

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN NACIONAL DE CURRÍCULO

FIP: Diseño Gráfico

COMPETENCIA GENERAL	Desarrollo de aplicaciones informáticas realizando la programación, pruebas y documentación de las mismas de conformidad con los requisitos funcionales, especificaciones aprobadas y normativa vigente. Colaboración en el diseño bajo la supervisión general de responsables de categoría superior.
OBJETIVO GENERAL	Desarrollar aplicaciones informáticas realizando la programación, pruebas y documentación de las mismas de conformidad con los requisitos funcionales, especificaciones aprobadas y normativa vigente.

UNIDADES DE COMPETENCIA	MÓDULOS FORMATIVOS	Duración	1er. Año Bach. Períodos	2do. Año Bach. Períodos	3er. Año Bach. Períodos
UC 1- Elaborar bocetos de diseño gráfico a partir de la idea y requerimientos del cliente.	Procesos del diseño gráfico .	241	105	70	66
	UT 1: Fundamentos de diseño.	60	60		
	UT 2: Sustratos de impresión.	25	25		
	UT 3: Papelería y plegables.	20	20		
	UT 4: Creatividad.	21		21	
	UT 5: Elaboración de bocetos.	49		49	
	UT 6: Técnicas de atención al cliente.	21			21
	UT 7: Investigación del impacto visual.	30			30
	UT 8: Comercialización del arte.	15			15
UC 2- Diseñar formas para las artes aplicando técnicas manuales de diagramación e ilustración.	Elaboración del arte.	303		105	198
	UT 1: La composición.	40		40	
	UT 2: La cromática.	30		30	
	UT 3: Técnica de lápices de color.	35		35	
	UT 4: Técnica de la témpera.	35			35
	UT 5: Técnica de la acuarela.	45			45
	UT 6: La Ilustración.	58			58

UC 3- Desarrollar proyectos de diseño gráfico utilizando tecnologías digitales.	UT 7: La diagramación.	60			60
	Diseño asistido por el ordenador (DAO).	305	70	70	165
	UT 1: Características de los equipos de cómputo.	20	20		
	UT 2: Cadena de digitalización .	10	10		
	UT 3: Fotografía digital.	40	40		
	UT 4: Software de diseño vectorial.	30		30	
	UT 5: Aplicaciones de diseño vectorial.	40		40	
	UT 6: Software para edición digital de bits .	30			30
	UT 7: Aplicaciones de diseño de bits.	40			40
	UT 8: Software de diagramación.	30			30
	UT 9: Aplicaciones de diagramación.	40			40
UC 4- Comprobar la calidad de las artes finales aplicando pruebas y normas técnicas convencionales.	UT 10: Proyecto final de diseño.	25			25
	Arte final.	165			165
	UT 1: Separación de color.	25			25
	UT 2: Imposición del arte final.	35			35
	UT 3: Control de calidad.	30			30
	UT 4: Pruebas de color y de impresión.	30			30
	UT 5: Almacenamiento digital .	20			20
	UT 6: Originales de impresión.	10			25
	MODULOS BÁSICOS O TRANSVERSALES				
	Dibujo técnico aplicado.	307	105	70	132
	UT 1: Generalidades del dibujo artístico.	50	50		
	UT 2: El bodegón.	55	55		
	UT 3: El paisaje.	35		35	
	UT 4: La figura humana.	35		35	
	UT 5: El retrato y autorretrato.	62			62
	UT 6: El cartoon y comic .	35			35
	UT 7: El dibujo creativo.	35			35

Historia del arte gráfico.	138	70	35	33
UT 1: Generalidades de la historia del arte gráfico.	8	8		
UT 2: La prehistoria. La letra escrita.	15	15		
UT 3: El arte antiguo. Desarrollo de la letra escrita, grabados y papiro.	15	15		
UT 4: El arte medieval. La imprenta y el grabado en metal.	16	16		
UT 5: El arte en la edad moderna. Inicios del diseño gráfico.	16	16		
UT 6: El arte contemporáneo. Formas publicitarias.	15		15	
UT 7: El diseño gráfico en Latinoamérica.	20		20	
UT 8: El diseño gráfico en el Ecuador.	15			15
UT 9: Últimas tendencias. El diseño computarizado.	18			18
Formación y Orientación Laboral - FOL	66			66
UT 1: La salud laboral.	12			12
UT 2: La legislación laboral.	10			10
UT 3: La seguridad social.	10			10
UT 4: La contratación.	10			10
UT 5: La ética profesional.	12			12
UT 6: La inserción socio-laboral.	12			12
TOTAL	1525	350	350	825