finalidad comunicativa clara.
- 3. Aplicar principios del diseño visual y narrativo en la creación de productos digitales que faciliten la comprensión de datos o mensajes.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

### *Actitudinales*

1. Evaluar críticamente la efectividad de productos visuales propios y ajenos, reconociendo fortalezas y aspectos a mejorar.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad 1: Fundamentos de la visualización digital**

**Objetivo:** Identificar los elementos fundamentales del diseño visual aplicados a la comunicación digital.

- ¿Qué es la visualización digital? Introducción, definición y aplicaciones.
- Principios básicos del diseño visual: forma, color, composición, jerarquía, tipografía.
- Tipos de visualización: infográfica, artística, técnica, interactiva.
- Definición y relevancia en la publicidad contemporánea.
- Principios de diseño gráfico aplicados a la publicidad.

### **Unidad 2: Herramientas digitales**

**Objetivo:** Utilizar de manera adecuada software y plataformas de visualización digital

- Introducción a programas de diseño gráfico (Adobe Illustrator, Canva, Figma).
- Visualización de datos: Tableau, Power BI, Excel avanzado.
- Modelado 3D básico: SketchUp o Blender.
- Producción audiovisual: Adobe Premiere o DaVinci Resolve (básico).

### **Unidad 3: Técnicas y formatos de representación**

**Objetivo:** Diseñar piezas visuales (infografías, mapas, videos, presentaciones, etc.) que respondan a una finalidad comunicativa clara.

- Creación de infografías efectivas.
- Mapas conceptuales y esquemas visuales.
- Animaciones y transiciones para presentaciones.
- Storytelling visual: cómo contar una historia con imágenes.
- Tipos de visualización: infográfica, técnica, artística, interactiva.
- Introducción a Canva, Figma, Genially, Prezi, Tableau.
- Comparación y selección de herramientas según propósito.

### **Unidad 4: Producción visual**

**Objetivo:** Diseñar piezas visuales (infografías, mapas, videos, presentaciones, etc.) que respondan a una finalidad comunicativa clara.

- Creación de infografías, pósters, videos cortos o mapas interactivos.
- Integración de texto, íconos, gráficos y datos.
- Creatividad en Publicidad



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Proceso creativo en la elaboración de campañas.
- Storytelling visual: cómo narrar con imágenes.
- Técnicas para estimular la creatividad: brainstorming, mind mapping, etc.
- Análisis de casos de éxito en visualización digital en publicidad.

### **Unidad 5: Ética y derechos de autor**

**Objetivo:** Evaluar críticamente la efectividad de productos visuales propios y ajenos, reconociendo fortalezas y aspectos a mejorar.

- Uso responsable de imágenes, íconos y tipografías.
- Créditos, licencias y uso de recursos digitales libres.
- Evaluación y mejora
- Rúbricas de evaluación visual.
- Autoevaluación y revisión crítica.

### **Proyecto Final**

Desarrollo de una campaña publicitaria utilizando herramientas de visualización digital.

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

- Clases teóricas participativas: Presentación de conceptos clave mediante ejemplos visuales y análisis colectivo.
- Aprendizaje basado en proyectos (ABP): desarrollo de un producto visual que responda a un problema comunicativo real.
- Estudio de casos: análisis de visualizaciones reales exitosas y fallidas.
- Talleres prácticos guiados: aplicación directa de herramientas digitales durante el proyecto.
- Coevaluación entre pares: revisión colaborativa y reflexiva de los trabajos.
- Clases invertidas (flipped classroom): contenidos previos para potenciar la práctica en clase.
- Micro presentaciones: exposición de avances para recibir retroalimentación.
- Análisis de campañas publicitarias: Lectura crítica de piezas reconocidas para identificar estrategias y estilos.
- Dinámicas creativas: Técnicas de generación de ideas, trabajo en grupo, juegos de creatividad aplicada.
- Proyectos integradores: Desarrollo de piezas y campañas publicitarias como trabajo final.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

Actividades de proceso: 60 %

- Rúbrica.
- Presentación de trabajos individuales y grupales
- Desempeño personal.
- Competencias valóricas.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Asistencia 70 %
- Examen final 40%

BIBLIOGRAFÍA

- Cairo, A. (2022). El arte funcional: una visión crítica de la visualización de datos. Editorial UOC.
- Mora, A. y Patiño, R. (2020). Visualización de datos en la educación digital. Revista Iberoamericana de Educación, 83(2), 45-64.
- Zambrano, C. (2021). Diseño visual y narrativa digital: estrategias para la comunicación efectiva. Universidad de Medellín.
- Caballero, C. (2019). Comunicación visual: elementos, procesos y estructuras. Ediciones Universidad Nacional.
- Ortega, M. y Pérez, J. (2023). Visual Thinking para educadores. Narcea Ediciones.
- Delgado, A. (2018). Diseño gráfico y visualización de información en entornos digitales. Ediciones Trillas.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Ergonomía aplicada al espacio

Créditos académicos	5
Pre-requisitos	Taller de Visualización III, 3° semestre completo
Área del conocimiento	Profesionales generales
Área del estudio	Tecnologías
Semestre	Quinto
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	3 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	4
Total de horas de trabajo autónomo por semana	4
Total de horas académicas semanales	8
Total de horas académicas semestrales	144
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico V, Taller de Visualización Digital IV, Visual Merchandising, Marketing II, Optativa I. Estudio de los textiles



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

## **FUNDAMENTACIÓN**

Esta asignatura teórico-práctica presenta al estudiante los factores humanos, ambientales y del producto que permiten la observación y el análisis integral de los usuarios con el fin de determinar las adecuaciones requeridas en el elemento proyectado.

Estos métodos de análisis ergonómico orientados a la usabilidad, seguridad y el confort conforman las bases para contemplar en la actividad proyectual una relación óptima entre la persona, los productos y su entorno. Los contenidos se orientan al estudio de caso correspondiente al nivel de cursada del plan curricular enfocado en la intervención de espacios cotidianos y mobiliario.

Colabora con el perfil del egresado al otorgar competencias en prácticas de diseño contemporáneas para prepararlo para adaptarse a tecnologías emergentes, manteniéndose actualizado con las tendencias del sector

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVOS GENERALES**

Capacitar al estudiante sobre los conceptos y criterios fundamentales de la ergonomía a utilizar en su actividad proyectual, integrando de forma conceptual y experiencial el conocimiento básico de las metodologías utilizadas para realizar análisis y evaluaciones ergonómicos.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

*Conceptuales.* Utilizar adecuadamente técnicas de análisis en las etapas de investigación y herramientas de evaluación en las etapas de comprobación para determinar requerimientos ergonómicos.

*Procedimentales.* Ejercitar mediante actividades prácticas la aplicación de adecuaciones propias de la ergonomía en productos y espacios.

*Actitudinales.* Valorar los conocimientos prácticos a ser aplicados en situaciones planteadas en busca del bienestar del ser humano frente a productos, mobiliarios y espacios.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad 1: Introducción a la Ergonomía**

**Objetivo:** Capacitar al estudiante sobre los conceptos y criterios fundamentales de la ergonomía

1. Introducción: conceptos, definiciones, inicios, breve historia de la ergonomía.
2. Factores ergonómicos, relación ergonómica y métodos de análisis ergonómicos
3. Planificación del análisis ergonómico y antropométrico para un estudio de caso: el espacio habitable y el mobiliario
  - o Usuarios, análisis de los factores humanos
  - o Espacios interiores, de transición y exteriores. Análisis de actividades en viviendas, oficinas, salones comerciales. Zonas de trabajo, de circulación, de actividad.
  - o Análisis de factores ambientales. Requerimientos.
  - o Tipologías de equipamientos y mobiliarios, interacciones, optimización de uso.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- o Métodos de comprobación ergonómico: modelos de prueba, simulaciones, métodos para la evaluación.

## **Unidad 2: Antropometría**

**Objetivo:** Capacitar al estudiante sobre los conceptos y criterios fundamentales de la ergonomía

### **1. Introducción a la Antropometría.**

- o Variabilidad antropométrica.
- o Segmentos antropométricos: posición sedente, de pie, medidas adicionales. Percentiles, tablas de medidas
- o Movimiento articulario, ángulos límites, ángulos de confort, ángulos de visión. Casos especiales: discapacidad motora.

### **2. Aplicaciones del estudio de dimensiones antropométricas.**

- o Aplicación de las dimensiones antropométricas en espacios y mobiliario. Antropometría del asiento.
- o Análisis dimensional usuario-producto-entorno. Relevamientos, análisis de datos y métodos de comprobación.

## **Unidad 3: Ergonomía laboral**

**Objetivo:** Ejercitar mediante actividades prácticas la aplicación de adecuaciones propias de la ergonomía en productos y espacios.

1. Seguridad y salud en el trabajo. Seguridad Industrial. Normativas y Manuales para la capacitación, prevención y evaluación de riesgos ergonómicos en carpintería, metalúrgica, cerámica y otros.
2. Exigencias ergonómicas. Identificación y evaluación de exigencias físicas, mentales, organizacionales, ambientales
  - Posturas, uso de fuerza, repetitividad, vibración, manipulación manual de cargas
  - Riesgos psicosociales, características y tipos de carga mental
  - Factores de riesgo de tipo organizacional
  - Relevamiento y evaluación de factores ambientales

## **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

Los métodos didácticos abordados se orientan a la aplicación de contenidos, con resolución de problemas observados en situaciones reales.

*Área Conceptual* Comprensión de los conceptos mediante consulta en material bibliográfico variado, identificación de situaciones abordables por la ergonomía, los conceptos frente a estudios de caso, y ejercicios prácticos.

*Área procedimental* Desarrollo de métodos, técnicas y herramientas propias de la ergonomía para lograr adecuaciones ergonómicas centradas en factores ergonómicos, antropometría y evaluación de puestos de trabajo. Experimentación mediante relevamientos, verificaciones, simulaciones y correcciones.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

*Área actitudinal* Aplicación de criterios de corrección y adaptación en busca del bienestar del ser humano frente a productos, mobiliarios y espacios.

Compromiso mediante entregas acordadas a ser evaluadas por seguimiento de pautas, análisis autónomo y valoración de la salud y el bienestar de usuarios y trabajadores, visualizando el alcance de las acciones del diseñador.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

- Trabajos prácticos que incluyen actividades como relevamientos directos en trabajo de campo. Presentación oral de material elaborado por el estudiante, para proceso sumatorio.
- Para examen final presentación de resultados del trabajo práctico final y defensa oral.
- Cada unidad desarrollada es de carácter teórico-práctico y tiene una instancia de evaluación por indicadores conceptuales, procedimentales y actitudinales.
- Todos los trabajos serán evaluados en el marco de una escala de 1 a 100 siendo la sumatoria total de los trabajos de proceso para habilitación a examen, el equivalente al 60 % de la nota del semestre. El examen o trabajo práctico final valdrá 40%.

### **BIBLIOGRAFÍA**

- Avila Chaurand, R.. Prado León, L.R. González Muñoz, E.L. "Dimensiones antropométricas. Población latinoamericana", 2001, Univ. de Guadalajara.
- Panero, Julius y Zelnik, Martin. "Las dimensiones humanas en los espacios interiores", 1979 1ª edición, Editorial Gustavo Gili.
- Flores, Cecilia. "Ergonomía para el Diseño", 2001, Editorial Designio.
- Mondelo, Pedro R. Gregori, Enrique y Barrau, Pedro. "Ergonomía 1. Fundamentos" y "Ergonomía 3. Diseño de puestos de trabajo", 1998, Ediciones UPC.
- Enrique Bonilla Rodríguez, La técnica antropométrica aplicada al Diseño Industrial, 1993, Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, México, D.F.
- Editorial Fundación Mapfre. Bustamante, Antonio. Ergonomía para diseñadores. 2008
- Rivas, Roque Ricardo. "Ergonomía en el diseño y la producción industrial".
- Claudio H.Taboadela, "Goniometría. Una herramienta para la evaluación de las incapacidades laborales".
- Western Region Universities Consortium (WRUC), Programa de Salud Laboral, Universidad de California, Manual de Higiene Laboral: Ergonomía 9, Berkeley, EEUU.
- Centro Nacional de Nuevas Tecnologías, Instituto Nacional de Seguridad e Higiene en el Trabajo, Ministerio del Trabajo, Laura Ruíz Ruíz, Guía Técnica: Manipulación Manual de Cargas, España.
- La psicología de los objetos cotidianos, Donald. A Norman, 2009, Editorial Nerea, S.A
- Editorial Gustavo Gili, Ernest J. Mac Cormick, Ergonomía: factores humanos en ingeniería y diseño, Barcelona, 1980.
- Editorial MAPFRE, Francisco Farrer Velázquez, Gilberto Minaya Lozano, José Niño Escalante, Manuel Ruíz Ripollés, Manual de Ergonomía, 1994, España.
- Ediciones CEAC, Danielle Quarante, Diseño Industrial 2: elementos teóricos, España, 1992.
- Ediciones Gustavo Gili, Gerardo Rodríguez, Manual de Diseño Industrial, México, 1983.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Estudio de los textiles

Créditos académicos	4
Pre-requisitos	3° semestre completo
Área del conocimiento	Optativas
Área del estudio	Tecnologías
Semestre	Quinto
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	2 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	3
Total de horas de trabajo autónomo por semana	3
Total de horas académicas semanales	6
Total de horas académicas semestrales	108
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico V, Ergonomía aplicada al espacio, Taller de Visualización Digital IV, Visual Merchandising, Marketing II

FUNDAMENTACIÓN

Esta asignatura se incorpora a la oferta académica con el objetivo de introducir a los estudiantes de Diseño Gráfico en el conocimiento técnico y experimental del textil como soporte gráfico. Como instancia inicial dentro del recorrido por la gráfica textil, proporciona una base sólida sobre fibras, tejidos y técnicas de estampación, con un enfoque práctico y experimental.

Aporta al perfil de egreso herramientas para el análisis material, la experimentación con técnicas de impresión y la toma de decisiones fundamentadas en proyectos gráficos. Favorece la observación, el registro, la clasificación y la exploración técnica-creativa.

De naturaleza teórico-práctica, la asignatura se organiza en unidades que abordan progresivamente el reconocimiento de materiales, sus reacciones ante distintas técnicas de estampación y la construcción de un muestrario físico. Este material funcionará como base de consulta para futuras asignaturas como Estampados, permitiendo al estudiante tomar decisiones informadas sobre soportes y procesos gráficos aplicados.

Además, se incluirá el análisis de casos de branding gráfico aplicado a textil, con el fin de ampliar el horizonte creativo y profesional del estudiante, y fomentar una mirada crítica y propositiva sobre las posibilidades del textil en el campo del diseño gráfico.

**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Brindar a los estudiantes de Diseño Gráfico una comprensión técnica, crítica y experimental del textil como soporte gráfico, mediante el estudio de fibras, tejidos y técnicas de estampación, promoviendo el análisis, la producción de muestrarios y una actitud reflexiva y propositiva frente al diseño gráfico aplicado al textil.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

*Conceptuales:* Comprender los conceptos fundamentales sobre fibras textiles, tipos de tejidos y técnicas de estampación manual y digital, reconociendo su importancia como soporte gráfico.

*Procedimentales:*

1. Explorar y experimentar con materiales textiles y procedimientos de estampación, registrando sus comportamientos ante distintas técnicas para producir un muestrario físico sistematizado.
2. Analizar críticamente casos de branding gráfico aplicado al textil, tanto convencionales como no convencionales, valorando la diversidad de soportes y posibilidades expresivas en el campo del diseño gráfico.
3. Desarrollar habilidades para la observación, el registro, la clasificación y la selección informada de materiales, que sirvan como base para proyectos aplicados en asignaturas posteriores como Estampados.

*Actitudinales:* Fomentar una actitud de curiosidad, investigación y valoración de la producción local de insumos y servicios vinculados a la gráfica textil, incentivando la construcción de redes de consulta y recursos.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad 1: El textil como superficie gráfica**

**Objetivos:** 1,3 y 4

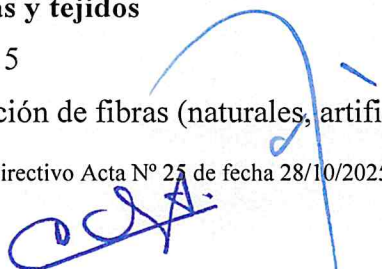
- a. El textil como lienzo narrativo y comunicativo.
- b. Branding gráfico aplicado a textiles, presentación de casos:
  - Diseño de autor / Edición limitada.
  - Packaging textil.
  - Identidad visual aplicada a indumentaria o accesorios.
  - Señalética y gráfica blanda.
- c. Otros usos contemporáneos del textil en arte e instalaciones.

*Actividad práctica:* Recopilación de ejemplos visuales (impresos o digitales) de arte textil contemporáneo y branding gráfico aplicado a textiles. Realizar una bitácora visual con los ejemplos recopilados.

### **Unidad 2: Fibras y tejidos**

**Objetivos:** 1,2 y 5

- a. Clasificación de fibras (naturales, artificiales, sintéticas).





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- b. Identificación de tipos de tejido (plano, de punto, no tejidos).
- c. Criterios de selección de soporte según técnica gráfica.

*Actividad práctica experimental:* Ejercicio de reconocimiento y clasificación de muestras textiles según su composición y tipo de trama, mediante observación, manipulación y quema controlada en el taller. Registro en fichas de bitácora.

### **Unidad 3: Introducción a las técnicas de estampación textil**

**Objetivos:** 1,2 y 5

- a. Clasificación general:
  - Sistemas de estampación directa: aplicación del color directamente sobre el tejido (serigrafía, sublimación, impresión digital directa - DTG, DTF, bordado).
  - Sistemas por reserva: protección de áreas del tejido para que no reciban color (batik, shibori, reserva con cera o pastas).
  - Sistemas por corrosión: eliminación selectiva del color del tejido para crear el diseño (corrosión con químicos sobre tejidos teñidos).
- b. Técnicas específicas a experimentar:
  - Serigrafía manual
  - Transfer térmico
  - Sublimación
  - DTF (Direct to Film)
  - Impresión digital directa (DTG)
  - Bordado como línea gráfica

*Actividad práctica experimental:* Ejercicios de estampación experimental utilizando prensas térmicas para transferencias y tintas para serigrafía sobre distintos tipos de tejidos del muestrario, registrando el comportamiento de cada soporte frente a los diferentes sistemas de estampación.

### **Unidad 4: Color y composición en soporte textil**

**Objetivos:** 3, 4 y 5

- a. Fundamentos de color aplicado al textil.
- b. Interacción entre pigmento y fibra.
- c. Resolución gráfica en tramas blandas.

*Actividad práctica experimental:* Experimentos cromáticos sobre tejidos con diferentes composiciones y texturas. Análisis del comportamiento del color según el tipo de soporte. Documentación mediante fotografías y comentarios. Elaboración de una ficha técnica por cada prueba experimental, que formará parte del muestrario físico final.

### **Unidad 5 – Panorama productivo local y recursos para la práctica gráfica textil**

**Objetivos:** 3, 4 y 5

- a. Proveedores de textiles y servicios de estampación (manuales, industriales, digitales) en el mercado local.
- b. Comparativa de costos y tiempos de producción según tipo de técnica y soporte.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- c. Sistemas de estampación más utilizados por emprendimientos, talleres y marcas gráficas locales.
- d. Introducción a las decisiones productivas en diseño gráfico textil: materiales, cantidades, formatos viables.

*Actividad práctica:* Elaboración de una guía de proveedores locales, clasificando según tipo de soporte, técnica y aplicación. Comparación de presupuestos reales (cotizaciones). Presentación grupal con mapas, fichas de contacto y muestras si fuera posible.

### **Unidad 6: Proyecto integrador gráfico-textil**

**Objetivos:** 2 y 5

- a. Elaboración de muestrario físico individual de tejidos y resultados de las pruebas de experimentación de los tejidos en relación a los diferentes sistemas de estampación estudiados, especificando: tipo de tejido, características principales, temperaturas de aplicación, proveedores locales de soportes y servicios de estampación, y los costos, etc.

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

En el aula/taller: la propuesta metodológica combina clases teóricas breves apoyadas en presentaciones audiovisuales, con actividades prácticas-experimentales realizadas en el taller. En el aula, se desarrollarán introducciones conceptuales, análisis de casos, ejercicios de reconocimiento de materiales, prácticas de estampación y experimentaciones dirigidas sobre distintos soportes textiles. También se generarán instancias colectivas de discusión y reflexión crítica.

En cuanto al trabajo autónomo: los estudiantes llevarán adelante una bitácora personal donde documentarán los procesos exploratorios, reflexionarán sobre sus experiencias y registrarán las fichas técnicas. Además, realizarán investigaciones visuales y de campo sobre branding gráfico textil, análisis de proveedores locales, y sistematización de los resultados de sus experimentaciones.

Estas instancias se enmarcan en una estrategia de investigación-acción, que promueve la construcción activa del conocimiento mediante la observación, la práctica y la toma de decisiones fundamentadas.

### **Medios auxiliares:**

- Plataforma FADA Virtual como medio de comunicación y espacio para el alojamiento de bibliografía, materiales de apoyo y juegos didácticos.
- Materiales textiles y recursos gráficos básicos, empleados en actividades de reconocimiento, clasificación y experimentación con soportes.
- Materiales, herramientas y equipamientos específicos para estampación, destinados a la realización de ejercicios prácticos y pruebas experimentales.
- Recursos audiovisuales y bibliografía especializada.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

- Bitácora de procesos y ejercicios formativos de carácter lúdico realizados de manera autónoma (20%)
- Entrega de exámenes parciales / trabajos prácticos de investigación y experimentación en el taller (40%)
- Proyecto final gráfico-textil con un muestrario físico (40%)





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

*Asistencia:* Participación activa en clases y talleres (mínimo 70%)

## **BIBLIOGRAFÍA**

### **Bibliografía principal:**

- Bowles, M. (2015). Estampar, coser, lucir: Proyectos creativos de diseño textil digital. Blume.
- Briggs-Goode, A. (2013). Diseño de estampados textiles. Blume.
- Fundación Textil Española (Coord.). (2018). Manual de tecnología textil. Ediciones Técnicas.
- Noël, M.-C., & Cailloux, M. (2021). Diseño textil. Promopress.
- Udale, J. (2015). Diseño textil (2.<sup>a</sup> ed.). Gustavo Gili.
- Valls, J. M. (2016). Manual de tejidos: Clasificación, características y aplicaciones. Gustavo Gili.

### **Bibliografía complementaria:**

- Braddock Clarke, S., & Harris, J. (2012). Digital textile design (2.<sup>a</sup> ed.). Laurence King Publishing.
- Fletcher, K. (2019). Sustainable fashion and textiles: Design journeys (2.<sup>a</sup> ed.). Routledge.
- Lupton, E. (2010). Thinking with type: A critical guide for designers, writers, editors, & students (2.<sup>a</sup> ed.). Princeton Architectural Press.
- McQuillan, H., & Rissanen, T. (2016). Zero waste fashion design. Bloomsbury Academic.
- Parisi, G., & Monti, M. (2021). Textile design theory in the making. Springer.
- Udale, J. (2021). Textile and fashion design: Principles and practice. Laurence King Publishing.

*Nota sobre la inclusión de textos que superan los 10 años:* La bibliografía propuesta combina textos clásicos y actuales, esenciales para abordar el diseño textil desde múltiples enfoques: técnico, creativo, sostenible y proyectual. Algunas de las obras seleccionadas superan los diez años de publicación, como las de Lupton (2010), Briggs-Goode (2013) o Braddock Clarke y Harris (2012), pero se mantienen plenamente vigentes por su profundidad conceptual, calidad editorial y por ser referentes fundamentales en la formación de diseñadores. Estos textos han sido validados tanto en el ámbito académico como profesional, y se complementan con publicaciones recientes que actualizan las miradas, técnicas y contextos del diseño textil contemporáneo.

### **Recursos web**

- AIGA Eye on Design. (s.f.). Eye on design. <https://eyeondesign.aiga.org/>
- Patternbank. (s.f.). Patternbank - Graphic design & textile inspiration. <https://www.patternbank.com/>
- PrintMag. (s.f.). Print magazine. <https://www.printmag.com/>
- TextileArtist.org. (s.f.). Inspiration for textile artists. <https://www.textileartist.org/>
- The Textile Museum. (s.f.). The George Washington University Museum and The Textile Museum. <https://www.textilemuseum.org/>



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Sitios y marcas relevantes para estudio de caso (branding gráfico textil)

- Furoshikidō. (s.f.). Diseño de envoltorios textiles. Instagram. <https://www.instagram.com/furoshikido>
- Slow Indumentaria. (s.f.). Diseño textil de autor. <https://www.slowindumentaria.com/>
- UNIQLO UT. (s.f.). Gráfica aplicada a la indumentaria. <https://www.uniqlo.com/ut/>

Canales de YouTube

- Printmaking Today. (s.f.). [Canal de YouTube]. <https://www.youtube.com/c/PrintmakingToday>
- Serigrafía Club. (s.f.). [Canal de YouTube]. <https://www.youtube.com/@serigraficlub>
- Textile Designer. (s.f.). [Canal de YouTube]. <https://www.youtube.com/@textiledesigner>
- Diseño Gráfico Textil Latinoamérica. (s.f.). [Canal de YouTube]. [https://www.youtube.com/@diseñografico\\_textil](https://www.youtube.com/@diseñografico_textil)

SEXTO SEMESTRE

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Diseño Gráfico VI

Créditos académicos	8
Pre-requisitos	Diseño Gráfico V, 4° semestre completo
Área del conocimiento	Profesionales específicos
Área del estudio	Proyectual
Semestre	Sexto
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	5 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	6
Total de horas de trabajo autónomo por semana	6
Total de horas académicas semanales	12
Total de horas académicas semestrales	216
Asignaturas con las que guarda relación	Gestión de Diseño, Tecnología y Materiales II, Taller de Visualización Digital V, Seminario de





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

	Protocolo, Gestión de Empresas y Empr., Optativa II
--	--

FUNDAMENTACIÓN

La señalética como sistema de comunicación visual cumple un papel crucial en los espacios públicos y privados, facilitando la orientación, la información y la seguridad de los usuarios. En un mundo cada vez más interconectado y diverso, el diseñador gráfico debe dominar la creación de sistemas de señalización eficientes y estéticamente coherentes con su entorno.

La asignatura DG VI, Señalética se sitúa en el sexto semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico, tiene un enfoque teórico, práctico y proyectual cuyo alcance comprende las fases de la teoría señalética y su evolución histórica, el análisis de sistemas existentes de orientación y señalización, ejercicios de diseño de pictogramas, iconos y señales gráficas normadas, desarrollo de un proyecto de señalética con la aplicación de la metodología de investigación, diagnóstico, conceptualización, prototipado y validación.

Colabora con el perfil del egresado gracias a que otorga herramientas que brindan habilidades para investigar, analizar tendencias y conceptualizar ideas que le permite crear soluciones comunicacionales visuales, innovadoras y estratégicas, que responden a las necesidades del mercado y la sociedad

DG6 desarrolla competencias en diseño de sistemas de comunicación visual, refuerza la capacidad de diseñar para la experiencia del usuario en el espacio físico, además de potenciar las habilidades en investigación aplicada y diseño contextualizado, que se organizan en cinco unidades;

- Unidad 1: Introducción a la Señalética
- Unidad 2: Lenguaje Visual y Normas
- Unidad 3: Análisis del espacio y Diagnóstico
- Unidad 4: Desarrollo del Sistema señalético
- Unidad 5: Presentación y evaluación

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar propuestas de señalética funcionales y accesibles para distintos tipos de espacios, comprendiendo a esta disciplina como un sistema de comunicación visual espacial.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conceptuales:

1. Definir aspectos generales presentes en el diseño de un programa señalético.
2. Investigar contextos específicos para desarrollar soluciones señaléticas contextualizadas.

Procedimentales:

1. Analizar y aplicar principios de legibilidad, orientación y flujos de circulación.
2. Explorar normativas de accesibilidad en sistemas de señalización.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

3. Articular teoría y práctica mediante la realización de un proyecto señalético.

*Actitudinales*

1. Valorar la importancia de elaborar un programa señalético que colabore con la orientación espacial de las personas en un contexto determinado.

**CONTENIDOS CURRICULARES**

**Unidad I: Introducción a la Señalética**

*Objetivo* Comprender los orígenes, la evolución y el marco conceptual de la señalética como disciplina del diseño gráfico, diferenciándose de conceptos afines como la señalización, la semiótica y el diseño de información. Se busca además analizar el rol del diseño señalético dentro del contexto social, cultural y funcional en el que se inserta.

*Contenidos*

1. Historia y evolución.
2. Diferencia entre señalética, señalización, semiótica y diseño de información.
3. Contexto y función social del diseño señalético.

**Unidad II: Lenguaje Visual y Normas**

*Objetivo* Aplicar principios del lenguaje visual y la psicología de la percepción en el desarrollo de sistemas señaléticos empleando adecuadamente la simbología, iconografía, los colores y la tipografía, conforme a normativas nacionales e internacionales (como la ISO), para asegurar la claridad, accesibilidad y coherencia del sistema de señales.

*Contenidos*

1. Psicología de la percepción aplicada.
2. Simbología, iconografía, los colores y la tipografía.
3. Normativas nacionales e internacionales

**Unidad III: Análisis del Espacio y Diagnóstico**

*Objetivo* Ejecutar un relevamiento y análisis crítico de un entorno físico real, identificando flujos de circulación, puntos dilemáticos y problemas de orientación. Este diagnóstico permitirá establecer las necesidades señaléticas específicas del espacio intervenido.

*Contenidos*

1. Observación y relevamiento de información de un espacio real.
2. Mapeos de circulación principal, secundario y puntos dilemáticos.
3. Detección de problemas de orientación

**Unidad VI: Desarrollo del Sistema Señalético**

*Objetivo* Diseñar un sistema señalético a partir de una propuesta conceptual, incluyendo la creación y/o uso de pictogramas (según naturaleza de cada proyecto), selección de tipografías, gama cromática, materiales y soportes. Elaborar planos de ubicación y prototipos que respondan funcional y estéticamente a las necesidades detectadas en el análisis del espacio.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

*Contenidos*

1. Conceptualización del sistema.
2. Diseño de pictogramas, tipografías, gama cromática, materiales y soportes.
3. Propuesta de ubicación, planos y prototipos.

**Unidad V: Presentación y Evaluación**

*Objetivos:*

- Organizar y presentar el proyecto señalético final de forma técnica, mediante el manual señalético, incluyendo los planos y simulaciones.
- Evaluar el sistema diseñado desde los criterios funcionales, estéticos y técnicos, argumentando sus decisiones en una instancia de defensa del proyecto.

*Contenidos*

1. Entrega técnica; manual de señalética.
2. Evaluación funcional, estética y técnica.
3. Defensa oral del proyecto.

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

El enfoque general de la asignatura DG VI se basa en el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y la investigación-acción como ejes centrales. Para ello se emplean clases expositivas-dialogadas, debates grupales, análisis de casos, talleres prácticos y tutorías grupales. Se plantea el trabajo autónomo del estudiante mediante la lectura crítica de textos y normativas regulatorias, observaciones y registros de campo y la redacción y documentación del proceso investigativo. Con ello se promueve el aprendizaje significativo mediante la resolución de problemas reales en entornos cotidianos, fortaleciendo la capacidad crítica, reflexiva, creativa y técnica del estudiante.

**ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

La asignatura se rige por el Reglamento General de la FADA y de la UNA, respetando la distribución de 60 puntos para evaluaciones realizadas durante el proceso y 40 puntos en la evaluación final.

El desarrollo progresivo del proyecto final con entregas parciales representa una expresión de trabajo autónomo del estudiante

**Evaluaciones parciales**

- Diagnóstico señalético de un espacio (20%)
- Propuesta conceptual y diseño de piezas (30%)
- Participación en clase y prácticas (10%)

**Evaluación final:** Presentación y defensa del proyecto final con prototipo (40%)

**Condiciones para la aprobación del curso:** Asistencia mínima del 80%

**BIBLIOGRAFÍA**

**Bibliografía Básica**



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Costa, Joan. 1987. Señalética. CEAC. Barcelona
- Costa, Joan. 2007. Señalética Corporativa. Costa Punto Com Editor. Barcelona
- Frascara, Jorge. 2011. ¿Qué es el diseño de información? . Infinito. Buenos Aires
- Moles, Abraham y Janiszewski. 1992. Grafismo Funcional. CEAC. Barcelona
- Costa, Joan. 1998. La Esquemática, visualizar la información. Paidós. Barcelona.
- Sims, Mitzi. 1991. Gráficas del entorno: signos, señales y rótulos: técnicas y materiales. Gustavo Gili. Barcelona

Bibliografía Complementaria

- Frutiger, Adrián. 2007. Signos, símbolos, marcas, señales. Gustavo Gili. Barcelona
- Frascara, Jorge. 2006. El diseño de Comunicación. Infinito. Buenos Aires
- De Pietro, Sergio Salvador. 2010. Diseñar hoy: visión y gestión estratégica del diseño. Nobuko. Buenos Aires
- Frascara, Jorge. 2000. Diseño Gráfico para la gente. Infinito. Buenos Aires

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Gestión de Diseño

Créditos académicos	3 uc
Pre-requisitos	Marketing II, 4° semestre completo
Área del conocimiento	Profesionales Generales
Área del estudio	Gestión
Semestre	6to
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	1 hora
Total de horas de acompañamiento docente por semana	2 horas
Total de horas de trabajo autónomo por semana	2 horas
Total de horas académicas semanales	4 horas
Total de horas académicas semestrales	70
Asignaturas con las que guarda relación	Gestión de Empresa, Diseño Gráfico VI, Tecnología y Materiales II, Taller de Visualización Digital V, Seminario de Protocolo, Optativa II





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

## **FUNDAMENTACIÓN**

En el contexto contemporáneo del Paraguay, el diseño industrial se ha consolidado como un motor de desarrollo económico, cultural y social, contribuyendo a la competitividad y sostenibilidad de los sectores productivos. A medida que la industria nacional busca diversificación e innovación, el diseño deja de ser concebido únicamente como una actividad estética o artesanal y se posiciona como una herramienta estratégica para generar valor agregado en productos y procesos.

La asignatura Gestión de Diseño se incorpora al plan de estudios como un espacio teórico-práctico, que combina el análisis conceptual con la aplicación en contextos reales, permitiendo al estudiante comprender las relaciones entre el diseño, la empresa y la innovación. Su inclusión se justifica porque ofrece conocimientos y herramientas fundamentales para la gestión estratégica del diseño en organizaciones, considerando las dinámicas económicas locales y globales y preparando al estudiante para enfrentar desafíos profesionales con rigor y creatividad.

El aporte al perfil profesional del diseñador industrial se evidencia en el desarrollo de competencias integrales: capacidad para posicionar el diseño dentro de la estructura empresarial, comprender el mercado y articular la estrategia corporativa con proyectos de diseño. Esto permite a los futuros profesionales asumir un rol protagónico en los procesos de toma de decisiones, contribuir activamente al gerenciamiento de empresas y fortalecer la competitividad sistémica nacional, integrando visión estratégica, análisis crítico y enfoque práctico en sus intervenciones profesionales.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Promover la formación de futuros diseñadores industriales capaces de integrarse de manera efectiva al entorno productivo nacional e internacional, dotándolos de herramientas para analizar críticamente los factores económicos, organizacionales, tecnológicos, culturales y de mercado que inciden en la competitividad empresarial, y posicionando al diseño industrial como una herramienta estratégica en los procesos de innovación, producción, comercialización y desarrollo sostenible.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

#### *Conceptuales*

1. Comprender el rol del diseñador como agente de innovación y su vinculación con la toma de decisiones estratégicas.
2. Explicar los distintos tipos de innovación (incremental, disruptiva, social y tecnológica) y su relación con la competitividad y diferenciación.
3. Identificar los factores técnicos, administrativos, financieros, legales y humanos que inciden en la gestión del diseño dentro de la empresa.
4. Analizar el impacto del diseño en la producción, comercialización y desarrollo de bienes y servicios en distintos contextos organizacionales.
5. Reconocer oportunidades para integrar el diseño en modelos de negocio, cadenas de valor y estrategias de mercado.

#### *Procedimentales*

1. Aplicar metodologías y herramientas de análisis organizacional para diagnosticar el potencial del diseño en empresas reales.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

2. Realizar mapeos de procesos y estructuras empresariales para proponer mejoras desde la perspectiva del diseño.

#### *Actitudinales*

1. Reflexionar sobre las propias fortalezas y áreas de mejora como profesional en formación dentro de equipos multidisciplinarios.
2. Desarrollar una actitud crítica, ética y responsable, valorando el diseño como herramienta para la innovación, sostenibilidad y transformación positiva del entorno.

### **CONTENIDOS CURRICULARES**

#### **CAPÍTULO 1 – GESTIÓN DE DISEÑO**

*Objetivo:* Relacionar el rol del diseñador con los procesos de toma de decisiones estratégicas en la empresa, reconociendo su potencial como agente de cambio e innovación.

##### *Contenidos*

- Valoración social y empresarial del diseño. Técnicas para el diseño de productos: el análisis de valor.
- Nuevas tecnologías, Formación profesional, y oferta de servicios de diseño: oportunidades y amenazas.
- Modalidades de contratación de servicios de diseño: internos (nómina) y externos (free lance). Ventajas y desventajas. Requisitos y obstáculos para la integración del diseño a la empresa.
- Cultura de empresa e integración del diseño; a) A nivel filosófico, b) A nivel Estratégico, c) A nivel de políticas, d) A nivel de programas, e) A nivel de proyectos.
- El proceso de creación de nuevos productos. Efectos del desarrollo de nuevos productos en el gerenciamiento y la administración de empresas.

#### **CAPÍTULO 2 – LA INNOVACIÓN.**

*Objetivo:* Explicar el concepto de innovación en sus distintos niveles (incremental, disruptivo, social, tecnológico), y su estrecha relación con el diseño, como factor de competitividad, diferenciación y crecimiento.

##### *Contenidos*

- ¿Qué es la innovación? Diferencias entre creatividad e innovación.
- Tipos de Innovación según el ámbito de aplicación; a) En el producto, b) En el proceso, c) En la comercialización, d) En la organización, y e) En el modelo de negocios. Ejemplos
- Tipos de innovación según su alcance o impacto; a) incremental (continua), b) radical, c) disruptiva. Ejemplos. La estrategia del Océano Azul.
- La Innovación Abierta (crowdsourcing) y nuevas formas de monetización.

#### **CAPÍTULO 3 - PLANIFICACIÓN Y DISEÑO ESTRATÉGICO**

*Objetivo:* Identificar y caracterizar los factores técnicos, administrativos, financieros, legales y humanos que inciden en la incorporación, desarrollo y gestión del diseño dentro de la empresa, ya sea como área interna o como servicio externo (consultoría).





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

### *Contenidos*

- La Planificación estratégica; concepto y proceso. Niveles de Planificación: Plan, Programa, Proyecto, Actividad. Evolución de los procesos de Planeamiento.
- Estrategias Empresariales: Estrategia de Costos, Estrategia de Diferenciación, Estrategia de Concentración.
- Estrategias de entrada y salida del mercado. Reactividad, proactividad, y flexibilidad, en la permanencia, sobrevivencia y desarrollo de la empresa.
- Herramientas de planificación estratégica: El análisis FODA. Las 5 fuerzas de M. Porter. Análisis de la Cadena de Valor. El Ciclo de Vida del Producto y su gestión. El análisis del Modelo de Negocios. Estudio de Casos.
- La Gestión de Diseño como herramienta estratégica de competencia. Definición de la Gestión de Diseño.
- Funciones, roles, y competencias en la Gestión de Diseño; habilidades blandas y duras.

## **CAPÍTULO 4 - DISEÑO, MACRO VISIÓN, COMPETITIVIDAD, Y DESARROLLO**

*Objetivo:* Analizar y describir el impacto del diseño en los procesos de producción y comercialización de bienes y servicios, considerando distintos tipos de organizaciones, estructuras empresariales y entornos competitivos.

### *Contenidos*

- La globalización y la “Nueva Economía”. El conocimiento como capital y el networking, la deslocalización (externalización o tercerización), el valor agregado de intangibles, competitividad y medio ambiente. La identidad corporativa y el Branding. Marca País y Marketing Territorial.
- La crisis del capitalismo y el medio ambiente. Economía sustentable, ecología y diseño. La teoría del decrecimiento y el minimalismo existencial. Emergencia de la Economía Colaborativa y el Comercio Justo. Diseño e Innovación Social. “Product Service System” y Ecología.
- Competitividad Sistémica: los niveles; micro, meso, macro, y meta. La concentración geográfica y el desarrollo de entornos competitivos; Clusters, Parques Científicos y tecnológicos, Incubadoras y startups. Cadena de Valor y competitividad.

## **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

La cátedra se desarrolla desde un enfoque activo y aplicado, donde se integran clases magistrales con dinámicas colaborativas para el estudio de casos, análisis de empresas paraguayas y desarrollo de proyectos, a través del desarrollo del trabajo de investigación que se elabora a lo largo del semestre.

Se emplean presentaciones digitales proyectadas en clase, y a la vez se encuentran disponibles para los estudiantes en la plataforma virtual.

Así también plantillas de trabajo en la plataforma colaborativa MIRO, para la elaboración del trabajo de investigación.

## **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

La evaluación será **continua, formativa y sumativa**, con foco en la aplicación real del conocimiento, la participación activa y la capacidad de análisis crítico del estudiante.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

Pruebas parciales (2)	40 pts.
Trabajo práctico	20 pts.
Examen final	40 pts.
<b>Total</b>	<b>100 pts.</b>

*Requisitos para obtener derecho al examen final*

- Lograr el 60% del puntaje de evaluación parcial de 60 puntos, total 36 puntos
- Alcanzar la asistencia mínima reglamentaria a clases (75 % asistencia a clases)

## **BIBLIOGRAFÍA**

### **Bibliografía Básica**

- Ibañez Gimeno, Jose María (2000). *La Gestión del diseño en la empresa*. MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA DE ESPAÑA, S.A. - 9788448128364
- Costa Joan (2019) *DirCom el ejecutivo estrategia global*. Costa punto. España
- Manuel Lecuona (2006). *Manual sobre Gestión de Diseño para empresas que abren nuevos mercados*. España
- Best, K. (2010). *Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation*. AVA Publishing.
- Lockwood, T. (2009). *Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value*. Allworth Press.
- Cooper, R., Junginger, S., & Lockwood, T. (2010). *The Handbook of Design Management*. Bloomsbury Academic.
- Ellen MacArthur Foundation. (2015). *Towards the Circular Economy: Economic and business rationale for an accelerated transition*.
- Lemoine, M. (2020). *Economía naranja y desarrollo sostenible en América Latina*. Revista de la CEPAL
- Raworth, K. (2017). *Doughnut Economics: Seven Ways to Think Like a 21st-Century Economist*. Chelsea Green Publishing.

### **Bibliografía Complementaria**

- Ministerio del Ambiente de Paraguay (MADES). (2021). *Lineamientos de Economía Circular en Paraguay*.
- Fundación Paraguaya. (2021). *Emprendimientos sociales y comercio justo en Paraguay*.
- SENACSA (Paraguay). (2022). *Economía solidaria y modelos de desarrollo comunitario*.
- Economía del Bien Común (2021). *Manual de implementación en organizaciones*. <https://www.ecogood.org>





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciaturas en Diseño Gráfico
Asignatura	Gestión de Empresas y emprendimientos

Créditos académicos	5
Pre-requisitos	Visual Merchandising, 4º semestre completo
Área del conocimiento	Profesionales generales
Área del estudio	Gestión
Semestre	6to
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 horas
Horas prácticas	3 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	4 horas
Total de horas de trabajo autónomo por semana	4 horas
Total de horas académicas semanales	8 horas
Total de horas académicas semestrales	144 horas
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico VI, Gestión de Diseño, Tecnología y Materiales II, Taller de Visualización Digital V, Seminario de Protocolo, Optativa II

FUNDAMENTACIÓN

Gestión de Empresas y Emprendimientos es una asignatura teórico-práctica que proporciona conocimientos fundamentales sobre la creación, organización y administración de empresas, abordando aspectos legales, técnicos y operativos necesarios para su funcionamiento eficiente. Analiza las particularidades de las organizaciones productoras de bienes —sean artesanales o industriales— y de servicios, así como su relación con el entorno económico y social.

En el contexto actual, caracterizado por la transformación constante de los mercados y la necesidad de respuestas innovadoras, se hace imprescindible la formación de profesionales capaces de comprender el funcionamiento integral de las organizaciones y liderar procesos con visión estratégica, pensamiento crítico e iniciativa emprendedora. La creación y gestión eficiente de empresas representa no solo un motor del desarrollo económico, sino también una vía concreta para la generación de empleo, el impulso de sectores productivos y la promoción de la innovación.

Esta asignatura se propone brindar a los estudiantes herramientas teóricas y prácticas que les permitan entender el rol de la empresa en el sistema económico y fomentar una actitud emprendedora comprometida con el desarrollo sostenible. Se presta especial atención al papel de las



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

micro, pequeñas y medianas empresas (MIPYMES), dada su relevancia en las economías regionales y nacionales.

El enfoque pedagógico promueve la reflexión crítica, la aplicación práctica de los contenidos y el desarrollo de capacidades para la toma de decisiones estratégicas en entornos organizacionales diversos y dinámicos. Asimismo, se busca estimular el análisis de experiencias reales y la elaboración de propuestas que integren conocimientos de gestión con responsabilidad social y sostenibilidad.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar en los estudiantes las competencias teóricas y prácticas necesarias para la creación, organización y gestión integral de una empresa, con énfasis en la innovación, la sostenibilidad, el liderazgo emprendedor y la comprensión del entorno económico, organizacional, técnico y financiero en el que operan las MIPYMES.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Analizar el papel de la empresa en el sistema económico y los enfoques de gestión empresarial, identificando los factores que inciden en su desarrollo y competitividad.
2. Comprender el perfil del emprendedor, sus desafíos y las herramientas necesarias para la identificación, estructuración y validación de ideas de negocio innovadoras.
3. Aplicar los elementos fundamentales para la elaboración de un plan de empresa, incorporando aspectos estratégicos, comerciales, técnicos, organizacionales y financieros.
4. Desarrollar habilidades para evaluar la viabilidad de un proyecto empresarial mediante el estudio del mercado, la planificación operativa, la gestión del talento humano y la valoración de la empresa.
5. Fomentar una actitud crítica, proactiva y emprendedora, con capacidad de liderazgo, trabajo colaborativo y compromiso con el desarrollo económico sostenible.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad I: Conceptos generales**

**Objetivo:** Comprender el rol de la empresa en el sistema económico y analizar los distintos tipos, niveles y enfoques de gestión empresarial, así como el concepto de emprendedorismo y el perfil del emprendedor, sus desafíos y su papel en la sostenibilidad y competitividad de las organizaciones.

1. Economía y empresa
  - a. La empresa. La empresa en el sistema económico. La economía de la empresa.
  - b. Tipos de empresas.
  - c. La gestión de empresas.
  - d. La administración. Evolución de la administración.
  - e. Competitividad sistémica: cultura asociativa y los entornos para el desarrollo de la empresa.
2. Emprendimiento, emprendedorismo y emprendedor
  - a. Conceptos y características de emprendimiento y emprendedorismo.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- b. Perfil del Emprendedor: características personales del Emprendedor.
- c. El Emprendedor y la supervivencia de la Empresa.
- d. El emprendimiento y la propia Empresa: Riesgos y recompensas.

**Unidad II: Decisiones iniciales para formar una empresa.**

**Objetivo:** Analizar y aplicar los elementos fundamentales para la generación y estructuración de ideas de negocio, incorporando la innovación, la investigación y los aspectos formales del plan de empresa, mediante el estudio de casos y la elaboración práctica de propuestas emprendedoras.

- 1. La idea de empresa
  - a. La innovación. Una necesidad en la búsqueda de la idea de Negocio.
  - b. La investigación, factor clave en la búsqueda de ideas de negocio.
  - c. Claves para la elección y desarrollo de ideas de negocio. Casos y prácticas.
- 2. El plan de empresa
  - a. El plan de empresa: Concepto y utilidad La estructura de un plan de empresa.
  - b. Desarrollo y elaboración de un plan de negocio. Aspectos formales a la hora de redactar un plan de negocio. Casos y prácticas.

**Unidad III: Fases en la puesta en marcha de un proyecto empresarial**

**Objetivo:** Desarrollar una comprensión integral del proceso de constitución, planificación, operación y evaluación de una empresa, abordando aspectos estratégicos, comerciales, técnicos, organizativos, humanos y financieros, con énfasis en la realidad de las MIPYMES y en el uso de herramientas de gestión empresarial.

- 1. La constitución y la orientación de una empresa
  - a. Trámites de Constitución de una empresa y elección de la forma jurídica.
  - b. La importancia de las MIPYMES en los sistemas económicos. La naturaleza de la empresa.
  - c. La planificación estratégica en las MIPYMES. Análisis estratégico del medio ambiente y de los recursos y capacidades internas.
  - d. La visión y la misión. Objetivos de la empresa (corto, mediano y largo plazos). Ventajas competitivas. Análisis de casos.
- 2. Habilidades blandas para la gestión y el emprendimiento
  - a. Comunicación interpersonal y efectiva.
  - b. Trabajo en equipo y liderazgo colaborativo.
  - c. Inteligencia emocional en la toma de decisiones.
  - d. Resolución de conflictos y negociación.
  - e. Pensamiento crítico y gestión del tiempo.
  - f. Adaptabilidad, resiliencia y actitud proactiva ante el cambio.
- 3. El estudio técnico y de operaciones
  - a. Especificaciones del producto o servicio.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- b. La función productiva. El proceso de producción o prestación de servicios. Diagramas. El tiempo en el proceso productivo.
  - c. Productividad. Productividad media y marginal.
  - d. Costos. Tipo de costos. Nivel de calidad y control requerido.
  - e. Características tecnológicas requeridas por el proceso.
  - f. Capacidad. Máquinas y equipos. Materia prima e insumos. Mano de obra. Costos indirectos de fabricación. Distribución de planta. Ubicación de las instalaciones.
4. El sistema organizativo
- a. Estructura de la empresa. Tipos de organización. Principios de organización.
  - b. La comunicación interna.
  - c. En busca de la excelencia.
  - d. Competitividad.
  - e. Redes empresariales.
5. El factor humano y la dirección de la empresa
- a. Empresa y hombre. Integración del personal.
  - b. Selección, colocación y promoción de las personas en la empresa.
  - c. Evaluación del desempeño.
  - d. Las funciones de la dirección. Instrumentos y criterios de dirección.
  - e. Estilos de dirección y gestión de personas.
6. La valoración de la empresa
- a. Factores que dan valor a la empresa. El valor sustancial de la empresa. El valor capitalizado de la empresa. El valor inmaterial de la empresa.
  - b. La imagen corporativa y la comunicación estratégica.
7. Estudio sobre la Administración y gestión financiera de la empresa:
- a. La constitución de empresas: aspectos económicos y legales.
  - b. La inversión y la rentabilidad.
  - c. El presupuesto de ventas. Costos y gastos fijos.
  - d. Las amortizaciones. Los recursos financieros. Los recursos
  - e. ajenos.
  - f. La función financiera y el equilibrio financiero. Los estados financieros básicos.

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

La asignatura se desarrolla a través de una combinación de estrategias que integran la exposición teórica, el análisis crítico, el trabajo colaborativo, el aprendizaje basado en proyectos y la reflexión individual y colectiva. Estas estrategias buscan promover la participación activa, el pensamiento estratégico, el desarrollo de competencias emprendedoras y la toma de decisiones fundamentadas.

- **Clases expositivas participativas**





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Desarrollo de contenidos teóricos mediante clases dialogadas, que permitan la construcción colectiva del conocimiento.
- Uso de presentaciones multimedia como apoyo visual y dinámico.
- Lecturas seleccionadas acompañadas de guías de análisis y discusión dirigida.
- Empleo de preguntas orientadoras para estimular la reflexión crítica, el debate y la participación activa del estudiantado.
- **Estudio de casos reales**
  - Análisis de experiencias reales de MIPYMES locales, regionales e internacionales.
  - Identificación de decisiones estratégicas, errores, oportunidades y factores contextuales.
  - Discusión grupal sobre aprendizajes derivados de cada caso y su aplicación a escenarios propios.
- **Aprendizaje basado en proyectos**
  - Desarrollo grupal de un plan de empresa, real o simulado, integrando los contenidos teóricos con herramientas prácticas de gestión.
  - Inclusión de etapas como generación de la idea de negocio, investigación de mercado, formulación del plan de marketing, análisis financiero, estructura organizacional y propuesta de valor.
  - Fomento de la colaboración, la planificación estratégica y la resolución de problemas reales.
- **Portafolio de evidencias**
  - Elaboración individual y/o grupal de un portafolio donde se registre el proceso de aprendizaje, reflexiones, avances del proyecto y evidencias de participación.
  - Herramienta clave para la evaluación continua y formativa, así como para la autoevaluación y coevaluación.
- **Investigación-acción aplicada**
  - Se incorpora la metodología de investigación-acción como enfoque transversal a lo largo del curso, entendida como una estrategia viable en contextos cotidianos que articula reflexión y acción.
  - Se promueve el uso de técnicas cuantitativas y/o cualitativas, según la naturaleza del problema abordado.
  - Los temas de investigación son definidos en el marco de la planificación del curso, y buscan estimular la participación, el pensamiento crítico y el compromiso con el entorno socioeconómico.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

La evaluación de la asignatura se ajusta al sistema de puntajes establecido por la UNA, con una distribución de 60 puntos para actividades de proceso y 40 puntos para la evaluación final.

Las actividades de proceso comprenden:

- Dos exámenes parciales, con un valor de 20 puntos cada uno.



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Un trabajo práctico, con un valor de 20 puntos.
- La evaluación final consistirá en un examen escrito con un valor de 40 puntos.

## BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía Básica

- Benjamín Franklin Fincowsky, E. (2022). Organización de empresas. McGraw-Hill. <https://www.etp.com.py/libro/organizaci%C3%B3n-de-empresas-119001.html>
- Flor Romero, M. (2022). Organización y procesos empresariales en los nuevos escenarios de la gestión empresarial. Ediciones Técnicas Paraguayas. <https://www.etp.com.py/libro/organizaci%C3%B3n-y-procesos-empresariales-en-los-nuevos-escenarios-de-la-gesti%C3%B3n-empresarial-115704.html>
- Jáuregui, E. (2025, abril 16). ¡Dale al Play!: Para emprender, pasa a la acción. El País Formación. <https://elpais.com/economia/formacion/2025-04-16/para-emprender-dale-al-play-y-pasa-a-la-accion.html>
- Lemoine Quintero, F. A. (2018). Plan de marketing para pymes. Estrategias exitosas para empresas comerciales. ResearchGate. [https://www.researchgate.net/publication/375086624\\_Plan-de-Marketing-para-pymes](https://www.researchgate.net/publication/375086624_Plan-de-Marketing-para-pymes)
- Park, S. I. S. (2018). Proceso de creación y gestión de la empresa. Ediciones Técnicas Paraguayas. <https://www.etp.com.py/libro/proceso-de-creaci%C3%B3n-y-gesti%C3%B3n-de-la-empresa-80937.html>
- Schnarch, A. K. (2013). Marketing para PYMES: Un enfoque para Latinoamérica. Alpha Editorial. <https://www.alpha-editorial.com/E-book/9789586828550/Marketing%2BPara%2BPymes%2BUn%2BEnfoque%2BPara%2BLatinoam%C3%A9rica>

### Bibliografía Complementaria

- Barrow, C., Barrow, P., & Brown, R. (2018). El plan de negocio: Cómo preparar un plan eficaz para conseguir financiación y asegurar el éxito. Ediciones Deusto
- Drucker, P. F. (2018). La innovación y el emprendimiento: Práctica y principios. Ediciones Deusto.
- Hisrich, R. D., Peters, M. P., & Shepherd, D. A. (2017). Emprendimiento (10.<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill Education
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Dirección de marketing (15.<sup>a</sup> ed.). Pearson Educación.
- Lazarow, A. (2024). Innovar más allá de Silicon Valley. Editorial Almuzara S.L.
- Mankiw, N. G. (2017). Principios de economía (7.<sup>a</sup> ed.). Cengage Learning.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Tecnología y Materiales II

Créditos académicos	5
Prerrequisitos	Ergonomía aplicada al espacio, 4° semestre completo
Área del conocimiento	Profesionales generales
Área del estudio	Tecnologías
Semestre	Sexto
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	3 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	4
Total de horas de trabajo autónomo por semana	4
Total de horas académicas semanales	8
Total de horas académicas semestrales	144
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico VI, Gestión de Diseño, Taller de Visualización Digital V, Seminario de Protocolo, Gestión de Empresas y Empr., Optativa II

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura Tecnología y Materiales II profundiza en los procesos de manufactura esenciales para transformar las ideas de diseño en productos tangibles. Después de haber estudiado los materiales en Tecnología y Materiales I, esta materia aborda las operaciones de procesamiento y ensamble, con especial énfasis en madera y metal, explorando sus diversas presentaciones y formas comerciales.

El curso no solo se centra en los aspectos técnicos de los procesos de fabricación, sino también en el cumplimiento de normativas, estándares de calidad, especificaciones técnicas, y el control de costos y rendimientos. Además, se aborda la sostenibilidad en el diseño, buscando reducir el impacto ambiental en la selección de materiales y en los procesos de manufactura, lo que puede generar ventajas competitivas tanto en los ámbitos económico como tecnológico.

Esta asignatura, de carácter teórico-práctico, tiene como objetivo que los estudiantes desarrollen la capacidad de identificar, con solvencia, los tratamientos y procesos de manufactura adecuados para



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

los materiales utilizados en sus proyectos de diseño, preparándose para tomar decisiones informadas en el ámbito de la producción.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Introducir al estudiante los fundamentos tecnológicos del procesamiento de maderas y metales, con énfasis en las operaciones básicas de formado y ensamble aplicadas al desarrollo de productos y sistemas funcionales.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

*Conceptuales.* Seleccionar adecuadamente los procesos de manufactura, mejora de propiedades y formas comerciales de la madera y el metal, considerando criterios técnicos, ambientales y económicos en el desarrollo de productos de diseño.

*Procedimentales.* Aplicar en el aula-taller los métodos adecuados para el mejoramiento, el acabado y la unión de piezas de madera y metal, considerando los requerimientos funcionales del producto.

*Actitudinales.* Valorar el uso responsable de los materiales y procesos de manufactura, promoviendo la calidad, la sostenibilidad y la mejora continua en los proyectos de diseño.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **UNIDAD 1 - INTRODUCCIÓN A LOS PROCESOS DE MANUFACTURA MODERNA**

#### **Objetivos:**

- Reconocer la importancia de la industria manufacturera y sus aspectos tecnológicos y económicos.
- Clasificar los procesos de manufactura.
- Distinguir las operaciones de procesamiento de las de ensamblado.
- Utilizar instrumentos de medición necesarios en el diseño industrial.
- Medir piezas en madera y metal conforme a las especificaciones requeridas.
- Valorar la importancia de las normativas y estandarizaciones para garantizar la eficiencia y calidad de los productos y servicios ofrecidos al usuario.

#### **Contenidos:**

- Introducción a los procesos de manufactura moderna.
- Clasificación de los procesos de manufactura en operaciones de procesamiento y operaciones de ensamble.
- Sistemas de producción.
- Sistemas de apoyo a la manufactura.
- Metrología aplicada al diseño y a la fabricación de productos y servicios.
- Precisión y confiabilidad de los procesos productivos.
- Calibración, verificación y validación de instrumentos y métodos de medición.
- Normalización, estándares y sistemas de medición.
- Dimensiones, tolerancias y atributos relacionados.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

## **UNIDAD 2 - LA MADERA Y SUS DERIVADOS**

### **Objetivos:**

- a. Valorar la madera como un material sostenible, viable y versátil de múltiples usos en la industria.
- b. Comprobar en ensayos las propiedades estructurales de la madera maciza.
- c. Identificar en la madera las alteraciones naturales y las ocasionadas en las operaciones de procesamiento.
- d. Reconocer las diferencias entre los tableros de madera elaborada artificialmente: dimensiones comerciales, durabilidad, especificaciones del fabricante y aplicaciones específicas.
- e. Ejecutar mediciones, trazado, corte y lijado en piezas de madera maciza para la elaboración de uniones madera-madera.
- f. Calcular el rendimiento obtenido en los cortes de tableros elaborados o en piezas de madera maciza empleados en la fabricación de muebles simples.

### **Contenidos:**

- Madera como material para la industria: especies maderables, nativas y exóticas.
- Características organolépticas, alteraciones naturales y propiedades de la madera.
- Tipos y formas comerciales disponibles en el mercado: madera maciza aserrada, labrada, rolliza y laminada.
- Tableros de madera elaborados con partículas aglomeradas, de fibras (HDF – MDF), de láminas, de alma maciza y tableros OSB.
- Operaciones básicas del trabajo con madera para el diseño funcional: medición, trazado, corte, cepillado, lijado, aserrado, canteado, laminado, curvado, calado, moldurado, perforado, prensado, corte láser, etc.

## **UNIDAD 3 - DISEÑO FUNCIONAL CON ALEACIONES METÁLICAS**

### **Objetivos:**

- a. Distinguir las características y propiedades de las principales aleaciones ferrosas y no ferrosas empleadas en la industria.
- b. Reconocer las especificaciones de las principales formas comerciales de los metales, tales como chapas, láminas, perfiles, tubos, varillas y otros.
- c. Aplicar el conocimiento acerca de los procesos de formado en las clases prácticas y elaborar mediciones, trazados, cortes y rectificadores en ángulos de acero al carbono.
- d. Aprender la variedad de operaciones de formado para metales y seleccionar la más adecuada para cada proyecto.
- e. Tomar conciencia de la contaminación producida por la industria metalúrgica y de la carga energética requerida en la manufactura de los metales.

### **Contenidos:**

- Metales ferrosos y no ferrosos.
- Importancia estratégica de las aleaciones para distintas industrias.
- Tipos y presentaciones: lingotes, polvos metálicos, formas comerciales (tubos, perfiles, varillas, láminas, chapas).



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Operaciones de formado para metales:
  - Moldeo por fundición – solidificación.
  - Deformación volumétrica (laminación, estirado, extrusión, etc.).
  - Metalurgia de polvos metálicos.
  - Remoción de material (torneado, perforado, fresado, rectificado).
  - Procesos no tradicionales (láser, plasma).

#### **UNIDAD 4 - TRATAMIENTOS Y ACABADOS EN MADERAS Y METALES**

##### **Objetivos:**

- a. Identificar los procesos de secado y preservación para piezas de madera, según las condiciones de riesgo en uso.
- b. Reconocer el tipo de tratamiento térmico que puedan requerir las piezas metálicas según sus condiciones de uso.
- c. Seleccionar el tipo de limpieza de superficie para maderas y metales, considerando la finalidad del producto y el ambiente en que prestará servicio.
- d. Experimentar en laboratorio-taller los procesos de mejoramiento de superficies en piezas de madera y de metales.
- e. Realizar los acabados necesarios en la elaboración del producto correspondiente al trabajo práctico final (TPF).
- f. Atender las instrucciones de los fabricantes de productos de acabado para maderas y metales, a fin de obtener los mejores resultados.

##### **Contenidos:**

- Mejoramiento de propiedades de la madera: secado, impregnación con sustancias preservantes.
- Tratamientos térmicos en metales: temple, revenido, recocido.
- Procesamiento de superficies:
  - Limpieza mecánica y química.
  - Madera: lijado, decapado, blanqueado, imprimación.
  - Acabados: barnizado, lustrado, encerado, laqueado.
  - Metales: limpieza mecánica, química y ultrasónica; tratamientos de superficie; recubrimientos (pinturas, esmaltes, electrodeposición).

#### **UNIDAD 5 - OPERACIONES DE ENSAMBLE EN MADERA Y METAL**

##### **Objetivos:**

- a. Identificar y aplicar distintos tipos de uniones permanentes y desmontables en madera y metal, considerando su resistencia y funcionalidad.
- b. Seleccionar adecuadamente los adhesivos, herrajes y elementos de fijación en función del material, la geometría de las piezas y el uso previsto del producto.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- c. Ejecutar uniones de madera-madera mediante técnicas básicas de acople, empalme y ensamblado con precisión técnica.
- d. Reconocer los diferentes tipos de soldaduras y realizar prácticas controladas de unión metálica en taller.
- e. Comprender los principios fundamentales de los mecanismos simples (palanca, polea, plano inclinado, tornillo, cuña, rueda-eje) y su relación con soluciones funcionales en productos articulados.

**Contenidos:**

- Procesos de unión permanente: soldaduras y adhesivos.
- Ensamblajes mecánicos: sujetadores roscados, remaches, conectores, herrajes.
- Uniones madera-madera: acoples, empalmes, ensamblajes, tarugos, clavijas.
- Uniones móviles y articuladas.
- Introducción a los mecanismos simples: palanca, plano inclinado, tornillo, polea, cuña y rueda-eje aplicados a soluciones de diseño.
- Relación entre el tipo de ensamble y la función mecánica del objeto.

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

En esta asignatura se emplean recursos didácticos que motiven al estudiante a participar activamente en el proceso de aprendizaje, aprovechando la infraestructura de talleres disponibles en la institución, así como otras herramientas.

El rol de los docentes es fundamental para propiciar instancias de interés, combinando la teoría, la práctica y la investigación de los temas que incluye el programa de estudio.

Empleando recursos multimedia, como presentaciones, simulaciones, videos institucionales o documentales, se facilitará la comprensión de las operaciones de procesos de manufactura que ocupen diversas presentaciones de maderas y metales. En caso de disponibilidad se podrán visitar empresas que realicen procesos de interés en esta materia.

Los estudiantes se organizarán en grupos para la elaboración de trabajos prácticos, demostraciones, estudio de casos y otros desafíos.

Los procesos individuales serán para los ejercicios de medición, cálculos numéricos e instrumentos de evaluación parcial.

Como estrategia de aprendizaje actitudinal relacionamos el trabajo práctico final con actividades de Extensión Universitaria, diseñando y elaborando productos que resulten de utilidad a las instituciones educativas públicas. Todas las actividades desarrolladas se integran a un sistema de evaluación, en el cuál es fundamental el uso de la Plataforma Educativa de la FADA.

**ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

La evaluación se desarrollará como un proceso continuo durante el semestre académico, considerando los siguientes instrumentos y ponderaciones:

- Dos pruebas escritas parciales:
  - Cada una con un valor de 12 puntos.
  - Evaluación de contenidos parciales del programa.



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Prueba de recuperación:
  - Valor: 12 puntos.
  - Contenido global, que incluye todo el programa.
  - Se utiliza para recuperar uno de los dos exámenes parciales.
- Trabajo práctico final:
  - Valor: 14 puntos.
  - Integración de los contenidos y aplicación práctica.
- Clases prácticas:
  - Cuatro clases prácticas, cada una con un valor de 4 puntos (total 16 puntos).
  - Estas evaluaciones no se pueden recuperar.
- Actividades de proceso:
  - Tres actividades, con un total de 6 puntos.
  - Evalúan el seguimiento y participación durante el curso.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica

- Groover, M. P. (2007). Fundamentos de manufactura moderna: Materiales, procesos y sistemas (3.ª ed.). Prentice Hall.
- Magalhães Lima, M. A. (2006). Introdução aos materiais e processos para designers. Ciência Moderna.
- Day, D., & Jackson, A. (s.f.). Manual completo de la madera, la carpintería y la ebanistería. Ediciones del Prado.
- Kalpakjian, S., & Schmid, S. R. (2008). Manufactura, ingeniería y tecnología. Pearson Educación.
- Lopes Navarro. Tecnología Industrial (Tomos V y VI). (s.f.).

Bibliografía Complementaria

- INTN Paraguay. (s.f.). Normas paraguayas de maderas: Estándares locales de calidad. Robles Fernández, F., & Etchenique, R. (s.f.). Estructuras de madera. Editorial LIMUSA.
- Ober-Joes. (s.f.). Manual universal de la técnica mecánica. Burton. (s.f.). Metalúrgica aplicada. [Editorial y lugar de publicación si se conoce].
- Fockrand, W. (s.f.). Trabajos de soldadura.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Seminario de Protocolo





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Créditos académicos	8 uc.
Pre-requisitos	Diseño Gráfico V, 4º semestre completo
Área del conocimiento	Orientación TFG
Área del estudio	Proyectual
Semestre	Sexto
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	3 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	4
Total de horas de trabajo autónomo por semana	8
Total de horas académicas semanales	12
Total de horas académicas semestrales	216
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico VI, Gestión de Diseño, Tecnología y Materiales II, Taller de Visualización Digital V, Gestión de Empresas y Empr., Optativa II

FUNDAMENTACIÓN

Esta asignatura teórico práctica se plantea como un espacio de integración y síntesis, en el que el estudiante de Diseño Gráfico articula los saberes adquiridos a lo largo de su formación académica. Su propósito es acompañar la transición entre la práctica universitaria y la investigación aplicada en diseño, a través de la elaboración de un protocolo que constituya la base del Trabajo Final de Grado.

El curso responde a la necesidad de formar profesionales capaces de reconocer problemáticas reales del entorno social, cultural y productivo, y de abordarlas con un enfoque proyectual, metodológico y crítico. Se busca que el estudiante logre traducir las demandas del contexto en propuestas de diseño fundamentadas en teorías disciplinares, técnicas de investigación y principios éticos.

De esta manera, la asignatura no solo cumple un requisito académico, sino que también ofrece una oportunidad de reflexión sobre la responsabilidad social del diseño, la importancia de la investigación en el proceso creativo y la consolidación de competencias relacionadas con la gestión, la comunicación y la planificación de proyectos complejos, en los que se ve reflejado el conjunto de conocimientos adquiridos durante la carrera.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Guiar al estudiante en el diseño y formulación de un proyecto integrador de carácter aplicado, que articule conocimientos técnicos, metodológicos, sociales y éticos del diseño gráfico, mediante el desarrollo de un protocolo que sienta las bases para la ejecución de su Trabajo Final de Grado.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

*Dimensión conceptual:*

1. Desarrollar la capacidad de identificar y aplicar distintos métodos de investigación y diseño en función de la complejidad del proyecto.
2. Fomentar la integración de los métodos de diseño aprendidos en esta asignatura con los conocimientos y técnicas adquiridos en otras asignaturas del programa, asegurando una visión holística y coherente en el desarrollo de proyectos interdisciplinarios.

*Dimensión procedimental:*

1. Capacitar a los estudiantes en el uso de diversas herramientas y técnicas de investigación, tanto cualitativas como cuantitativas, que les permitan recolectar, analizar y sintetizar datos relevantes para la creación de soluciones de diseño.

*Dimensión actitudinal:*

1. Desarrollar habilidades de reflexión crítica y análisis sobre la aplicación de métodos de diseño en diferentes fases del proyecto, promoviendo la capacidad de evaluar y mejorar continuamente los procesos y resultados del diseño.
2. Mejorar las habilidades de comunicación para la presentación clara y efectiva de resultados de investigación y propuestas de diseño, tanto en informes escritos como en presentaciones orales.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad 1: Introducción al TFG y definición del enfoque del proyecto**

*Objetivo:* Comprender la naturaleza del Trabajo Final de Grado, sus criterios institucionales y delimitar el área temática, enfoque proyectual o problema de investigación inicial.

### **Unidad 2: Formulación del problema, objetivos y justificación**

*Objetivo:* Elaborar una formulación clara y precisa del problema de diseño/investigación, con objetivos bien definidos y una justificación argumentada del proyecto.

### **Unidad 3: Diseño metodológico y planificación del trabajo**

*Objetivo:* Definir la metodología de trabajo (diseño o investigación), con técnicas, herramientas y un cronograma detallado de actividades para el desarrollo del TFG.

### **Unidad 4: Capitulación al Marco teórico**

*Objetivo:* Construir un marco teórico inicial y pertinente a partir de fuentes académicas, antecedentes de proyectos similares y referencias disciplinares.

### **Unidad 5: Revisión, ajustes y redacción final del protocolo**

*Objetivo:* Integrar los componentes del protocolo en un documento unificado, coherente y corregido, listo para su presentación y aprobación.

## **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

La asignatura contempla:

**Clases Teóricas:**





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Exposición de contenidos a través de clases magistrales con discusión grupal.
- Análisis de casos reales y ejemplos de investigación en diseño.

**Trabajo Autónomo:**

- Desarrollo individual del protocolo de investigación basado en un tema de interés en el diseño.
- Investigación de campo (encuestas, entrevistas, observación, etc.) que ayuden a la recolección de datos para los proyectos.
- Redacción del informe final de investigación, presentación del protocolo y justificación de las decisiones planteadas.

**Tutorías individuales:**

- Presentación y retroalimentación de propuestas de protocolo de investigación.
- Revisión periódica de los avances del protocolo.

La cátedra proporciona una bibliografía de consulta la cual se encuentra accesible desde la plataforma de la FADA. También la cátedra posee diversos repositorios virtuales con materiales de apoyo.

**ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

El sistema de evaluación será por proceso, empleando los siguientes instrumentos para la contabilización del puntaje:

- |                          |         |
|--------------------------|---------|
| • Exámenes parciales (2) | 60 pts. |
| ○ Primer parcial         | 20 pts. |
| ○ Segundo parcial        | 40 pts. |
| • Examen final*          | 40 pts. |

*\* El examen final contempla la entrega del libro de protocolo completo y la presentación oral de la propuesta.*

**BIBLIOGRAFÍA**

**Bibliografía Básica**

- Equipo docente TFG-DI (2024). Manual de estilo editorial para TFG-DI. San Lorenzo.
- Hernandez Sampieri, R. (2014), Metodología de la investigación. 6ª edición revisada y ampliada. McGraw Hill, México D.F.
- Ideo, Heifer Internacional e ICRW (2014). Diseño centrado en las personas. Kit de herramientas. 2da. Edición. Estados Unidos.
- Quivy-Camphenoudt (1998). Manual de Investigación en Ciencias Sociales. Limusa-Noriega Editores, México.

**Bibliografía Complementaria**

- Bonsiepe, G. (1998) Del objeto a la interfase, Mutaciones del diseño, Ediciones Infinito, Argentina.



RESOLUCIÓN N° 1299/25/2025

POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Lupton, E. (2012). Intuición, acción, creación - Graphic Desing Thinking. Gustavo Gili, Barcelona.
- Frascara, J. (2015). Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masas y cambio social. Ediciones Infinito, Buenos Aires.
- Munari, B. (2012). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Gustavo Gili, Barcelona.
- Zaragoza, R. y Gasca J. (2014) Designpedia: 80 herramientas para construir ideas. LID Editorial.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Taller de Visualización Digital V

Créditos académicos	5
Pre-requisitos	Taller de Visualización IV, 4° semestre completo
Área del conocimiento	Complementarios
Área del estudio	Representación y expresión
Semestre	Quinto
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	3 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	4
Total de horas de trabajo autónomo por semana	4
Total de horas académicas semanales	8
Total de horas académicas semestrales	144
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico VI, Gestión de Diseño, Tecnología y Materiales II, Seminario de Protocolo, Gestión de Empresas y Empr., Optativa II

FUNDAMENTACIÓN

El Taller de Visualización Digital V, de la carrera de Diseño Gráfico de la FADA, introduce a los estudiantes en el estudio y práctica de un proceso de diseño centrado en el usuario como habilidad profesional clave del diseñador gráfico contemporáneo. Esta asignatura responde a la necesidad de





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

formar profesionales que comprendan, analicen y diseñen experiencias digitales efectivas, accesibles y orientadas a las necesidades reales de las personas.

Se articula con el propósito general de diseñar sistemas de orientación aplicados a una organización y su entorno, complementando la comprensión de la experiencia del usuario más allá del entorno físico hacia los entornos digitales. Así, el taller aporta herramientas conceptuales y metodológicas que permiten abordar sistemas visuales interactivos en proyectos de orientación y navegación.

Esta asignatura enfatiza la capacidad del diseñador para conceptualizar, prototipar, testear y validar productos digitales, considerando las prácticas profesionales actuales de diseño. Se propone como un espacio de experimentación proyectual y técnica donde convergen la investigación, la estrategia visual, la interacción y la usabilidad.

Contribuye al perfil del egresado de la institución, al fortalecer su pensamiento crítico y estratégico, su capacidad para integrarse en equipos multidisciplinarios y su dominio de herramientas digitales contemporáneas. La asignatura refuerza así, la comprensión del diseño como generador de cultura, adaptado a contextos de transformación tecnológica, social y comunicacional.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar en el estudiante la capacidad de analizar, diseñar y evaluar experiencias digitales centradas en el usuario, aplicando metodologías de diseño para resolver problemas de comunicación visual mediante soluciones funcionales, accesibles y coherentes, que respondan a distintos contextos de uso y necesidades reales.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

#### *Dimensión conceptual:*

1. Comprender los principios del diseño centrado en el usuario, sus etapas metodológicas y su aplicación en proyectos de diseño gráfico digital.
2. Analizar diferentes contextos de uso, tipos de usuarios y modelos de interacción digital.

#### *Dimensión procedimental:*

1. Diseñar interfaces funcionales y visualmente consistentes a partir de procesos iterativos de investigación, ideación y prototipado.
2. Aplicar herramientas digitales de diseño colaborativo para estructurar jerarquías visuales claras y flujos de navegación accesibles.

#### *Dimensión actitudinal*

1. Fomentar una actitud crítica, empática y reflexiva frente al rol del diseño en la experiencia de las personas usuarias.
2. Asumir prácticas de trabajo éticas y colaborativas, valorando el diálogo interdisciplinario y el aprendizaje colectivo.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad I – Introducción al diseño centrado en el usuario**



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

*Objetivo:* Introducir al estudiante en los conceptos, etapas y principios del diseño centrado en el usuario.

*Objetivos vinculados:* 1, 2

*Contenidos*

1. ¿Qué es diseño de experiencia de usuario y el diseño de interfaces de usuario? Diferencias y convergencias
2. Principios de diseño centrado en el usuario
3. Etapas del proceso de experiencia de usuario: investigar, definir, idear, prototipar, testear
4. Tipos de interfaces y dispositivos
5. Casos de estudio y buenas prácticas

## **Unidad II – Investigación y definición del problema**

*Objetivo:* Analizar el contexto, comprender al usuario y delimitar el problema de diseño a abordar.

*Objetivos vinculados:* 3, 4

*Contenidos*

1. Métodos de investigación en experiencia de usuario: entrevistas, observación, encuestas
2. Definición de user personas, empatía y journey maps
3. Problemas, necesidades, objetivos y oportunidades
4. Análisis de flujo de tareas y arquitectura de información inicial

## **Unidad III – Ideación y estructuración visual**

*Objetivo:* Explorar soluciones y estructurar la interfaz desde la lógica visual y funcional.

*Objetivos vinculados:* 3, 4

*Contenidos*

1. Técnicas de ideación y wireframing
2. Diseño de flujos de orientación y navegación
3. Principios de jerarquía visual, consistencia y legibilidad
4. Elementos clave de interfaz: botones, menús, formularios
5. Accesibilidad y diseño inclusivo

## **Unidad IV – Prototipado y validación**

*Objetivo:* Diseñar un prototipo navegable, testearlo y ajustar en función de la retroalimentación.

*Objetivos vinculados:* 3, 4

*Contenidos*

1. Diseño en alta fidelidad
2. Herramientas de prototipado interactivo





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

3. Test con usuarios: planificación, ejecución, análisis
4. Iteración a partir de resultados
5. Principios heurísticos de evaluación de la experiencia de usuario

**Proyecto integrador: diseño de experiencia de usuario aplicado**

*Objetivo:* Integrar los aprendizajes en un proyecto aplicado, documentado y presentado profesionalmente.

*Objetivos vinculados:* 5, 6

*Contenidos*

1. Aplicación del proceso de diseño de experiencia de usuario a un caso real o simulado
2. Presentación del prototipo funcional con fundamentos visuales y técnicos
3. Documentación del proceso: decisiones, aprendizajes, cambios
4. Pitch del proyecto: narrativa del problema-solución
5. Devolución colectiva y evaluación final

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

La didáctica de la asignatura se fundamenta en su naturaleza de taller teórico-proyectual, orientada al aprendizaje activo por proyectos y centrada en el usuario. Esta estrategia permite que el estudiante experimente, de manera sistemática y progresiva, las etapas tanto del diseño de experiencia de usuario como del diseño de interfaces de usuario: desde la investigación inicial hasta la validación de prototipos funcionales.

De carácter colaborativo y participativo, el taller se desarrolla en encuentros semanales, organizados en torno a actividades prácticas, análisis de casos y construcción colectiva de saberes a partir de desafíos reales o simulados.

Las clases se conciben como espacios de trabajo activo donde el estudiante investiga, idea, prototipa y prueba soluciones de diseño digital, con el acompañamiento del equipo docente. A través de prácticas iterativas, se promueve la participación autónoma, crítica y reflexiva, orientada al desarrollo de un proyecto integrador y a la adquisición de competencias profesionales en el diseño de experiencias digitales.

Se aplican las siguientes estrategias pedagógicas:

- Clases colaborativas y revisión de referentes: análisis de experiencias digitales destacadas para construir criterios de evaluación proyectual.
- Puestas en común y mesas de revisión: presentación de avances parciales, discusión crítica y retroalimentación por parte del equipo docente y de los pares.
- Consultorías temáticas: participación de profesionales invitados/as que aportan perspectivas actualizadas sobre herramientas, metodologías y tendencias en el diseño de experiencia de usuario y de interfaces de usuario.
- Bitácora de proceso y reflexión: registro continuo del recorrido del proyecto, decisiones tomadas, aprendizajes y ajustes realizados.

**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Instancias de evaluación intermedia: evaluación formativa por fases que permite ajustar estrategias y consolidar el aprendizaje basado en la práctica.

Estas estrategias buscan fortalecer la autonomía, el pensamiento crítico, la capacidad de colaboración y el compromiso ético del estudiante, alineándose con el perfil del diseñador gráfico egresado de la FADA y con los desafíos actuales del diseño digital centrado en las personas.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

La asignatura se rige por el Reglamento General de la FADA y de la UNA, respetando la distribución de 60 puntos para evaluaciones realizadas durante el proceso y 40 puntos en la evaluación final. La evaluación será continua, formativa y acumulativa, concebida como estrategia para acompañar y valorar el aprendizaje, evaluando el proceso en función de los siguientes criterios:

Evaluación formativa (60%)

- Bitácora de proceso: documentación del proyecto (40%)
- Evaluaciones por unidad (20%)

Evaluación final (40%)

- Proyecto final (interfaz navegable + dossier) (30%)

Presentación oral (10%)

La participación activa representa una expresión de trabajo autónomo del estudiante, y exige presentar la evidencia de los avances en su aprendizaje que será registrado mediante:

- Bitácora del estudiante: espacio digital que documenta las decisiones y evolución del aprendizaje.
- Lista de cotejo de asistencia y bitácora: registra tanto el cumplimiento de asistencia, como los requerimientos en la elaboración de la bitácora.

La evaluación del trabajo autónomo se integra en los 60 puntos del proceso, particularmente en las instancias de participación activa (70%) y actividades de unidad .

En cuanto a los instrumentos de evaluación que serán utilizados para el registro, se mencionan:

- Lista de cotejo de asistencia activa + Bitácora del proyecto
- Guía de evaluación de actividades (por unidad)
- Rúbrica de bitácora
- Rúbrica de evaluación final (prototipo + disertación oral)

### **BIBLIOGRAFÍA**

#### **Bibliografía Básica**

- Buxton, B. (2010). Sketching user experiences: La creación de productos innovadores. Elsevier.
- Krug, S. (2014). No me hagas pensar: Una aproximación a la usabilidad en la web. Pearson Educación.
- Norman, D. A. (2013). El diseño de los objetos cotidianos (2.ª ed.). Gustavo Gili.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Bibliografía Complementaria

- Awwwards. (s.f.). Awwwards – Sitios web inspiradores y galardonados. <https://www.awwwards.com>
- Frost, B. (2016). Atomic Design. Brad Frost Web, LLC.
- Google Material Design. (s.f.). Material Design Guidelines. <https://material.io>
- Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Sprint: How to solve big problems and test new ideas in just five days. Simon & Schuster.
- Nielsen Norman Group. (s.f.). Articles about UX. <https://www.nngroup.com/articles/>
- UX Collective. (s.f.). UX Design. <https://uxdesign.cc>
- Wathan, A., & Schoger, S. (2019). Refactoring UI: The Book. Refactoring UI.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Diseño de Estampados

Créditos académicos	4 UC
Pre-requisitos	Optativa I, 4° semestre completo
Área del conocimiento	Optativos
Área del estudio	Tecnologías
Curso	Optativa III
Semestre	Sexto
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	2 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	3 hs
Total de horas de trabajo autónomo por semana	3 hs
Total de horas académicas semanales	6 hs
Total de horas académicas semestrales	108
Asignaturas con las que guarda relación	Diseño Gráfico VI, Gestión de Diseño, Tecnología y Materiales II, Taller de Visualización Digital V, Seminario de Protocolo, Gestión de Empresas y Empr.,



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

## **FUNDAMENTACIÓN**

El diseño de estampados constituye una disciplina clave dentro del campo del Diseño Gráfico, ya que combina creatividad, técnica y funcionalidad para la creación de patrones visuales aplicables a diversas superficies y soportes. Esta asignatura teórico práctica se propone desarrollar en los estudiantes la capacidad de generar propuestas gráficas que integren conceptos estéticos, culturales y comerciales, orientadas a sectores como la moda, el diseño textil, el diseño de producto y el diseño editorial, entre otros.

A través del estudio de los principios del pattern design, la repetición modular, la teoría del color y la composición visual, el estudiante aprenderá a diseñar estampados que respondan a criterios tanto expresivos como funcionales. Se trabajará con herramientas digitales y análogas, promoviendo un enfoque integral que permita la exploración de estilos, técnicas y tendencias contemporáneas en el diseño de superficies.

La asignatura aborda el análisis de referentes históricos y actuales, permitiendo a los estudiantes comprender el contexto cultural y social de los estampados y su impacto en la identidad visual de productos y marcas. Asimismo, colabora con el perfil del egresado fomentando el pensamiento proyectual, la experimentación formal y el desarrollo de un lenguaje gráfico propio. En un mercado donde la personalización visual y la diferenciación estética son cada vez más valoradas, el dominio del diseño de estampados ofrece al diseñador gráfico nuevas oportunidades de inserción laboral, innovación y expresión creativa.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar conocimientos y habilidades creativas, técnicas y conceptuales para diseñar estampados originales y funcionales, aplicables a diversos soportes y contextos, considerando aspectos estéticos, culturales y comerciales.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

#### *Dimensión conceptual*

1. Comprender los fundamentos del diseño de estampados y su aplicación en diferentes disciplinas (textil, moda, gráfico, etc.).
2. Analizar referentes visuales, culturales y de tendencias para inspirar la creación de patrones gráficos.

#### *Dimensión procedimental*

1. Explorar distintas técnicas manuales y digitales para la creación de motivos y patrones.
2. Diseñar composiciones visuales repetitivas (rapport) aplicando principios de diseño y armonía visual.
3. Aplicar el diseño de estampados a productos reales o simulados, considerando su función, público objetivo y viabilidad técnica.
4. Desarrollar una propuesta personal de colección de estampados que integre identidad visual y coherencia temática.

#### *Dimensión Actitudinal*





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

1. Demostrar responsabilidad y compromiso en el desarrollo creativo de sus trabajos.
2. Valorar la originalidad, el respeto a las referencias culturales y la autoría.
3. Trabajar de forma colaborativa, receptiva a la crítica y abierta a la mejora continua.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad I: Introducción al Diseño de Estampados**

#### **Objetivos:**

- Introducción sobre la importancia y aplicaciones del diseño de estampados.
- Comprender los elementos visuales del diseño.
- Investigar fuentes de inspiración y tendencias.

#### **Contenidos:**

- Introducción al Diseño de Estampados. Historia y evolución de los estampados. Tipologías de estampados (geométricos, florales, abstractos, figurativos, etc.) Ámbitos de aplicación: moda, interiorismo, papelería, cerámica, etc.
- Elementos y Principios del Diseño. Color, forma, textura y ritmo visual. Composición, equilibrio, repetición y simetría. Psicología del color aplicada al diseño de estampados
- Fuentes de Inspiración y Referencias. Investigación visual y moodboard. Estampados étnicos, artísticos y contemporáneos. Tendencias actuales en diseño de superficies

### **Unidad II: Técnicas de Composición visual**

**Objetivos:** Conocer las diferentes técnicas y conceptos para generar composición visual

#### **Contenidos:**

- Composición visual, concepto: organización y disposición equilibrada de elementos visuales dentro de un espacio. Técnicas de Composición visual: repetición, equilibrio, contraste, líneas guía, ritmo y jerarquía. Tipos de repetición: traslación, rotación, reflexión
- Técnicas de composición del espacio: lineales, centralizadas, radiales, en trama y agrupadas.
- Gradación: en el módulo y en la estructura.
- Jerarquías por contraste y anomalía.
- Ritmo visual: regular, alterno, progresivo y orgánico

### **Unidad III: Técnicas de Creación de Motivos Geométricos**

#### **Objetivos**

- Crear motivos con diversas técnicas creativas geométricas
- Digitalizar y preparar motivos para el diseño.
- Aplicar teoría del color a los estampados.
- Simular estampados en soportes a través de mockups

#### **Contenidos:**



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Método Douat: método para crear patrones decorativos, parte de módulos generados a partir de un cuadrado dividido por su diagonal.
- Fractales: patrones geométricos que se repiten creando estructuras complejas, inspirados en la naturaleza.
- Memphis: estilo caracterizado por audaces formas geométricas y uso lúdico de patrones acompañados de vibrantes colores.
- Kirigami: arte japonés basado en doblar y cortar papel con tijeras para hacer diversas figuras.
- Digitalización de motivos: escaneo, vectorización
- Herramientas digitales: Adobe Illustrator, Photoshop, Corel Draw

#### **Unidad IV: Técnicas de Creación de Motivos Figurativos**

- Síntesis de la imagen: proceso de simplificación de una figura, manteniendo el uso de líneas y planos pero en la menor cantidad.
- Niveles de representación o iconicidad.
- Morfología: antropomorfa, fitomorfa, zoomorfa, antropomorfa, inanimada

#### **Unidad V: Diseño de Rapport, pattern o patrón**

##### **Objetivos**

- Crear diseños para estampados continuos con la técnica de rapport.
- Identificar diversas aplicaciones del diseño de rapport en la industria, desde la indumentaria hasta la decoración y el packaging.

##### **Contenidos:**

- Construcción del Rapport para estampado continuo. Rapport tipo guarda y en baldosa. Principios básicos del diseño de patrones: El módulo y la estructura. Técnicas para lograr continuidad visual. Pruebas de repetición y ajustes
- Aplicación y Simulación del Estampado. Mockups y visualización sobre objetos reales. Elección de paletas cromáticas y escalas. Presentación final del diseño aplicado

#### **Unidad IV: Proyecto Final**

##### **Objetivos**

- Conceptualizar una colección de estampados.
- Desarrollar la colección final.
- Presentar el proyecto final de forma profesional.

##### **Contenidos:**

- Trabajo autónomo con revisión docente.
- Definición de tema, investigación de contexto, público objetivo. Justificación conceptual y técnica. Primeros bocetos.
- Desarrollo de al menos 3-5 estampados con variaciones
- Presentación profesional del portafolio o dossier





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Entrega de dossier digital/físico, exposición oral y retroalimentación grupal.

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

1. Clase expositiva Los contenidos teóricos se desarrollarán a través de clases expositivas apoyadas con proyección de imágenes y también por medio de trabajos de investigación bibliográfica que serán presentados en forma audiovisual.
2. Exploración técnica con ejercicios Los contenidos prácticos se desarrollarán a través de ejercicios de diseño de motivos ornamentales y composición de las diversas tipologías de estampados como verificación de los conceptos teóricos impartidos.
3. Taller digital guiado paso a paso explicación y práctica en software para duplicar motivos y aplicar sobre mockups los estampados y colecciones de objetos que puedan ser producidos a nivel local, con premisas creativas de identidad cultural y comerciales.
4. Presentación final con retroalimentación Para la entrega final se realizará exposición oral y visual del proyecto final (colección de estampados)., aplicados a prototipos/maquetas y montajes de contextualización del producto
5. Trabajos colaborativos: En ocasiones, el desarrollo de los proyectos se hará en forma conjunta con las demás asignaturas del área de salida.

Este programa es adaptable a la modalidad virtual, a desarrollarse con la siguientes herramientas y estrategias didácticas: Computadora con conexión a Internet, presentaciones digitales, videoclase, computadoras equipadas con el programa Corel Draw y Photoshop.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

- Participación y asistencia activa en clase (80% min).
  - Entregas prácticas y proceso de clase (40 puntos).
  - Trabajo final consistente en el desarrollo de un proyecto individual, como actividad autónoma. (20 puntos).
- Evaluación final. (40 puntos).
- Total: 100 puntos

En virtud del elevado contenido práctico de la materia la asistencia mínima exigida será del 80%, (a ser computados por cada trabajo elaborado y entregado en cada etapa del desarrollo de clases).

### **BIBLIOGRAFÍA**

#### **Bibliografía Básica**

- Gombrich, E. H. (1999). El sentido del orden. Edit. Debate / Madrid
- Wong, W. (1995). Fundamentos del diseño. Edit. Gustavo Gili / Barcelona
- Branislava Susnik (1995) Artesanía Indígena / Edit. El Lector / Paraguay
- Abrahan Moles y Lüc Janiscewski (1990) /Grafismo Funcional / G. Gili / Barcelona
- Eduardo Gabriel Pepe (2004) / Diseño Aborigen / Edit. Com-Tools /Argentina

#### **Bibliografía Complementaria**

- Juan Martínez, (2004) El arte del Diseño Gráfico: Guía Visual para creativos. Libro electrónico [https://www.google.com.py/books/edition/El\\_Arte\\_del\\_Dise%C3%B1o](https://www.google.com.py/books/edition/El_Arte_del_Dise%C3%B1o)



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Alex Russell (2013) Principios básicos del diseño Textil. Editorial Gustavo Gill. Barcelona
- Clive Edwards. (2009) Como Leer Estampados: Curso Intensivo En Diseño Textil. Editorial Lisma Ediciones, Madrid

SÉPTIMO SEMESTRE

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Seminario de Investigación

Créditos académicos	11
Pre-requisitos	Seminario de protocolo, 5° semestre aprobado
Área del conocimiento	Orientación TFG
Área del estudio	Investigación aplicada
Semestre	Séptimo
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	5 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	6 horas semanales
Total de horas de trabajo autónomo por semana	10
Total de horas académicas semanales	16
Total de horas académicas semestrales	288
Asignaturas con las que guarda relación	Redacción y expresión académica, Legislación y Ética Profesional, Guaraní en el Diseño, Práctica Profesional, Optativa III

FUNDAMENTACIÓN

Asignatura teórico-práctica en la que se desarrolla la etapa de investigación del Proyecto Final de Grado para la Licenciatura en Diseño Gráfico.

Se inicia con la problematización de toda la estructura del protocolo de investigación elaborado por el estudiante en el sexto semestre. Así, a través de estrategias e instrumentos tenga la capacidad para recabar y procesar información pertinente y relevante sobre la problemática de diseño localizada, reconociendo a la metodología como importante herramienta de investigación. Se plantea concluir con un diagnóstico que constituya la base teórica de las decisiones para la resolución del proyecto en la siguiente etapa.

*[Handwritten signature]*





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

El Seminario de Investigación contribuye con el perfil del egresado al fortalecer competencias en investigación y metodología para conceptualizar ideas orientadas a proponer soluciones visuales creativas, funcionales y sostenibles, en respuesta a las demandas del mercado y la sociedad.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar en el estudiante la capacidad para la investigación de, en y para áreas específicas de la comunicación visual presente en un territorio y la gestión de procesos con miras a producir respuestas de diseño pertinentes integrando conocimientos adquiridos durante la carrera.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

#### *Dimensión conceptual:*

1. Definir aspectos que componen la metodología como importante instancia para la guía y realización de un proceso investigativo de diseño
2. Ampliar el corpus conceptual de la investigación en diseño con el fin de abordar pertinentemente un problema de comunicación visual.

#### *Dimensión procedimental:*

1. Demostrar experticia en la aplicación de técnicas y herramientas de recolección de datos para sentar las bases orientadas a soluciones visuales que respondan a necesidades concretas.
2. Fomentar la habilidad de trabajar en contextos multi, inter o transdisciplinarios, articulando el diseño gráfico con otras áreas del conocimiento a través de metodologías de investigación de la disciplina.

#### *Dimensión actitudinal*

1. Promover el espíritu investigativo para reconocer en la realidad situaciones y escenarios donde la comunicación visual proponga soluciones a problemas reconocidos.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

Cuerpo de conocimientos organizado en unidades con sus respectivos objetivos

### **Unidad I: INVESTIGACIÓN EN DISEÑO**

#### *Objetivos*

1. Definir aspectos que componen la metodología como importante instancia para la guía y realización de un proceso investigativo de diseño
2. Ampliar el corpus conceptual de la investigación en diseño con el fin de abordar pertinentemente un problema de comunicación visual.

#### *Contenidos*

- La investigación en Diseño. Factores que inciden en la relación persona-entorno. Contexto, coyuntura y momento.
- El diseñador como investigador.
- El Diseño y su metodología. Herramientas metodológicas.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Líneas de investigación en el Diseño.
- El problema de comunicación visual en el territorio.
- Instrumentos de recolección y procesamiento de datos: observación, encuestas, entrevistas, grupos focales, entre otros.
- Datos, Información, retroalimentación.
- Variables y sus atributos. El Tapé
- Marco teórico: conceptual, glosario conceptual, referencial, normativos y/o legal.
- El diagnóstico en el diseño, justificación y su importancia.
- La ideación. Previsualizaciones

### **Unidad Transversal: INVESTIGACIÓN APLICADA**

#### *Objetivos*

1. Demostrar experticia en la aplicación de técnicas y herramientas de recolección de datos para sentar las bases orientadas a soluciones visuales que respondan a necesidades concretas.
2. Entrenar lecturas diversas de la realidad estudiada, por medio del procesamiento de datos.
3. Desarrollar las habilidades de comunicación escénica y el manejo de recursos audiovisuales para la presentación final de la investigación.

#### *Contenidos*

- Investigación aplicada a componentes de una metodología de investigación. Elaboración de protocolo. Normas para referenciar obras y autores.
- Verificación de la metodología aplicada y de habilidades de oratoria y manejo de recursos para la presentación de la investigación.

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

1. **Clases Teórico - Prácticas:** se desarrollarán contenidos que contribuyan a la elaboración del Protocolo, iniciando con una introducción, utilizando materiales disponibles en la plataforma virtual. En otro segmento de la clase, los estudiantes trabajarán en sus respectivos proyectos de acuerdo al contenido desarrollado.
2. **Tutorías:** El equipo docente realiza seguimiento de los avances del estudiante semanalmente. Se prevé la realización de exposiciones parciales para verificar los avances en la investigación.
3. **Consignas y/o Tareas:** Semanalmente se lanza una consigna, por medio de la plataforma virtual, con el objetivo de que el estudiante aplique el contenido asimilado a sus proyectos finales.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

Cada fase de la investigación será evaluada de acuerdo con el avance del proceso estipulado por etapas. Los criterios a ser tenidos en cuenta tendrán estrecha relación con cada parte del proceso investigativo.

Los indicadores a tener en cuenta serán:

Proceso (desarrollo de consignas) 30 pts





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Desarrollo de Introducción, Contexto, Variables, Objetivos,
- Marco Teórico, Metodología de Investigación, Ideación.

Exámenes parciales	30 pts
Examen Final	40 pts

Requisitos para habilitar de acuerdo a reglamentaciones de la FADA UNA: contar con el 60% de proceso y 70% de asistencia como mínimo.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica

- Bernal, C. (2010). Metodología de la investigación. Pearson Educación, Colombia,.
- Bonsieppe, G. (2018). Del objeto a la interfase. Ediciones Infinito, Buenos Aires.
- Centro de Escritura Javeriano. Normas Apa. 6ta. Edición. (2008) De Bono, Edward. Seis sombreros para pensar. Editorial Paidós,
- Dieterich, H. (2008). Nueva guía para la investigación científica. Heinz Dieterich Steffan, Fondo Editorial de la Universidad de Ciencias y Humanidades, Lima.
- Frascara, J. (2008) Diseño para la gente . Ediciones Infinito, Buenos Aires.
- Hernández Sampieri, R.(2007). Fundamentos de la Metodología de la Investigación. McGraw-Hill / Interamericana de España, Madrid.
- Lumpton, Ellen (ed.) (2012). Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking. Editorial Gustavo Gili, SL. Barcelona.
- Samudio, P. Rojas, G. Morales, B. (2024) Manual de estilo editorial TFG-DI. FADA UNA, San Lorenzo.

Bibliografía Complementaria

- Alexander, Cr. (2021). Ensayo sobre la síntesis de la forma. Ediciones Infinito, Buenos Aires.
- Arias, F. (2012). El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. Editorial Episteme, Caracas.
- López, E. y Pineda, C. (2011). Logos Identidad Brand. Reflexiones del diseño gráfico en la actualidad. Ed. Agencia h2e.es.
- Moles, A. y Janiszcewski, L. (1999) Grafismo Funcional. Editorial CEAC. Barcelona.
- Salas Parrilla, M. (2012). Técnica de Estudio para Secundaria y Universidad. Alianza Editorial S.A., Madrid.
- Sautu, R. (2005). Manual de Metodología. CLACSO, Buenos Aires.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Legislación y Ética Profesional
Créditos académicos	3



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Pre-requisitos	Diseño Gráfico VI, 5° semestre completo
Área del conocimiento	Conocimientos básicos
Área del estudio	Gestión
Semestre	Séptimo
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	1 hora
Total de horas de acompañamiento docente por semana	2
Total de horas de trabajo autónomo por semana	2
Total de horas académicas semanales	4
Total de horas académicas semestrales	70
Asignaturas con las que guarda relación	Seminario de Investigación, Redacción y expresión académica, Guaraní en el Diseño, Práctica Profesional, Optativa III

FUNDAMENTACIÓN

Asignatura teórica que pretende proporcionar conocimientos legales y éticos relacionados a la propiedad intelectual vinculados al diseño. Abarca nociones generales sobre la ética y sus implicancias en el desempeño profesional, así como, las diferentes normas éticas y sus características. Además, comprende el ordenamiento jurídico paraguay en cuanto a la jerarquía de normas, relaciones jurídicas y diferentes contratos especiales. También, incluye el análisis de las figuras de la propiedad intelectual, como el Derecho de Autor, marcas, patentes y dibujos y modelos industriales, a partir de la normativa nacional. La asignatura fortalece el comportamiento ético y social, el respeto a la propiedad intelectual, desde el conocimiento normativo asegurando un ejercicio profesional responsable y sustentable, aportando al perfil del egreso.

OBJETIVOS GENERALES

Proporcionar los conocimientos legales y éticos básicos en el campo de la propiedad intelectual y la ética a partir del estudio del ordenamiento jurídico nacional a fin de formar profesionales responsables y con valores comprometidos con la sociedad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Dimensión conceptual

1. Manejar los conceptos y características de las diferentes clases de normas y de las relaciones jurídicas en la actividad humana.-
2. Entender la ética como disciplina y sus implicancias en la actividad profesional.
3. Conocer las diferentes clases de normas éticas con sus características y diferencias.
4. Visualizar el concepto y división del Derecho de Propiedad Intelectual.-





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

*Dimensión procedimental*

1. Analizar las diferentes leyes especiales que regulan los institutos propios del Derecho Intelectual.

*Dimensión actitudinal*

1. Reconocer la importancia de la observancia de las diferentes normativas legales en el campo del diseño.

**CONTENIDOS CURRICULARES**

**Unidad I. Regulación de la actividad Humana y la ética profesional**

*Objetivos:*

- Conocer las diferentes clases de normas éticas y sus características.
- Analizar a la ética como disciplina, sus características y sus implicancias en la vida profesional
- Definir la relación jurídica y sus elementos.
- Estudiar los contratos especiales con sus similitudes y diferencias.

*Contenidos:* Normas Técnicas. Definición. Características. Normas Éticas. Nociones Básicas. Caracteres. Clasificación de Normas Éticas: Normas Religiosas, morales, de trato social. Normas Jurídicas: Pirámide de Kelsen. Constitución Nacional. La ética como disciplina. Definición. Características. Códigos de Ética.

Relación Jurídica. Conceptos. Elementos. Sujetos de la Relación Jurídica. Persona Física y Jurídica. Atributos. Contrato de Servicios y Contrato de Trabajo. Normas aplicables al diseño.

**Unidad II. Derecho de Propiedad Intelectual.**

*Objetivos*

- Analizar la propiedad intelectual y sus características.
- Reconocer la división de la propiedad intelectual y el objeto protegido en cada grupo.
- Estudiar a la propiedad intelectual dentro del contexto del ordenamiento jurídico nacional.
- Entender la necesidad de protección de la propiedad intelectual.

*Contenidos:* Derecho de Propiedad Intelectual. Concepto. División de los Derechos Intelectuales: Derecho del Autor y Derechos Conexos – Propiedad Industrial. El Derecho de la Propiedad Intelectual en Paraguay. Por qué goza de protección la propiedad intelectual.

**Unidad III. Derecho de Autor y Derechos Conexos.**

*Objetivos:*

- Definir el objeto de protección del Derecho de Autor según la ley especial vigente en el país.
- Estudiar las principales normas establecidas en la ley de Derecho de Autor (Ley 1328/98)
- Estudiar el trámite y los requisitos para registrar obras protegidas por el Derecho de Autor.
- Analizar casos judiciales referentes a la propiedad intelectual



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

*Contenidos:* Qué es el derecho de autor. Que protege el Derecho del Autor. Clasificación del Derecho del Autor. Duración del Derecho. Transmisión del Derecho de Autor. Qué son los Derechos Conexos: Intérpretes, fonogramas, radiodifusión. Ley N° 1328/98.

#### **Unidad IV. Marcas.**

##### *Objetivos*

- Definir a las marcas, sus funciones y tipos de marcas según la legislación nacional.
- Analizar las principales normas contenidas en la ley N° 1294/98 “De marcas”.
- Comprender la competencia desleal en el derecho marcario
- Estudiar el trámite legal para el registro y renovación de registros marcarios.
- Enumerar las acciones civiles y penales contenidas en las diferentes normativas relacionadas a las marcas.

*Contenidos:* Definición. Marca de Productos y Servicios. Ley N° 1294/98. Registro de marca. Publicidad. Derecho de prelación, la pérdida. Marca registrada, su uso. Oposición al registro de una marca. Extinción del derecho de la propiedad de la marca. Indicación Geográfica. Marca Colectiva. De Certificación. El Nombre Comercial. Competencia desleal. Acciones Civiles y Penales.

#### **Unidad V. Patentes de Invención.**

##### *Objetivos*

- Definir al invento y sus requisitos según nuestra legislación nacional
- Entender el modelo de utilidad como figura dentro de la propiedad intelectual.
- Diferenciar el invento y el modelo de utilidad conforme al objeto de protección de cada uno de ellos.

*Contenidos:* Que es un invento. Condiciones de patentabilidad. Ley N° 1630/2000. Duración. Derechos que confiera. Que es un modelo de utilidad. Requisitos. Duración. Que no pueden ser objetos de patentes de modelo de utilidad. Normas comunes a invenciones y modelo de utilidad. Procedimientos ante la Dirección de la Propiedad Industrial, registro y publicidad. Acciones en caso de infracciones a la Ley.

#### **Unidad VI. Dibujos y Modelos Industriales.**

##### *Objetivos*

- Estudiar la ley N° 868/81 “De dibujos y Modelos Industriales”
- Determinar el alcance de protección de los dibujos y modelos industriales según nuestra normativa.
- Conocer el trámite y los requisitos para el registro en nuestro país de los dibujos y modelos industriales.
- Ejemplificar modelos y dibujos industriales.

*Contenidos:* Qué son los dibujos y modelos industriales según la Ley N° 868/81. Ejemplos. Finalidad. Requisitos para el registro. Relación de dependencia y los dibujos y los modelos industriales. Duración. Registro y formalidades. Publicación. Cesión, Transferencia y licencia. Oposición y Nulidad.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

- Clases teóricas, donde se explicarán los contenidos, previa lectura de materiales por parte de los estudiantes.
- Análisis de casos reales referentes a la propiedad intelectual, en clases, a ser desarrollados de forma individual o grupal.
- Trabajos prácticos semanales, individuales y grupales, de los contenidos desarrollados en clase.

### ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Durante el semestre se realizarán trabajos en clase, individuales y grupales, así como, trabajos prácticos semanales, con dos pruebas parciales de 20 puntos cada una, lo cual, se describe a continuación:

- |   |         |
|---|---------|
| • 2 Pruebas Parciales de 20 puntos cada una | 40 pts. |
| • 1 trabajo Práctico Grupal                 | 10 pts  |
| • 1 trabajo Práctico en clase               | 5 pts   |
| • 1 trabajo Práctico                        | 5 pts.  |

Los requisitos para habilitar son:

- 70% de asistencia a clases.
- 60% del proceso (2 pruebas parciales indefectiblemente)

### BIBLIOGRAFÍA

#### Bibliografía Básica

- Constitución Nacional de 1992
- Código Civil Paraguayo (1935), Ley N° 1.183/35.
- Derecho del Autor y Derechos Conexos” (1998). Ley N° 1.328/1998 “
- “De Marcas” (1998). Ley N° 1.294/1998
- “De Patentes e Invenciones y sus modificatorias” (2000). Ley N° 1630/2000
- “De Dibujos y Modelos Industriales” (1981). Ley N° 868/1981”
- Frescura y Candía, L. Introducción a la Ciencias Jurídicas - Estudios Fundamentales de Doctrina y Legislación, Volúmenes I y II, Edición Especial Actualizada y Anotada por Horacio Antonio Pettit, Asunción. Marben Editora y Gráfica S.A.
- Ramirez A.,Pablo. (2024) Ética y Deontología Profesional- editado por autor Asunción.
- Kriskovich de Vargas, Esteban (2007) Manual de Ética y Deontología de las profesiones jurídicas, Librería Intercontinental, Asunción.

#### Bibliografía Complementaria

- Barreiro de Modiga, G (2011) Derecho Paraguayo del autor, Asunción, Imprenta Mercosur
- Otamendi, J. (2010), Derecho de Marcas, Séptima edición actualizada y ampliada, Buenos Aires, Abeledo Perrot.



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Ortiz, F (2000) Derecho del Autor y derechos conexos, Asunción. Imprenta Salesiana

### IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Redacción y Expresión Académica

Créditos académicos	3
Pre-requisitos	Seminario de protocolo, 5° semestre completo
Área del conocimiento	Complementaria
Área del estudio	Teoría y Sociedad
Semestre	Séptimo
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	0 hora
Horas prácticas	2 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	2 horas
Total de horas de trabajo autónomo por semana	2 horas
Total de horas académicas semanales	4 horas
Total de horas académicas semestrales	72 horas
Asignaturas con las que guarda relación	Seminario de Investigación, Legislación y Ética Profesional, Guaraní en el Diseño, Práctica Profesional, Optativa III

### FUNDAMENTACIÓN

La asignatura Redacción Académica se incorpora al plan de estudios como un espacio teórico-práctico esencial para la formación del diseñador gráfico, especialmente en el marco del desarrollo del Trabajo Final de Grado (TFG). Su inclusión se justifica en la necesidad de que los estudiantes manejen el lenguaje escrito de manera clara, coherente y rigurosa, asegurando la correcta comunicación de los procesos de investigación, desarrollo y análisis de productos.

La materia fortalece competencias comunicativas clave, incluyendo redacción, argumentación, estructuración y corrección textual, aplicadas a géneros académicos propios de la investigación en diseño gráfico, tales como estado del arte, marco teórico, análisis crítico y discusión de resultados. Este enfoque permite que el estudiante produzca textos académicamente sólidos, reflejando pensamiento crítico y capacidad de síntesis.

El aporte al perfil profesional radica en dotar al futuro diseñador de herramientas para comunicar de manera efectiva sus ideas, hallazgos y propuestas, tanto en contextos académicos como profesionales, integrando claridad, coherencia y rigor. La asignatura contribuye así a consolidar el



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

desempeño del estudiante en la documentación de proyectos complejos, el desarrollo del TFG y la transmisión de conocimientos y resultados de diseño de manera ética, precisa y profesional.

Por su naturaleza teórico-práctica, la asignatura combina análisis conceptual con ejercicios aplicados, promoviendo la elaboración progresiva de textos académicos vinculados al TFG y asegurando que el estudiante integre teoría y práctica comunicativa en sus proyectos de diseño gráfico.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Fortalecer las competencias comunicativas, escritas y orales, en lengua castellana, para que los estudiantes del diseño industrial produzcan y defiendan de manera clara, coherente y crítica los textos académicos vinculados al Trabajo Final de Grado (TFG).

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

#### *Conceptuales*

1. Comprender las características del discurso académico escrito y oral.
2. Identificar la estructura formal y funcional de los textos propios del informe de investigación.
3. Reconocer las normas gramaticales, ortográficas y de citación vigentes (APA u otras según contexto).
4. Analizar las partes fundamentales del Trabajo Final de Grado (TFG) y su interrelación textual y lógica.

#### *Procedimentales*

1. Redactar secciones del informe de investigación aplicando criterios de coherencia, cohesión y estilo formal.
2. Utilizar correctamente las normas de citación y referencias bibliográficas para evitar el plagio.
3. Revisar y corregir textos propios y ajenos utilizando herramientas lingüísticas y editoriales.
4. Preparar y realizar exposiciones orales de carácter académico con seguridad, claridad y estructura lógica.
5. Aplicar estrategias de escritura reflexiva, argumentación, síntesis y reformulación.

#### *Actitudinales*

1. Desarrollar una actitud crítica y reflexiva ante la producción de textos académicos.
2. Valorar la rigurosidad y la honestidad intelectual en la escritura y en la exposición oral.
3. Fomentar la autonomía, la perseverancia y la responsabilidad en el proceso de redacción de la investigación.
4. Cultivar el respeto por el proceso editorial y de revisión como parte del aprendizaje.
5. Promover la escucha activa y el diálogo constructivo en espacios de revisión colectiva y presentación oral.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad I: Fundamentos de la redacción académica**



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

*Objetivo:* Comprender las características del texto académico y desarrollar habilidades básicas de redacción formal en lengua castellana, promoviendo una actitud crítica hacia el uso del lenguaje en contextos profesionales y universitarios.

*Contenidos:*

- Características de los textos académicos.
- Tipos de discurso en la investigación.
- Cohesión, coherencia y estilo formal.
- Revisión gramatical y ortográfica.

### **Unidad II: Estructura y redacción del trabajo de investigación**

*Objetivo:* Incorporar correctamente las normas de citación bibliográfica y el uso responsable de fuentes en la redacción del trabajo, fomentando la integridad académica y el respeto por la autoría intelectual.

*Contenidos:*

- El problema, objetivos y justificación: escritura precisa y fundamentada.
- Redacción del marco teórico y estado del arte.
- Desarrollo del análisis y discusión de resultados.
- Conclusiones y recomendaciones.

### **Unidad III: Citación, referencias y uso ético de la información**

*Objetivo:* Incorporar correctamente las normas de citación bibliográfica y el uso responsable de fuentes en la redacción del trabajo, fomentando la integridad académica y el respeto por la autoría intelectual.

*Contenidos*

- Normas APA actualizadas.
- Uso adecuado de paráfrasis, citas directas e indirectas.
- Evitar el plagio.
- Revisión de bibliografía y estilo.

### **Unidad IV: Expresión oral académica aplicada**

*Objetivo:* Desarrollar habilidades discursivas para la presentación oral de la investigación, aplicando técnicas de oratoria, estructuración lógica del discurso y recursos expresivos que afiancen la confianza y la claridad en la comunicación académica.

*Contenidos*

- Técnicas de oratoria y exposición oral.
- Estructura de presentaciones académicas.
- Recursos verbales y no verbales en la comunicación oral.
- Ensayo de defensa del TFG: claridad, síntesis y seguridad.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

- Talleres prácticos de redacción y corrección.
- Análisis y edición de textos reales de TFG.
- Dinámicas de lectura crítica.
- Exposiciones orales simuladas.
- Tutorías personalizadas para seguimiento de avances.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

- Participación en clase y ejercicios prácticos: 40%
- Entregas parciales de redacción del TFG: 20%
- Presentación oral final (simulada): 40%

Se considerará la mejora progresiva del estudiante y la aplicación efectiva de los contenidos en su TFG.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica

- Cassany, D. (2018). Enseñar lengua. Graó.
- Zuluaga, G. (2017). Redacción académica: guía práctica para la escritura universitaria. Ediciones USTA.
- Navarro, F. A. (2016). Redacción y publicación de textos científicos. Fundación Instituto Leloir.
- Rodríguez, G., Gil, J., & García, E. (2015). Metodología de la investigación científica y elaboración del TFG. McGraw-Hill.

Bibliografía Complementaria

- Pérez, C. (2018). Manual de estilo académico: ortografía, redacción y citas. Ediciones Académicas.
- Cassany, D. (2021). Laboratorio lector: ideas para leer, escribir e investigar. Anagrama.
- Rosales, J. (2019). Cómo redactar y presentar trabajos de investigación. Alfaomega.
- FundéuRAE. (2022). Escribir en internet: guía para los nuevos medios y las redes sociales. Santillana.
- Valdés, M. A. (2017). Comunicación oral y escrita en el ámbito académico. Trillas.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Guaraní en el Diseño
Créditos académicos	3 Unidades de créditos.
Pre-requisitos	Aprobado el 5to semestre completo



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Área del conocimiento	Complementaria
Área del estudio	Teoría y Sociedad
Semestre	Séptimo
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	0 hora
Horas prácticas	2 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	2 hs.
Total de horas de trabajo autónomo por semana	2 hs.
Total de horas académicas semanales	4 hs.
Total de horas académicas semestrales	72 hs.
Asignaturas con las que guarda relación	Lengua Extranjera. Redacción y Expresión académica

FUNDAMENTACIÓN

El guaraní, como lengua oficial del Paraguay y patrimonio cultural inmaterial, es un elemento fundamental en la construcción de identidades y en la comunicación social. En el ámbito del Diseño Gráfico, el conocimiento del guaraní posibilita un mayor acercamiento con la comunidad, facilita la interpretación de contextos culturales y contribuye a generar propuestas que reflejen la diversidad y riqueza cultural del país.

Esta asignatura práctica integra aspectos gramaticales, comunicativos y culturales del guaraní, orientados a su uso práctico en situaciones académicas, profesionales y comunitarias vinculadas al diseño. Se trata de una asignatura teórico-práctica, organizada en unidades que combinan el idioma con el análisis de materiales visuales, gráficos y objetos de diseño que incorporan el guaraní como recurso expresivo.

En relación al perfil del egresado, esta asignatura aporta capacidades clave en el pensamiento estratégico, argumentación discursiva, análisis de contexto, expresión, consolidando la figura de un diseñador gráfico integral, capaz de desarrollar soluciones visuales relevantes, pertinentes y adaptadas a las realidades del entorno social y del mercado.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Comunicar mensajes en guaraní relacionados con el ámbito profesional del diseño gráfico e industrial, incorporando vocabulario técnico y cultural aplicado al diseño.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Dimensión conceptual

*[Handwritten signature]*





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

1. Emplear vocabulario guaraní vinculado a objetos, colores, materiales, procesos y contextos del diseño.

*Dimensión procedimental*

1. Elaborar mensajes escritos y orales en guaraní para piezas gráficas y de comunicación comunitaria integrándose en presentaciones, afiches, productos, campañas y proyectos de diseño.
2. Analizar casos de uso del guaraní en diseño contemporáneo (publicidad, branding, señalética, diseño industrial con enfoque cultural).

*Dimensión actitudinal*

1. Promover el respeto y la valoración de la lengua guaraní como recurso de identidad y pertenencia.

**CONTENIDOS CURRICULARES**

**Unidad I**

*Objetivo:* Emplear vocabulario guaraní vinculado a objetos, colores, materiales, procesos y contextos del diseño.

*Contenido:*

- Introducción al guaraní: Saludos, presentaciones, expresiones cotidianas. Identidad cultural y lengua.
- Vocabulario aplicado al diseño: Colores, formas, materiales, objetos cotidianos.
- Estructuras básicas de la lengua: Presente, pasado y futuro en oraciones simples. Descripción de objetos y personas.

**Unidad II**

*Objetivo:* Elaborar mensajes escritos y orales en guaraní para piezas gráficas y de comunicación comunitaria integrándose en presentaciones, afiches, productos, campañas y proyectos de diseño.

*Contenido:*

- Guaraní y comunicación visual: Análisis de afiches, carteles y campañas en guaraní. Estrategias de traducción y adaptación.
- Guaraní aplicado al diseño industrial: Denominación de herramientas, procesos de trabajo, materiales y contextos de uso.
- Producción de mensajes escritos y orales en guaraní aplicados al diseño: Redacción de slogans, campañas publicitarias, señalética bilingüe y manuales de usuario.

**Unidad III**

*Objetivo:* Analizar casos de uso del guaraní en diseño contemporáneo (publicidad, branding, señalética, diseño industrial con enfoque cultural).

*Contenido:*



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Proyecto integrador: Diseño de una pieza (gráfica o industrial) que incorpore el guaraní como recurso cultural y comunicativo.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

- Análisis de casos de diseño con uso del guaraní.
- Talleres de práctica oral y escrita.
- Elaboración de glosarios bilingües (guaraní-español) con vocabulario técnico del diseño.
- Simulación de proyectos con aplicación de la lengua.
- Investigación-acción en comunidades para relevar usos del guaraní en comunicación visual y uso de productos.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

- Participación activa en clase y prácticas orales (10%).
- Trabajos prácticos escritos y piezas de diseño con uso del guaraní (20%).
- Evaluación final integradora: presentación de un proyecto de diseño aplicado (30%).
- Asistencia: 70%

BIBLIOGRAFÍA

- Bareiro Saguier, Rubén (2010). Guaraní: lengua y cultura. Editorial Servilibro, Asunción.
- Chamorro, Graciela (2014). Lengua y resistencia cultural. Servilibro, Asunción.
- Melià, Bartomeu (2011). El guaraní conquistado y reducido. CEADUC, Asunción.
- Verón, M. (2020). Ñe'ëngatu. Curso comunicativo audiovisual de lengua Guaraní. Fondec, Asunción.
- Zarratea, T. (2002) Gramática Elemental Del Guaraní Paraguayo. Servilibro, Asunción.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Tecnologías de Estampación

Créditos académicos	4 UC
Pre-requisitos	Optativa II, 5° semestre completo
Área del conocimiento	Optativos
Área del estudio	Tecnologías
Semestre	Séptimo
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	2 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	3 hs





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Total de horas de trabajo autónomo por semana	3 hs
Total de horas académicas semanales	6 hs
Total de horas académicas semestrales	108
Asignaturas con las que guarda relación	Seminario de Investigación, Redacción y expresión académica, Legislación y Ética Profesional, Guaraní en el Diseño, Práctica Profesional

FUNDAMENTACIÓN

Esta asignatura teórico práctica brinda conocimiento sobre las tecnologías de estampación como elemento fundamental para el diseñador del área textil, ya que permiten aplicar diseños, patrones y gráficos sobre telas de manera eficiente, creativa y adaptada a diversas necesidades de producción. Técnicas como la serigrafía, sublimación, impresión digital o transfer, entre otras, ofrecen múltiples posibilidades en términos de color, detalle, durabilidad y acabado.

Estas tecnologías no solo potencian el valor estético del producto textil, sino que también contribuyen a la diferenciación en el mercado, la personalización de prendas y la optimización de los procesos industriales. Su aplicación abarca desde la moda y el diseño de indumentaria, hasta la decoración, el merchandising y los textiles funcionales.

El conocimiento y la implementación adecuada de estas tecnologías representan una ventaja competitiva para la industria textil y sus profesionales, amplían las posibilidades creativas, facilita la comunicación con proveedores y optimiza los procesos de producción.

En un mercado que valora la innovación y la personalización, el profesional que comprende estas tecnologías está mejor preparado para proponer soluciones eficientes, funcionales y visualmente impactantes, además le permite una integración efectiva entre el diseño y su materialización física, colaborando con este aspecto del perfil del egreso.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Conocer los diferentes tipos de tecnologías de estampación existentes en el mercado local, específicamente en el área textil, a modo de conocer los requerimientos de cada sistema, e identificar el método que mejor se adecue a los distintos proyectos creativos del estudiante.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Dimensión conceptual

- 1. Reconocer y clasificar los distintos tipos de soportes estampables.
- 2. Comprender el funcionamiento de los principales sistemas de estampación.

Dimensión procedimental



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

1. Identificar las variables técnicas que intervienen en los procesos de estampación.
2. Seleccionar adecuadamente procesos y materiales según el requerimiento gráfico, textil o de producto.
3. Desarrollar propuestas de aplicación con las diferentes tecnologías de estampación aprendidas.

*Dimensión Actitudinal*

1. Demostrar responsabilidad y compromiso en el desarrollo creativo de sus trabajos.
2. Desarrollar criterios de calidad y sustentabilidad en la aplicación de técnicas de estampado.
3. Valorar la originalidad, el respeto a las referencias culturales y la autoría.
4. Trabajar de forma colaborativa, receptiva a la crítica y abierta a la mejora continua.

**CONTENIDOS CURRICULARES**

**Unidad I – Introducción a las técnicas de estampación**

*Objetivo:* Comprender la evolución de los procesos de estampación

*Contenidos:* Historia de los estampados. Evolución tecnológica de la estampación y su clasificación. Contexto local y global

**Unidad II – Introducción a los materiales a estampar**

*Objetivo:* Reconocer y clasificar los distintos tipos de soportes a ser estampados.

*Contenidos:* Clasificación general de los tipos de tejidos. Características de los materiales a utilizar. Otros materiales aptos para estampados; papeles, metales, vidrio, madera. Compatibilidad soporte-tinta.

**Unidad III – Sistemas de estampación manual/artesanal**

*Objetivo:* Reconocer y Comprender los procesos de la impresión serigrafía.

*Contenidos:* Definición, principios básicos, usos y aplicaciones. Componentes del sistema serigráfico. Fases del proceso de impresión serigráfica. Mantenimiento y seguridad

**Unidad IV – Sistemas de estampación digital**

*Objetivo:* Reconocer y comprender los procesos de la impresión termotransferibles

*Contenidos:* Sublimación. Transfer/vinilo (térmico). Impresión digital DTF

**Unidad V – Aplicaciones de las diversas tecnologías sobre prototipo digital y físico**

*Objetivo:* Seleccionar adecuadamente procesos y materiales según el requerimiento gráfico, textil o de producto.

*Contenidos:* Estampación en diseño de indumentaria y textil hogar. Estampaciones sobre otros objetos utilitarios/funcionales. Casos de estudio interdisciplinarios.

**Unidad IV: Proyecto Final**



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

*Objetivos:* Plantear un emprendimiento de aplicación con las diversas tecnologías aprendidas y presentar el proyecto final de forma profesional.

*Contenidos:* Trabajo autónomo con revisión docente. Definición de tema, investigación de contexto. Presentación profesional del portafolio o dossier. Entrega de dossier digital/físico, exposición oral y retroalimentación grupal.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

- Clases teóricas con soporte audiovisual.
- Prácticas de taller con demostraciones de procesos.
- Desarrollo de ejercicios individuales y grupales.
- Visitas técnicas a talleres/empresas de estampación.
- Análisis de casos reales y aplicaciones innovadoras
- Investigación – acción sobre el campo de aplicación en de las tecnologías de estampación.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

- Participación y asistencia activa en clase (70% min).
  - Entregas prácticas (taller) y proceso de clase (40 puntos).
  - Trabajo final consistente en el desarrollo de un proyecto individual, como actividad autónoma. (20 puntos).
- Evaluación final. (40 puntos).
- Total: 100 puntos

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica

- Smith, J. (2020). Serigrafía: Técnicas y Materiales. Editorial Arte.
- García, M. (2018). Diseño para serigrafía. En P. López (Ed.), Estampado Textil (pp. 45-60). Ediciones Creativas.
- Martínez, L. (2022). Técnicas avanzadas de estampado digital. Revista de Diseño Textil
- López, P. (2022). El proceso de estampado textil. En S. Rodríguez (Ed.), Serigrafía: Arte y técnica
- Braddock Clarke, S. (2012). Digital Textile Design. Laurence King.

Bibliografía Complementaria

- Manfred Maier (2018). Serigrafía creativa. GG.
- FESPA (2022) (Federación Europea de Serigrafía): recursos técnicos online.
- Normas ISO sobre calidad de impresión y procesos gráficos (ISO 2846, ISO 12647).

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Práctica profesional supervisada

POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Créditos académicos	9 Unidades de créditos
Pre-requisitos	Derecho a examen de Diseño de Gráfico VI y Aprobado todas las asignaturas del 5to semestre
Área del conocimiento	Prácticas profesionales
Área del estudio	Proyectual
Semestre	Séptimo
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	0 horas
Horas prácticas	14 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	0 hs
Total de horas de trabajo autónomo por semana	14 hs
Total de horas académicas semanales	14 hs
Total de horas académicas semestrales	252 hs
Asignaturas con las que guarda relación	DGI - DGII - DGIII -DGIV - DGV - DGVI

FUNDAMENTACIÓN

La práctica profesional consiste en pasantías supervisadas obligatorias, realizadas en instituciones públicas, privadas o espacios afines al ejercicio de la profesión, dando continuidad al proceso de enseñanza - aprendizaje. Estas actividades tienen por finalidad preparar al estudiante para su desempeño laboral, adaptarlo social y psicológicamente a su futura actividad profesional e integrar la teoría y la práctica en el ejercicio educativo.

La organización, implementación y la evaluación sistemática de las competencias adquiridas por el estudiante, se encuentran normalizadas en el Reglamento de Pasantía Profesional Supervisada de la Licenciatura de Diseño Industrial y de Diseño Gráfico FADA/UNA, esta experiencia formativa asegura la consolidación de competencias técnicas, sociales y éticas necesarias para el ejercicio de la profesión.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Integrar la experiencia práctica con la formación teórica, preparando al estudiante para un alto desempeño en el campo laboral, promoviendo el conocimiento y la aplicación de la disciplina del diseño como recurso estratégico para la competitividad de las Empresas e Instituciones, y el desarrollo nacional.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

*Dimensión conceptual*

1. Proporcionar al estudiante oportunidades de conocer y vivenciar los procesos y procedimientos de las diferentes secciones y departamentos de la Empresa o Institución.

*Dimensión procedimental*

1. Enfrentar al estudiante a situaciones de experiencia práctica que complementen la formación teórica adquirida en la Facultad.
2. Familiarizar a los estudiantes en la toma de decisiones en condiciones normales y de incertidumbre.
3. Desarrollar vínculos y mecanismos de cooperación en intercambio entre la Facultad y las empresas u organismos públicos.

*Dimensión actitudinal*

1. Afianzar en el estudiante las habilidades para la comunicación interpersonal, el trabajo en equipo y fortalecer la autoconfianza e independencia.

**CONTENIDOS CURRICULARES**

**Unidad 1: Requisitos para el inicio de la pasantía profesional.**

*Objetivo:* Identificar y cumplir los requisitos académicos y contractuales necesarios para iniciar la pasantía, garantizando su validez y formalidad.

*Contenidos:*

- El estudiante debe tener derecho a examen en la materia de Diseño de Producto VI (Diseño Industrial) y Diseño Gráfico VI (Diseño Gráfico), y aprobadas todas las asignaturas del 5to semestre.
- Procedimiento de gestión para incorporación a la empresa y/o institución a través de la Coordinación de Pasantía Profesional Supervisada.
- Nota de presentación institucional (en el caso de que la Empresa y/o Institución lo solicite).
- Contrato de pasantía tripartito (Facultad, Empresa/Institución, estudiante).
- Carta de compromiso del estudiante.
- Reconocimiento y cumplimiento de las disposiciones del reglamento.

*Obs: Toda la documentación a gestionar en la Coordinación de Pasantía Profesional Supervisada, previamente a dar inicio a la misma.*

**Unidad 2: Normas generales de la pasantía profesional.**

*Objetivo:* Comprender las disposiciones generales que regulan la pasantía, asegurando el cumplimiento de horarios, modalidades, supervisión y duración establecidos.

*Contenidos:*

- La pasantía del estudiante será monitoreada por la Coordinación de Pasantía Profesional Supervisada (Tutor Académico) y un responsable asignado por la Empresa y/o Institución (Tutor Empresarial).



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- El desarrollo de la pasantía profesional, así como la elaboración y presentación del informe correspondiente, es de carácter individual.
- Pueden iniciar la pasantía profesional un límite de dos estudiantes a la vez, por empresa y/o institución.
- La pasantía profesional será desarrollada en la Empresa y/o Institución en horas de la mañana y tarde, según acuerdo previo realizado entre el Tutor Empresarial o Institucional y el estudiante.
- El Estudiante y el Tutor Empresarial y/o Institucional deberán mantener comunicación con la Coordinación de Pasantía Profesional Supervisada.
- La pasantía profesional tendrá una duración total de doscientos cincuenta y dos (252) horas reloj, a ser realizadas de forma completa e ininterrumpida únicamente en una sola Empresa y/o Institución (las horas no son acumulables).
- En caso de abandono o convalidación de pasantías, el estudiante deberá informar a la Coordinación de Pasantía Profesional Supervisada para realizar los procedimientos necesarios.

### **Unidad 3: Etapas del proceso de pasantía profesional.**

*Objetivo:* Reconocer y aplicar las tres etapas de la práctica profesional (inicio, desarrollo y finalización), cumpliendo con los procedimientos de selección, seguimiento, evaluación y entrega de documentos.

*Contenidos:*

#### **PRIMERA ETAPA**

- Postulación a la pasantía y selección en la empresa y/o institución.
- Coordinación institucional de contactos y documentación inicial.
- Convalidación de pasantía en caso de empleo vigente.
- Presentación de formulario y firma de contrato.

#### **SEGUNDA ETAPA**

- Monitoreo por el Tutor Académico y tutor empresarial.
- Registro de asistencia (planilla oficial).
- Cumplimiento de 252 horas reloj.
- Elaboración y entrega del informe en un plazo de 30 días hábiles posterior al último día de asistencia en la empresa y/o institución.

#### **TERCERA ETAPA**

- Revisión y aprobación del informe por el Tutor Académico.
- Presentación física de la carpeta con documentos (contrato, planillas de asistencia y evaluación).
- Emisión de la constancia de pasantía (9 unidades de créditos).



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

- Inducción inicial: Talleres informativos sobre requisitos, normas y procedimientos.
- Aprendizaje experiencial: Desarrollo de actividades en la empresa/institución bajo supervisión de tutores.
- Acompañamiento académico: Tutorías presenciales y virtuales para seguimiento del desempeño.
- Reflexión y sistematización: Redacción del informe de pasantía profesional supervisada y presentación al tutor académico.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

El sistema de evaluación se basará en:

- Cumplimiento de requisitos institucionales y contractuales (contrato)
- Informe de asistencia a institución y/o empresa (planilla de asistencia).
- Informe del Tutor Empresarial (planilla de desempeño).
- Informe del Tutor Académico (planilla de evaluación).
- Informe final del estudiante (corrección y aprobación).

Carga horaria y Créditos

- Duración: 252 horas reloj (realizadas de forma continua en una sola empresa y/o institución).
- Créditos: 9 unidades.

### **BIBLIOGRAFÍA**

#### **Bibliografía Básica**

- Facultad de Arquitectura, Diseño y Arte – Universidad Nacional de Asunción. (Resolución N° 0427-00-2010). Reglamento de pasantía laboral supervisada: Carrera de Diseño Industrial. San Lorenzo: FADA-UNA.
- Agencia Nacional de Evaluación y Acreditación de la Educación Superior. (2020). Criterios de calidad para las carreras de Licenciatura en Artes y Educación Artística (Resolución N° 241/2020). ANEAES.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., Baptista Lucio, P. (2018). Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill.
- Rodríguez, G. (2018). Manual de diseño industrial. Buenos Aires: Nobuko.
- Chiavenato, I. (2015). Introducción a la teoría general de la administración. México: McGraw-Hill.
- Schein, E. H. (2017). Cómo ayudar a que las organizaciones aprendan. Buenos Aires: Granica.

#### **Bibliografía Complementaria**

- De los Santos, G. (2016). Prácticas profesionales y desarrollo de competencias laborales. Editorial Universidad Autónoma de México.

POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Pérez, L. Gómez, P. (2017). Integración de la teoría y la práctica en diseño industrial. Universidad Nacional de Colombia.
- Salas, R. (2015). Ética profesional y responsabilidad social en el diseño. Editorial UBA, Buenos Aires.

OCTAVO SEMESTRE

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Seminario de Proyecto

Créditos académicos	11
Pre-requisitos	Seminario de Investigación, 5° semestre completo
Área del conocimiento	Orientación TFG
Área del estudio	Investigación aplicada
Semestre	Octavo
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 horas
Horas prácticas	5 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	6
Total de horas de trabajo autónomo por semana	10
Total de horas académicas semanales	16
Total de horas académicas semestrales	288
Asignaturas con las que guarda relación	Laboratorio de Proyecto Gráfico, Lengua Extranjera, Gestión Económica del Diseño, Optativa IV

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura Seminario de proyecto teórico práctica forma parte del proceso de culminación de la carrera y tiene como propósito acompañar, guiar y consolidar el desarrollo del Trabajo Final de Grado desde una perspectiva proyectual y una proyección profesional. Se incluye en la malla curricular como espacio de aplicación y síntesis de las competencias adquiridas durante la formación del estudiante de la Licenciatura de Diseño Gráfico, permitiéndole desplegar sus capacidades para dar respuesta a una necesidad comunicacional concreta a través de una solución visual integral.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

Su alcance comprende las fases de diagnóstico y formulación, incubación, ideación y definición, desarrollo y prototipado, validación y evaluación luego de una implementación piloto del proyecto, integrando metodologías de diseño, herramientas digitales, gestión de recursos y evaluación de impacto. El estudiante parte de un proyecto iniciado en las asignaturas de Seminario de Protocolo y Seminario de Investigación, y avanza hacia su formulación ejecutiva mediante prácticas reflexivas, colaborativas y experimentales que articulan el saber teórico con la práctica profesional.

Esta asignatura aporta directamente al perfil de egreso del Licenciado en Diseño Gráfico al permitirle desarrollar un proyecto que evidencia su capacidad para investigar, conceptualizar, diseñar, gestionar y comunicar de manera crítica y responsable, en sintonía con el contexto social, cultural y económico en el que se inserta el proyecto. Asimismo, fortalece actitudes profesionales como la ética, la adaptabilidad, el compromiso con el entorno y la responsabilidad social.

Tiene una naturaleza teórico-práctica, organizada en cinco unidades didácticas:

1. Diagnóstico y formulación del proyecto
2. Incubación, ideación y definición de propuesta
3. Desarrollo y prototipado de soluciones visuales
4. Validación, cierre y entrega final del proyecto

A través de las tutorías e instancias de crítica colectiva, se fomenta un aprendizaje colaborativo y autónomo que culmina con la entrega de una propuesta profesional completa y evaluable.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar un proyecto de comunicación visual, integrando procesos de investigación, conceptualización, diseño y gestión, con el propósito de generar propuestas visuales innovadoras, sostenibles y éticas que respondan a una necesidad comunicacional real y concreta del entorno social, cultural o económico, articulando el trabajo colaborativo en contextos multi, inter y transdisciplinarios, en coherencia con el perfil profesional del diseñador gráfico.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

#### *Dimensión conceptual*

1. Aplicar metodologías de diseño vinculadas a procesos de investigación en áreas específicas del diseño gráfico, que permitan identificar y evaluar problemáticas reales.

#### *Dimensión procedimental*

1. Desarrollar propuestas visuales que integren fundamentos teóricos, técnicas y herramientas del diseño gráfico, incorporando criterios de sostenibilidad, accesibilidad y pertinencia cultural.
2. Gestionar de manera efectiva los recursos técnicos, humanos y financieros necesarios para la planificación, desarrollo e implementación experimental del proyecto de diseño.
3. Comunicar ideas, procesos y resultados del proyecto de forma clara, estratégica y efectiva mediante herramientas y lenguajes visuales adecuados.
4. Participar en dinámicas colaborativas multi, inter o transdisciplinarias, fortaleciendo el rol del diseñador gráfico como articulador de procesos comunicacionales y proyectuales.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

*Dimensión actitudinal*

1. Ejercitar la reflexión crítica y la responsabilidad ética del diseñador gráfico, considerando el impacto social, cultural y profesional de sus propuestas.

**CONTENIDOS CURRICULARES**

**Unidad I - Diagnóstico y formulación del proyecto**

**Objetivo:** Revisar y ajustar el enfoque del proyecto del TFG aprobado, reafirmando su validez, pertinencia y viabilidad desde el punto de vista comunicacional, técnico y contextual.

**Objetivos vinculados:** 1, 2, 4, 5, 6

**Contenidos**

1. Revisión crítica del protocolo y del marco teórico.
2. Reformulación de objetivos, estrategias, público y medios si fuera necesario.
3. Delimitación del problema y las oportunidades de diseño.
4. Criterios de viabilidad y gestión preliminar del proyecto.
5. Comunicación clara de la intención proyectual.

**Unidad II - Incubación, ideación y definición de propuesta**

**Objetivo:** Generar y seleccionar ideas de diseño viables, innovadoras y contextualizadas, fundamentadas en el marco teórico y en el análisis crítico de referentes y necesidades del público objetivo.

**Objetivos vinculados:** 1, 2, 3, 5, 6

**Contenidos**

1. Técnicas de ideación y pensamiento visual (mapas mentales, moodboards, analogías, escenarios, etc.).
2. Generación de conceptos visuales.
3. Selección, refinamiento y justificación de la propuesta.
4. Diseño de narrativa visual y línea estética.
5. Planificación de medios y materiales.

**Unidad III - Desarrollo y prototipado de soluciones visuales**

**Objetivo:** Ejecutar el diseño visual de la propuesta seleccionada a través de maquetas, prototipos o ensayos de comunicación, considerando aspectos técnicos, tipográficos, de color, imagen y narrativa visual.

**Objetivos vinculados:** 2, 3, 4, 5, 6

**Contenidos**

1. Desarrollo visual de piezas principales del sistema de comunicación.
2. Normas técnicas de producción gráfica y digital.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

3. Prototipado físico y digital.
4. Evaluación heurística y validación preliminar con usuarios o referentes.
5. Revisión crítica en instancias colaborativas.

#### **Unidad IV - Validación, cierre y entrega final del proyecto**

**Objetivo:** Finalizar y presentar el proyecto integrando diseño, gestión y comunicación estratégica, argumentando su impacto y pertinencia profesional, social y cultural.

**Objetivos vinculados:** 2, 3, 4, 5, 6

#### **Contenidos**

1. Ajustes finales de diseño y formato de entrega.
2. Plan de implementación y gestión de recursos.
3. Estrategias de comunicación visual del proyecto (pitch, presentación gráfica, dossier técnico).
4. Autoevaluación y reflexión crítica sobre el proceso.
5. Cierre del proceso (feedback, revisión cruzada, síntesis).

#### **Unidad transversal: Gestión y comunicación del proyecto**

**Objetivo:** Garantizar que las acciones del estudiante no solamente respondan a la creación visual, sino también a la planificación estratégica, a la documentación académica del proceso y a la comunicación eficaz del proyecto final, tanto en instancias escritas, gráficas y orales.

**Objetivos vinculados:** 3, 5, 6.

#### **Contenidos**

1. Planificación y seguimiento del cronograma y recursos.
2. Gestión técnica y financiera del proyecto.
3. Documentación del proceso (bitácora, diario de proyecto).
4. Comunicación del proyecto: presentaciones orales, pitch, armado de paneles, redacción del libro final y entregables visuales.
5. Evaluación y retroalimentación continua, autoevaluación y coevaluación.

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

La asignatura se estructura a partir de una estrategia central de tutoría proyectual personalizada e integrada, que permite un acompañamiento sistemático y progresivo del estudiante en el desarrollo de su Trabajo Final de Grado. De carácter individual y/o grupal, esta tutoría se organiza en encuentros semanales de 6 horas, orientados a favorecer procesos de autoaprendizaje y co-aprendizaje reflexivo, en los que el estudiante presenta avances, recibe orientaciones con miras a configurar su proyecto de manera progresiva y constante en función de las devoluciones recibidas.

Las sesiones funcionan como espacios de análisis, valoración crítica, discusión conceptual, orientación proyectual y técnica del proyecto en curso. Se incorporan estrategias complementarias como:

- Clases colaborativas donde se socializan avances y se fomenta el aprendizaje entre pares.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Puestas en común y mesas de revisión, para analizar entregables parciales y recibir retroalimentación formativa.
- Consultorías con docentes o profesionales invitados (según pertinencia temática), que aportan miradas disciplinares y contextuales diversas.
- Bitácoras de seguimiento y reflexión, que promueven la toma de conciencia y decisiones sobre el proceso proyectual.
- Instancias de evaluación intermedia, que permiten medir el progreso sistemático por fases.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

La asignatura se rige por el Reglamento General de la FADA y de la UNA, respetando la distribución de 60 puntos para evaluaciones realizadas durante el proceso y 40 puntos en la evaluación final. El puntaje final obtenido al aprobar la asignatura corresponde al 20% del proceso final del TFG, que será sumado al 40% de las fases anteriores.

La evaluación será continua, formativa y acumulativa, concebida como estrategia para acompañar y valorar el desarrollo del proyecto de TFG. Permitirá verificar el grado de conceptualización, instrumentación, originalidad, resolución técnica y desarrollo progresivo del estudiante o equipo de estudiantes. Se prioriza una evaluación situada, enfocada en la pertinencia de las decisiones proyectuales, el desarrollo autónomo, crítico y responsable.

La asistencia activa a tutorías representa una expresión de trabajo autónomo del estudiante, ya que exige presentar la evidencia de los avances en el desarrollo del proyecto de manera semana, y será registrado mediante:

1. Bitácora del proyecto: cuaderno físico o digital que documenta las decisiones y evolución del proceso.
2. Lista de cotejo de asistencia: registra el cumplimiento de avances esperados en cada clase.
3. Planilla de seguimiento compartida con el estudiante, donde se consignan avances, retroalimentaciones y ajustes.

La evaluación del trabajo autónomo se integra en los 60 puntos del proceso, particularmente en las instancias de tutoría activa (70%) y entregas semanales .

En cuanto a los instrumentos de evaluación que serán utilizados para el registro, se mencionan:

1. Lista de cotejo de asistencia activa + Bitácora del proyecto
2. Guía de evaluación para entregas de avances (por unidad)
3. Rúbrica de presentación parcial (por unidad)
4. Rúbrica de evaluación final (libro + disertación oral)

### **BIBLIOGRAFÍA**

#### **Bibliografía Básica**

- Hernández Sampieri, R. (2007). Fundamentos de la Metodología de la Investigación. McGraw-Hill/Interamericana de España. Madrid
- Unidad de TFG - Carrera de Diseño Industrial. (2024). Manual de estilo editorial TFG-DI (4ª ed.). Carrera de Diseño Industrial - FADA/UNA. San Lorenzo
- Frascara, J. (2000). Diseño para la gente. Ediciones Infinito. Buenos Aires





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Lupton, E. (2013). Intuición, acción, creación. Design Thinking. Editorial GG. Barcelona

Bibliografía Complementaria

- Costa Solá-Segalés, J. (2007). Diseñar para los ojos. Costa Punto Com. Barcelona
- Munari, B. (2016). Diseño y Comunicación Visual: Contribución a una metodología didáctica. Editorial GG. Barcelona
- Papanek, V. (1977). Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social. H. Blume. Barcelona.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Gestión Económica del Diseño

Créditos académicos	5
Pre-requisitos	Seminario de Investigación, 6° semestre completo
Área del conocimiento	Profesional General
Área del estudio	Gestión
Semestre	Octavo
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	3 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	4
Total de horas de trabajo autónomo por semana	4
Total de horas académicas semanales	8
Total de horas académicas semestrales	144
Asignaturas con las que guarda relación	Seminario de Proyecto, Laboratorio de Proyecto Gráfico, Lengua Extranjera, Optativa IV

FUNDAMENTACIÓN

La actividad profesional del diseñador industrial requiere la necesidad de integrar habilidades creativas con competencias económico-financieras, esenciales para el desarrollo sostenible de productos y servicios. En un mercado donde el diseño debe ser viable técnica, estética y financieramente, esta asignatura ofrece un espacio formativo para que los estudiantes comprendan el impacto económico de sus decisiones proyectuales.

**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

Abarca tanto el análisis de costos de producción y prototipado, así como la elaboración de presupuestos, estimaciones económicas y fundamentos de financiamiento aplicados al diseño en contextos industriales, emprendedores o freelance. Así, el estudiante podrá planificar integralmente un proyecto desde su concepción hasta su factibilidad económica.

La asignatura teórico práctica permitirá consolidar al estudiante como un profesional autónomo, crítico y capaz de tomar decisiones estratégicas, con conocimientos sólidos sobre la valorización económica del diseño, la gestión eficiente de recursos y la viabilidad financiera de sus propuestas. Esta capacidad le permitirá insertarse con mayor competitividad en equipos interdisciplinarios, así como gestionar proyectos propios con autonomía.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Brindar al estudiante herramientas teórico-prácticas para evaluar la viabilidad económica de proyectos de diseño, estimar costos, formular presupuestos y gestionar recursos de forma eficaz tanto en contextos industriales como en emprendimientos personales.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

#### *Dimensión conceptual*

1. Identificar y aplicar métodos de estimación de costos de prototipos y producción.
2. Analizar la estructura económica de proyectos de diseño con criterios financieros.

#### *Dimensión procedimental*

1. Elaborar presupuestos para productos, servicios y propuestas freelance.
2. Utilizar herramientas de simulación y optimización para la toma de decisiones.

#### *Dimensión actitudinal*

1. Reflexionar sobre el rol del diseñador como gestor económico y creativo.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad I – Economía del diseño y ciclo de vida de proyectos**

#### **Objetivos**

1. Comprender el rol del diseñador como generador de valor y analizar su interacción con áreas claves en la organización que ayudan en la toma de decisiones, el posicionamiento, el valor de los productos y la gestión de diseño de proyectos.
2. Valorar el diseño como una inversión estratégica, entendiendo su influencia en la percepción de valor, diferenciación y posicionamiento de productos.
3. Examinar la cadena de valor e identificar las etapas del ciclo de vida del producto y los recursos y costos asociados a cada una, evaluando su relevancia en la planificación económica del diseño.
4. Explorar el diseño como herramienta para extender la vida útil del producto y reducir impactos ambientales, integrando criterios de sostenibilidad en la gestión económica.

#### **Contenidos**



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- El diseñador como agente de valor: más allá de lo estético, su impacto en la rentabilidad, la innovación y la sostenibilidad.
- Interacción con áreas de marketing, producción y finanzas.
- Diseño como inversión estratégica: percepción de valor, diferenciación y posicionamiento.
- Conceptos claves: costos, gastos, inversión, utilidad.
- Toma de decisiones basada en información contable.
- Análisis de la cadena de valor.
- Factores clave de éxito en la cadena de valor.
- Etapas del ciclo de vida del producto: introducción, crecimiento, madurez y declive.
- Costos asociados a cada fase: desarrollo, producción, mantenimiento, retiro.
- Diseño como herramienta para extender la vida útil del producto y reducir impactos ambientales.

## **Unidad II – Costos relacionados con el diseño, procesos y de prototipos**

### **Objetivos**

1. Identificar, clasificar y comprender los distintos tipos de costos involucrados en proyectos de diseño.
2. Explorar y comparar distintos métodos de costeo aplicables al diseño, como el costeo por órdenes de producción, por procesos, basado en actividades (ABC) y por divisiones.
3. Desarrollar habilidades para estimar costos en prototipos, incluyendo el cálculo de materiales, tiempos de diseño y pruebas, así como los costos asociados a iteraciones y validaciones.
4. Fomentar una visión estratégica del diseño mediante el control de costos estándares y la toma de decisiones fundamentadas en datos económicos.

### **Contenidos**

- Costos aplicados al diseño.
  - Costos directos (materiales, mano de obra) e indirectos (energía, mantenimiento, supervisión).
  - Costos fijos vs. variables.
  - Costos totales y costos unitarios.
  - Tipos de inventarios.
  - Costos de manufactura normalmente utilizados.
  - Costos inventariables y costos del periodo.
  - Costos primos y costos de conversión.
  - Costos estándares y su control.
  - Costos de la mano de obra y su medición (directa e indirecta, tiempo extra y tiempo ocioso).
  - Margen de contribución.



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Relaciones de Costo Volumen Utilidad y métodos.
- Métodos de costeo aplicables a procesos.
  - Costeo por órdenes de producción.
  - Costeo por procesos.
  - Costeo basado en actividades (ABC).
  - Costos por divisiones y asignación de productos.
- Estimación de costos en prototipos.
  - Cálculo de materiales y consumibles.
  - Tiempo de diseño, modelado y pruebas.
  - Costos de iteración y validación.

### **Unidad III – Finanzas aplicadas al diseño**

#### **Objetivos**

1. Aplicar y analizar el análisis Costo-Volumen-Utilidad (CVU) con metas de utilidad, considerando impuestos sobre la renta y márgenes de utilidad deseados.
2. Valorar el impacto del tiempo sobre el dinero, mediante conceptos como interés simple y compuesto, valor presente y valor futuro.
3. Interpretar y aplicar indicadores clave de rentabilidad como el Valor Actual Neto (VAN), la Tasa Interna de Retorno (TIR) y el Retorno sobre la Inversión (ROI), para evaluar el valor generado por un proyecto.
4. Explorar fuentes de financiamiento y su influencia en la rentabilidad y sostenibilidad de proyectos creativos.
5. Aplicar herramientas digitales como Excel Solver con herramientas de análisis financiero para modelar escenarios, optimizar decisiones y visualizar riesgos mediante gráficos.

#### **Contenidos**

- Punto de equilibrio
  - Punto de equilibrio en unidades y en ingresos.
  - Utilidad en operación fijada como meta.
  - Utilidad neta deseada e impuestos sobre las utilidades (renta).
  - Uso del análisis CVU para la toma de decisiones.
  - Análisis de sensibilidad y margen de utilidad.
- Indicadores de rentabilidad: VAN, TIR y ROI
  - El valor del dinero en el tiempo
  - Importancia del estudio y aplicación de la ingeniería económica
  - Tasa de Interés
  - Flujo de efectivo
  - Interés simple y compuesto



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Valor Presente y Valor Futuro
- Análisis del Valor Presente y del Valor Futuro
- Análisis del Valor anual
- Tasa mínima aceptable de rendimiento
- Valor Actual Neto (VAN): cómo saber si un proyecto genera valor
- Tasa Interna de Retorno (TIR): comparación con tasas de interés o inflación
- Retorno sobre la inversión (ROI): utilidad neta sobre inversión total
- Fuentes de financiamiento
- Uso de Excel Solver para resolver escenarios y gráficos para visualizar riesgos

#### **Unidad IV – Presupuestos y Gestión Freelance**

##### **Objetivos**

1. Calcular tarifas profesionales y presupuestos de proyectos, considerando aspectos tales como los costos, la competencia, la percepción del cliente, modalidades y tipos de trabajo, los entregables, aplicando el IVA, los márgenes de rentabilidad y su correspondiente pago de impuestos por renta personal.
2. Desarrollar habilidades para presentar propuestas de valor efectivas, que comuniquen claramente beneficios, diferenciación y profesionalismo. Promoviendo la autoconfianza y la adecuada gestión del tiempo, como competencias esenciales para el trabajo autónomo y la toma de decisiones estratégicas.
3. Establecer relaciones profesionales sólidas con clientes, proveedores y otros profesionales, fomentando la comunicación, la confianza y la continuidad de proyectos.

##### **Contenidos**

- Cálculo de tarifas profesionales y precios
  - Principales influencias para fijar precios: clientes, competidores y costos.
  - Análisis de rentabilidad de clientes
  - Facturación e impuestos (el IVA y la renta personal)
  - El trabajo por hora y los entregables.
  - Autoconfianza
  - Como presentar propuestas de valor
  - Relación con los clientes y proveedores
  - Cómo conseguir clientes
  - El tiempo y la calendarización de las oportunidades

#### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

Se propiciará el Estudio de Casos de Éxito/Fracaso mediante análisis de proyectos de diseño que tuvieron un impacto económico significativo, ya sea positivo (ej. un diseño que impulsó ventas masivas) o negativo (ej. un producto hermoso pero inviable económicamente). Donde se discutirán decisiones de diseño, costos, estrategias de inversión y resultados financieros. Los estudiantes





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

investigarán el caso, propondrán hipótesis sobre las decisiones económicas, y reflexionan en grupo sobre las consecuencias, aprendiendo de ejemplos reales

Tendremos Clases Expositivas Interactivas, incorporando preguntas dirigidas, mini-casos para resolver en el momento, encuestas rápidas, y espacios para el debate. Las preguntas y actividades en clase permitirán observar la comprensión de los alumnos en tiempo real y ajustar la explicación.

Parte de la metodología permitirá la aplicación de Ejercicios de matemáticas financieras, Simulaciones Financieras Sencillas y Uso de Software (Excel Solver) mediante la Realización de ejercicios prácticos en el aula o laboratorio de computación donde los estudiantes utilicen hojas de cálculo para modelar escenarios económicos simples; experimentando con datos financieros, observando el impacto de los cambios en variables (ej. un aumento de costos) y reflexionando sobre las mejores decisiones para su proyecto.

Estos mismos modelos de estudios de casos y simulaciones financieras podrán ser aplicados en sus momentos de aprendizajes autónomos, considerando que tendrán que resolver ejercicios o trabajos fuera de los espacios con el docente.

La estrella didáctica es la Simulación de un Estudio de Diseño, esta será la estrategia central. Los estudiantes organizados en equipos (idealmente mixtos de diseño gráfico y de producto si es posible), trabajarán en un proyecto simulado o real de diseño (ej. el lanzamiento de un nuevo producto, el rediseño de una marca, la creación de una propuesta freelance). A lo largo del semestre, aplicarán progresivamente los conceptos económicos de cada unidad a su proyecto. Las presentaciones periódicas de avance del proyecto actúan como ciclos de investigación-acción. Los estudiantes investigan sus datos, actúan (diseñan el modelo económico), reflexionan sobre los resultados, lo retroalimentan y planifican los siguientes pasos y ajustes.

### ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

● Evaluación 1er Parcial:	15
● Evaluación 2do Parcial:	15
● Proyecto de Simulación de estudio de diseño:	20
● Trabajos de aula invertida:	10
● Evaluación Final:	40
● Total:	100

### BIBLIOGRAFÍA

#### Bibliografía Básica

- Blank, Leland T., & Tarquin, Anthony J. (2020). Ingeniería económica (Octava edición). McGraw-Hill Interamericana Editores, Ciudad de México.
- Horngren, Charles T., Datar, Srikant M., & Rajan, Madhav V. (2012). Contabilidad de costos: un enfoque gerencial (Decimocuarta edición). Pearson Educación de México, Naucalpan de Juárez.
- Monteiro, Mike. (2022). El diseño es un trabajo (Segunda edición). A Book Apart, Nueva York.
- Kotler, Philip, & Keller, Kevin Lane. (2016). Dirección de marketing (15ª edición). Pearson Educación, Madrid.



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Ries, Eric. (2011). The Lean Startup: how today’s entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses (1ª edición). Crown Business, Nueva York.

Bibliografía Complementaria

- Baca Urbina, Gabriel. (2011). Fundamentos de ingeniería económica (Quinta edición). McGraw-Hill, Ciudad de México.
- Sullivan, William G., Wicks, Elin M., & Luxhoj, James T. (2004). Ingeniería económica de DeGarmo (Duodécima edición). Pearson Educación, Ciudad de México.
- Yarín Achachagua, Anwar Julio. (2021). Introducción a la ingeniería económica (Primera edición). Autoedición, Lima.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Laboratorio de Proyecto Gráfico

Créditos académicos	9
Pre-requisitos	Seminario de Investigación, 6º semestre completo
Área del conocimiento	Orientación TFG
Área del estudio	Investigación aplicada
Semestre	Octavo
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	0 hora
Horas prácticas	4 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	4
Total de horas de trabajo autónomo por semana	10
Total de horas académicas semanales	14
Total de horas académicas semestrales	252
Asignaturas con las que guarda relación	Seminario de Proyecto, Lengua Extranjera, Gestión Económica del Diseño, Optativa IV

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura práctica Laboratorio de Proyecto Gráfico, surge como apoyo al Seminario de Proyecto Final, y se incluye en el último periodo de la carrera de Diseño Gráfico. Su objetivo es brindar conocimientos prácticos en base a las generalidades del Diseño que se hayan desarrollado durante el séptimo semestre, para plantear un espacio técnico-expresivo que complemente y potencie el desarrollo de los Proyectos Finales. La naturaleza de la asignatura es principalmente práctica,





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

orientada a desarrollar procesos proyectuales, reflexivos y colaborativos, articulándose estrechamente con los talleres de la carrera.

El Laboratorio propicia la exploración material, formal y tecnológica de las propuestas gráficas en proceso y su resolución, a través de ensayos, prototipos y simulaciones que permitan visualizar, testear y ajustar decisiones proyectuales en relación con sus objetivos comunicacionales, insumos obtenidos del proceso investigativo, públicos y contextos. Esta materia aporta significativamente al perfil de egreso al fortalecer la capacidad de resolución técnica, expresiva y crítica en el diseño de piezas gráficas complejas.

Organizada en tres unidades, la asignatura promueve una experiencia principalmente procedimental en laboratorio, entendida como espacio de ensayo, descubrimiento y validación dentro del campo proyectual gráfico.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar en el estudiante la capacidad de materializar prototipos gráficos complejos, mediante procesos técnicos y expresivos que integren criterios de viabilidad, calidad comunicacional y coherencia proyectual, en diálogo con los contenidos del Seminario de Proyecto Final.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

#### *Dimensión conceptual*

1. Reconocer las posibilidades materiales, técnicas y expresivas de diversos sistemas de producción gráfica aplicables al desarrollo de un proyecto final.

#### *Dimensión procedimental*

1. Aplicar técnicas de representación, impresión y acabado en la elaboración de prototipos gráficos que respondan a los requerimientos del proyecto a implementar.

#### *Dimensión procedimental*

1. Valorar los procesos de ensayo, validación con actitud crítica, investigativa y reflexiva con el fin de obtener propuestas gráficas pertinentes con lo proyectado.

## **CONTENIDOS CURRICULARES**

### **Unidad I: Exploración técnica y material**

**Objetivo:** Experimentar materiales, soportes y tecnologías para la elaboración de ensayos y prototipos pertinentes al tipo de proyecto en desarrollo.

#### **Contenido:**

1. Estudio de técnicas de reproducción gráfica, acabados y soportes
2. Selección de materiales según criterios de función, estética, viabilidad, factibilidad y sostenibilidad.
3. Técnicas de prueba y testeo de piezas parciales
4. Simulación de escenarios reales de uso, distribución y difusión.

### **Unidad II: Desarrollo de prototipos gráficos para validaciones**





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

**Objetivo:** Desarrollar prototipos funcionales que permitan validar decisiones proyectuales en términos técnicos, visuales y comunicacionales.

**Contenidos:**

1. Producción de prototipos parciales y funcionales
2. Ajustes de formato, composición, color y tipografía
3. Evaluación de la calidad gráfica y comunicacional
4. Registro de avances y documentación del proceso.

**Unidad III: Evaluación crítica y optimización. Retroalimentación.**

**Objetivo:** Analizar críticamente los resultados obtenidos en los prototipos para proponer mejoras orientadas a la consolidación del proyecto gráfico final.

**Contenidos:**

1. Puestas en común y sesiones de retroalimentación entre pares, territorio y docentes
2. Análisis comparativo de versiones y criterios de mejora
3. Criterios de cierre de proceso de prototipado
4. Articulación con el Seminario de Proyecto Final

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

- Trabajo en laboratorio con acompañamiento docente continuo para desarrollar ejercicios de simulación y testeo técnico
- Tutorías individuales y colectivas de seguimiento de proyectos
- Presentaciones orales y defensa de prototipos en instancias intermedias

**Aprendizaje autónomo:**

- Registro reflexivo del proceso en bitácoras de trabajo y escritura del libro del TFG
- Investigación de referentes técnicos y expresivos
- Pruebas de impresión fuera del aula
- Registro y sistematización del proceso de diseño

**Investigación:**

- Investigación-acción sobre los procesos técnicos y sus resultados
- Evaluación de la recepción de las piezas en públicos objetivos (cuando sea aplicable)

**ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

- Evaluación de proceso (60 puntos):
  - Entregas parciales y prototipos intermedios (30%)
  - Participación en actividades de taller y laboratorio (15%)
  - Bitácora y registro de proceso (15%)



POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

- Evaluación final (40 puntos):
  - Presentación de prototipo final validado y argumentado (25%)
  - Defensa crítica del proceso (15%)
- Evaluación del trabajo autónomo:
  - Seguimiento de bitácora, desarrollo de prototipos en tiempo y forma, incorporación de retroalimentaciones.

## BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía Básica

- Heller, Steven (2016). El libro de ideas del Diseño Gráfico. Art Blume
- Lupton, Ellen. (2024). Pensar con tipos. Gustavo Gili.
- Samara, Timothy. (2014). Diseñar con y sin retícula. Gustavo Gili.
- Munari, Bruno. (2016). Diseño y comunicación visual. Gustavo Gili.

### Bibliografía Complementaria

- Ambrose, Gavin & Harris, Paul. (2013). Layout. Parramón Arts & Design.
- Heller, Steven & Vienne, Véronique. (2015). 100 Ideas que cambiaron el Diseño Gráfico. Blume.
- Manovich, Lev. (2013). El Software toma el mando. Editorial UOC.
- Frascara, Jorge. (2012). Diseño gráfico para la gente. Ediciones Infinito.
- Bonsiepe, Gui. (2011). Del objeto a la interfaz. Editorial GG.

## IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Lengua Extranjera: Inglés

Créditos académicos	3 Unidades de créditos.
Pre-requisitos	Aprobado el 6to semestre completo
Área del conocimiento	Complementaria
Área del estudio	Teoría y Sociedad
Semestre	Octavo
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	1 hora
Total de horas de acompañamiento docente por semana	2 hs.





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Total de horas de trabajo autónomo por semana	2 hs.
Total de horas académicas semanales	4 hs.
Total de horas académicas semestrales	72 hs.
Asignaturas con las que guarda relación	Seminario de Proyecto

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura Lengua Extranjera Inglés para el diseño, es una asignatura teórica, se incorpora como una importante herramienta en el proceso formativo de los diseñadores. Este idioma empleado para designar conceptos y procesos, promueve acceder a información importante a nivel académico y profesional donde la innovación y la creatividad son una constante. Desde artículos científicos, interacción en entornos académicos y laborales, briefs de productos y la participación en proyectos de innovación, el inglés se vuelve fundamental para el universitario de Diseño. Esta materia teórico-práctica, se organiza en unidades que integran el aprendizaje gramatical con el vocabulario aplicado al diseño, promoviendo la comunicación en situaciones específicas dentro de la práctica profesional. Colabora con el perfil del Diseñador permitiéndole abordar proyectos con una perspectiva crítica y estratégica, con los objetivos trazados.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Interpretar textos y procedimientos relacionados al ámbito profesional del diseño gráfico e industrial, incorporando vocabulario técnico y profesional vinculado al diseño, tanto en sus dimensiones conceptuales, como en la práctica académica y laboral.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Dimensión conceptual

- 1. Incorporar estructuras gramaticales básicas aplicadas al contexto del diseño para interpretar textos académicos, briefs creativos, manuales y documentos técnicos en inglés.

Dimensión procedimental

- 1. Utilizar los tiempos verbales para describir procesos creativos y productivos.
- 2. Elaborar oraciones que describan objetos, productos y proyectos de diseño en distintos tiempos verbales.
- 3. Aprender a elaborar oraciones, vocabulario específico en tiempos verbales para explicar objetos, campañas, procesos de diseño y producción.
- 4. Formular preguntas en inglés para reuniones con clientes y equipos de trabajo.

Dimensión actitudinal

- 1. Valorar el idioma para acceder a un campo laboral y académico más amplio.

CONTENIDOS CURRICULARES

Unidad I - Incorporar estructuras gramaticales básicas aplicadas al contexto del diseño para interpretar textos académicos, briefs creativos, manuales y documentos técnicos en inglés.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

- Fundamentos del inglés aplicado al diseño: Presente simple, verbos básicos, vocabulario de objetos y formas, colores y materiales, introducción a instrucciones técnicas.
- Presente Simple: ser y estar, verbos regulares- Adverbios de frecuencia- Preguntas Informativas y de seguimiento - Plurales- Verbos preposicionales- Este/a- Oficios- El alfabeto
- Presente Simple-Partes de la oración- Modo imperativo- Secuenciadores- Preposiciones de lugar- Preguntas y respuestas sobre información personal. Introducción a instrucciones técnicas.

**Unidad II** - Utilizar los tiempos verbales para describir procesos creativos y productivos.

- Pares de palabras- Frases: orden- número. Realización de solicitudes- Frases con indicadores de uso y aplicación - Recopilación de datos - demasiado/ Insuficiente (Indicadores de cantidad genéricos) - Productos y materiales.
- Vocabulario del escenario y contextos de uso de productos, calendarios y fechas de entrega, descripción de prototipos y presentaciones.
- Presente Simple y Presente Continuo- Dar direcciones- Frases justificativas - El Clima- Sustantivos-Alimentos. El calendario. Meses del año- Fechas y tiempos- Adjetivos descriptivos de posición y ubicación temporal.

**Unidad III** - Elaborar oraciones que describan objetos, productos y proyectos de diseño en distintos tiempos verbales. - Aprender a elaborar oraciones, vocabulario específico en tiempos verbales para explicar objetos, campañas, procesos de diseño y producción.

- Comunicación del proyecto: Vocabulario técnico y contextos de uso de productos, calendarios y fechas de entrega, descripción de prototipos y presentaciones.
- Frases tipo sugerencia y orientadas a objetivos. Adjetivos- Pasado Simple. Orden de las palabras. Descripciones de las fases de trabajo- Sustantivos y Adjetivos Descriptivos.
- Tiempo Futuro - Preposiciones de tiempo- Adjetivos comparativos y superlativos- Frases con descripción de cantidades. Adjetivos descriptivos de cualidades específicas.

**Unidad IV** - Formular preguntas en inglés para reuniones con clientes y equipos de trabajo.

- Comunicación del proyecto: Conversación.

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

- Proyecciones Multimedia
- Trabajos Individuales y en Grupo
- Tareas de fijación
- Control de lecturas en inglés

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

75 % de asistencia presencial como mínimo.

Evaluación Escrita al final del Semestre

Se aprueba con 60 %

El resultado es: Aprobado o No Aprobado





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Clive, O., & Christina, L. (2019). American English File 1 Student Book (3.ª ed.). Oxford University Press.
- Clive, O., & Christina, L. (2019). American English File 2 Student Book (3.ª ed.). Oxford University Press.
- Murphy, R. (2019). English grammar in use: A self-study reference and practice book for intermediate learners of English (5.ª ed.). Cambridge University Press.
- Anthony, L. (2018). Introducing English for specific purposes. Routledge.
- Basturkmen, H. (2010). Developing courses in English for specific purposes. Palgrave Macmillan.

Bibliografía complementaria

- Dudley-Evans, T., & St John, M. J. (2012). Developments in English for specific purposes: A multi-disciplinary approach. Cambridge University Press.
- Swales, J. M., & Feak, C. B. (2012). Academic writing for graduate students: Essential tasks and skills (3.ª ed.). University of Michigan Press.
- Glendinning, E. H., & McEwan, J. (2012). Oxford English for careers: Technology 1. Oxford University Press.

IDENTIFICACIÓN

Carrera	Licenciatura en Diseño Gráfico
Asignatura	Bordado Digital
Créditos académicos	4 UC
Pre-requisitos	Optativa III
Área del conocimiento	Optativo
Área del estudio	Tecnologías
Curso	Optativa III
Semestre	Octavo
Cantidad de sesiones	18 semanas
Horas teóricas	1 hora
Horas prácticas	2 horas
Total de horas de acompañamiento docente por semana	3 hs
Total de horas de trabajo autónomo por semana	3 hs
Total de horas académicas semanales	6 hs





POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-

Total de horas académicas semestrales	108
Asignaturas con las que guarda relación	Seminario de Proyecto, Laboratorio de Proyecto Gráfico, Lengua Extranjera, Gestión Económica del Diseño,

FUNDAMENTACIÓN

La tecnología digital ha transformado la industria textil, ofreciendo nuevas posibilidades creativas y eficientes en la producción. Esta materia teórico práctica otorga los conocimientos para la creación de diseños complejos con mayor rapidez y precisión, reduciendo costos y tiempos de producción.

En el mercado laboral actual, es crucial que los diseñadores tengan formación en el uso de herramientas tecnológicas, y en éste caso el sistema de digitalización para bordados se constituye en un complemento para su desarrollo profesional.

El bordado digital es una técnica ampliamente utilizada en la actualidad, que se ha consolidado como una herramienta fundamental dentro de la industria textil. Su aplicación abarca una amplia variedad de productos, desde prendas de vestir, uniformes y accesorios, hasta artículos promocionales y textiles para el hogar. Esta versatilidad lo convierte en un recurso clave en sectores estratégicos como la moda, la publicidad corporativa y la manufactura especializada. Gracias a la incorporación de tecnologías digitales y maquinaria automatizada, el bordado ha evolucionado hacia procesos más precisos, eficientes y creativos, permitiendo agregar valor estético y comercial a los productos.

Colabora con el perfil del egresado fomentando el pensamiento proyectual, la experimentación formal y el desarrollo de un lenguaje gráfico propio a través de esta técnica.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar en el estudiante las competencias teóricas y prácticas necesarias para diseñar, programar y producir bordados digitales aplicados a la industria textil, utilizando herramientas tecnológicas especializadas que respondan a los estándares de calidad, innovación y exigencias del mercado actual.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Dimensión conceptual

- Comprender los fundamentos técnicos del bordado digital y su aplicación en diferentes áreas del sector textil e industrial.
1. Identificar y aplicar los distintos tipos de puntadas y técnicas utilizadas en el bordado digital, según el tipo de tejido y uso final del producto.

Dimensión procedimental

1. Manejar el software especializado (Wilcom) para la creación y edición de diseños bordados digitales.
2. Diseñar productos bordados que integren creatividad, funcionalidad y valor agregado, considerando criterios de calidad, estética y demanda del mercado.





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

3. Analizar la importancia del bordado digital en el contexto del merchandising, la moda y la identidad corporativa, promoviendo la aplicación de soluciones innovadoras.
4. Fomentar habilidades de emprendimiento y empleabilidad en el campo del bordado industrial, impulsando la inserción laboral en un sector en constante expansión.

#### *Dimensión Actitudinal*

1. Promover la creatividad y la innovación, desarrollando una actitud proactiva ante los desafíos técnicos y de diseño que plantea el bordado digital.
2. Desarrollar una actitud crítica y reflexiva, evaluando procesos y resultados con disposición a mejorar continuamente.
3. Valorar la importancia del bordado digital como una herramienta de identidad y diferenciación de marca, asumiendo un rol activo en su aplicación profesional.

#### **COMPETENCIAS A DESARROLLAR**

1. Competencia técnica: Aplicar conocimientos de diseño y operación técnica en el bordado digital.
2. Competencia digital: Utilizar software especializado para la creación y programación de bordados.
3. Competencia creativa: Diseñar bordados innovadores con valor estético y comercial.
4. Competencia emprendedora: Desarrollar propuestas productivas con visión empresarial.

#### **CONTENIDOS CURRICULARES**

##### **Unidad I: Introducción al Bordado Digital e Industrial**

**Objetivo de la unidad:** Comprender el contexto, evolución y aplicaciones del bordado digital dentro de la industria textil, así como su importancia en sectores como la moda, la publicidad y el merchandising.

##### **Contenidos:**

- Historia y evolución del bordado industrial y digital
- Diferencias entre bordado manual, industrial y digitalizado
- Aplicaciones comerciales y artísticas del bordado digital
- Tipos de bordado: nacional, corporativo, de exportación, moda y hogar

##### **Unidad II: Fundamentos Técnicos del Bordado Digital**

**Objetivo de la unidad:** Identificar y aplicar los principios técnicos del bordado digital, reconociendo los tipos de puntadas, materiales y consideraciones básicas del proceso.

##### **Contenidos:**

- Tipos de puntadas: tatami, satén, puntadas de relleno y decorativas
- Densidad de puntadas, dirección, ángulos y compensaciones
- Tipos de hilos, agujas, estabilizadores y telas
- Interpretación de diseños bordables (formatos .dst, .emb, .pes, etc.)



**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

### **Unidad III: Manejo del Software de Bordado Wilcom**

**Objetivo de la unidad:** Desarrollar habilidades para digitalizar, editar y crear matrices para bordados industriales utilizando el software especializado.

#### **Contenidos:**

- Interfaz del software Wilcom: herramientas y funciones básicas
- Digitalización de imágenes: vectorización, contornos, rellenos
- Edición de diseños: escalado, rotación, duplicación, cambio de color
- Configuración de secuencia de bordado y simulación de producción

### **Unidad IV: Operación de Máquinas Bordadoras Digitalizadas**

**Objetivo de la unidad:** Adquirir conocimientos prácticos para operar maquinaria bordadora digital, aplicar configuraciones correctas y realizar pruebas de producción.

#### **Contenidos:**

- Tipos de máquinas bordadoras y sus componentes
- Preparación del bastidor, colocación de tela y estabilizador
- Carga de diseño desde el software a la máquina
- Ajuste de parámetros: tensión, velocidad, cambio de color
- Diagnóstico de errores y mantenimiento básico

### **Unidad V: Diseño de Productos con Valor Agregado**

**Objetivo de la unidad:** Diseñar y producir bordados aplicados a productos comerciales y promocionales, considerando criterios de funcionalidad, estética y mercado.

#### **Contenidos:**

- Diseño de productos textiles bordados (camisetas, gorras, mochilas, toallas, etc.)
- Aplicación del bordado en merchandising, ropa corporativa y moda
- Presentación y acabado del producto final
- Costeo básico y valorización del producto bordado

### **Unidad VI: Proyecto Final Integrador**

**Objetivo de la unidad:** Integrar los conocimientos adquiridos mediante el desarrollo de un proyecto completo de bordado digital, desde el diseño hasta la producción final.

#### **Contenidos:**

- Formulación y desarrollo de un proyecto personalizado
- Aplicación de todo el flujo de trabajo (diseño, digitalización, bordado)
- Presentación y sustentación del proyecto
- Evaluación técnica y estética del producto





**POR LA CUAL SE RESUELVE APROBAR LA ACTUALIZACIÓN DEL PROYECTO ACADÉMICO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN.-**

### **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

- Exposición con apoyo de material visual (videos, imágenes, líneas de tiempo)
- Lluvia de ideas sobre aplicaciones del bordado en productos actuales
- Análisis de casos reales de marcas que usan bordado digital
- Prácticas guiadas de reconocimiento de insumos y tipos de puntadas
- Tutoriales guiados paso a paso (presenciales o en video)
- Práctica supervisada con ejercicios graduales de digitalización
- Reto semanal: creación de un diseño corto con requisitos técnicos definidos

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

- Investigación de mercado: análisis de productos bordados existentes
- Entregas prácticas y proceso de clase (40 puntos).
- Participación activa en clases y prácticas
- Ejercicios de digitalización y edición de bordados
- Manejo adecuado del software y maquinaria
- Presentación de proyectos finales (individuales o grupales)
- Autoevaluación y coevaluación del proceso formativo
- Participación y asistencia activa en clase (80% min).
- Trabajo final consistente en el desarrollo de un proyecto individual, como actividad autónoma. (20 puntos).
- Evaluación final. (40 puntos). Total: 100 puntos

En virtud del elevado contenido práctico de la materia la asistencia mínima exigida será del 80 %, (a ser computados por cada trabajo elaborado y entregado en cada etapa del desarrollo de clases).

### **BIBLIOGRAFÍA**

#### **Bibliografía Básica**

- Romero, G. (2017). México bordado: de la tradición al punto contemporáneo. Editorial Gustavo Gili. Barcelona:
- De Coster, J. (2016). Latin America Textile Business Review. Textile Industries Media Group, México DF:
- Miller, L. G. (2010). Creative Machine Embroidery. Textile Handbooks. New York
- Murphy, K. (2024). Bordado mexicano: costumbres y tradición. Ediciones Arcadia. Buenos Aires, Argentina:
- Romero, G. (2022). Bordado pictórico: los cinco elementos en la técnica Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España.

#### **Bibliografía Complementaria**

- Wilcom International P/L. (2021). EmbroideryStudio e4.5 User Guide [Manual]. Independently publisher.