



CARRERA DE
DISEÑO

Manual de **Marca**



Manual de **Marca**

Concepto

Inteligencia con sentido humano es aprender desde la interdisciplinaridad, reflexionar para llevar a cabo soluciones de estratégicas y evaluar su impacto para así contribuir a la sociedad.

Para el desarrollo de la marca visual de la Carrera de Diseño se construyó un símbolo a partir de tres conceptos derivados del principal. Estos términos funcionan a manera de metáforas: la transparencia como metáfora del sentido humano o la espiritualidad, la conexión de las formas como metáfora de la inteligencia y el pensamiento, y por último las tres figuras geométricas: cuadrado, triángulo y círculo como metáfora de la naturaleza y los seres humanos.



Logotipo

La marca para la Carrera de Diseño es un logotipo versátil y amigable.

El logotipo tiene una composición **vertical** donde el símbolo se encuentra sobre el texto descriptor. Es importante respetar al logotipo en su construcción y disposición ya que un manejo de imagen preciso fortalece a la imagen de la institución y refuerza los mensajes que busca transmitir. En este manual se encuentran las pautas a seguir para lograr la consistencia necesaria para un óptimo desempeño de la marca.



**CARRERA DE
DISEÑO**

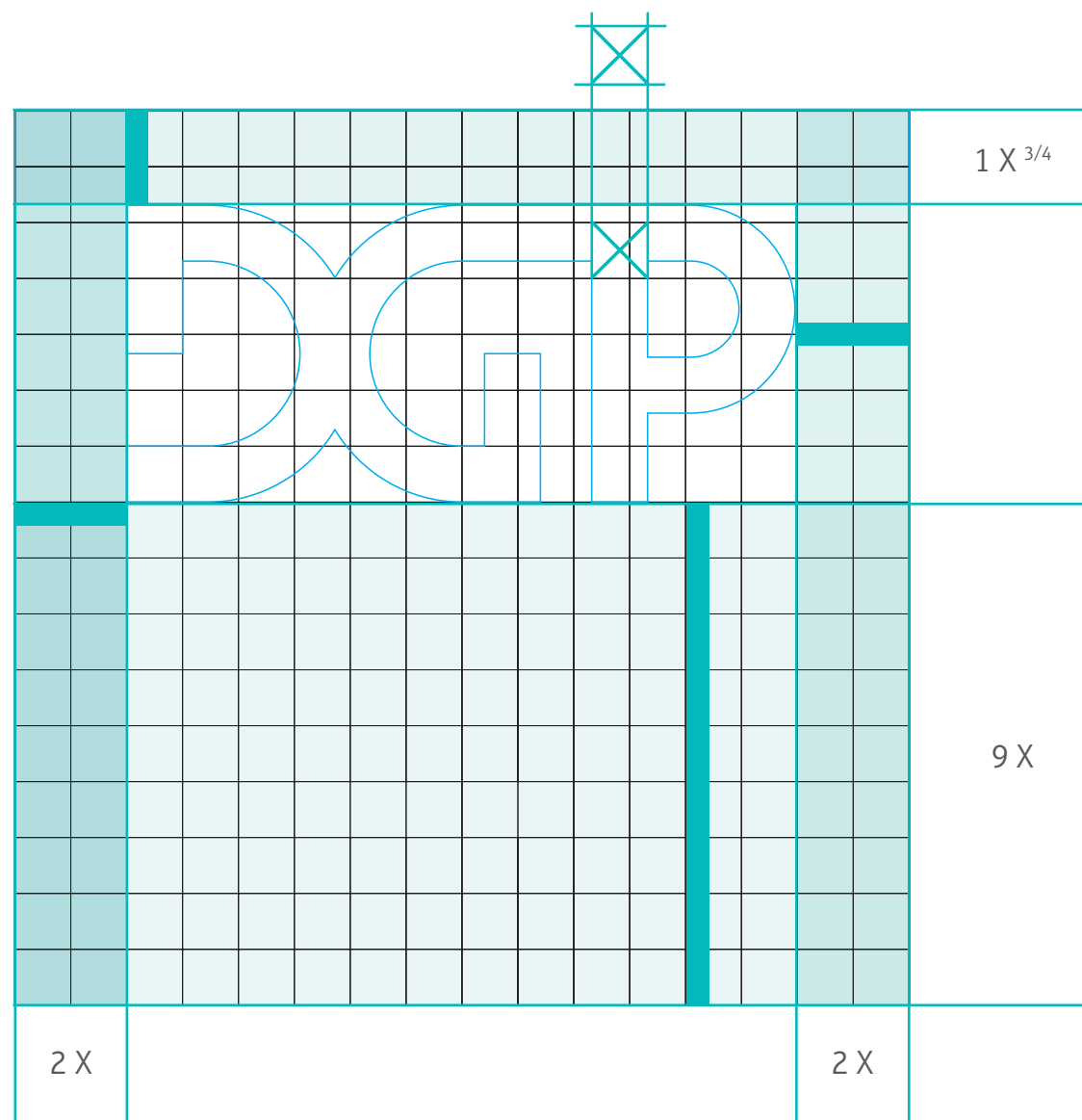
Construcción del logotipo

El logotipo fue construido a partir de la proporción áurea. La proporción áurea se encuentra tanto en la disposición del símbolo como de la tipografía y de ambos en conjunto. Esta disposición ayuda a mantener un equilibrio visual en el logotipo brindándole estabilidad.



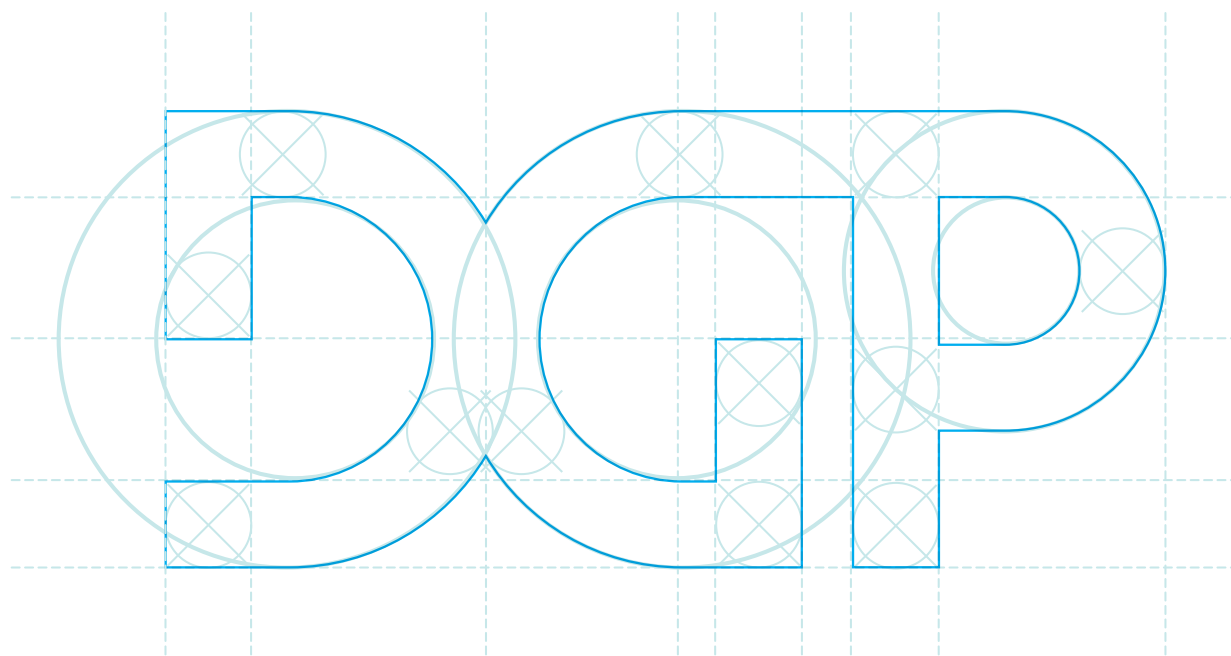
Construcción del símbolo

El símbolo fue creado con la geometría de triángulos, círculos y cuadrados. El soporte del símbolo es un cuadrado que a su vez cuenta con una cuadrícula sobre la cual se disponen las siglas DGP (Diseño gráfico y productos). En el diagrama se puede apreciar la construcción del símbolo a partir de las letras, donde el valor de X es el ancho del cuerpo de la letra P.



Geometrización del logotipo

Las siglas **DGP** fueron creadas a partir de figuras y proporciones geométricas que se conectan entre sí. En el diagrama se puede observar la construcción detallada del símbolo así como las figuras geométricas que lo componen.



Área de respeto

Para garantizar el óptimo desempeño del logotipo es necesario que se consideren áreas de respeto, es decir, un espacio libre en el cual el logotipo pueda leerse en su totalidad sin interrupciones o ruido. Para este logotipo se consideró la medida de X como el ancho del cuerpo de la letra D y se dispuso 3 medidas de X a cada lado del logotipo.



Área de respeto símbolo

Para garantizar el óptimo desempeño del logotipo es necesario que se consideren áreas de respeto, es decir, un espacio libre en el cual el logotipo pueda leerse en su totalidad sin interrupciones o ruido. Si el símbolo se usa sin descriptor, este debe tener 3 medidas de X a cada uno de sus 4 lados.



Descomposición de la marca

La marca se trata de un logotipo con símbolo. En este caso el símbolo no puede utilizarse independientemente del texto descriptor, así como texto descriptor tampoco puede ser utilizado por sí solo. Se podrá hacer uso de la construcción de las siglas DGP independientemente de cualquier otro elemento si es que el o los encargados de la marca consideran necesario y adecuado.



**CARRERA DE
DISEÑO**

Logotipo con símbolo

De uso principal en las aplicaciones que así lo permitan.



Símbolo

Su uso es estrictamente dependiente del símbolo. No se debe utilizar solo bajo ninguna circunstancia.

**CARRERA DE
DISEÑO**

Descriptor

Su uso es estrictamente dependiente del símbolo. No se debe utilizar solo bajo ninguna circunstancia.

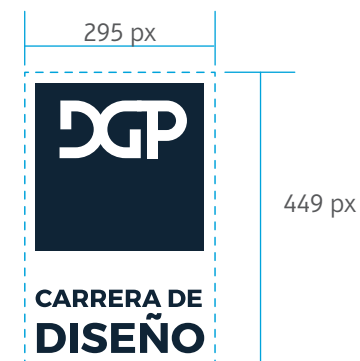
Reducciones mínimas

Para garantizar una buena legibilidad del logotipo se recomienda no reducir el tamaño del mismo a una medida menor a 3,8cm de alto X 2,5cm de ancho para impresos y 295px de ancho X 449px de alto para digitales. Se consideró también el tamaño del *Favicon* que es el símbolo del logotipo con una medida de 16px X 16px.

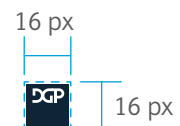
Impresos



Digitales



Favicon



Uso correcto de color plano en el logotipo

El logotipo puede ser utilizado en sus 4 variantes cromáticas. Sin embargo no se permite el uso de dos o más colores en el logotipo con símbolo. Los únicos usos permitidos son los mostrados en esta página.



CARRERA DE
DISEÑO



CARRERA DE
DISEÑO



CARRERA DE
DISEÑO



CARRERA DE
DISEÑO

Logotipo a una sola tinta negro sobre blanco

El logotipo puede ser utilizado en tinta negra sobre fondo blanco de la manera que se muestra aquí. Solamente el logotipo con símbolo puede ser usado de esta forma.



**CARRERA DE
DISEÑO**

Logotipo blanco sobre negro

El logotipo también puede ser usado en blanco sobre fondo negro de la manera que se muestra aquí. Solamente el logotipo con símbolo puede ser usado de esta forma.



**CARRERA DE
DISEÑO**

Logotipo en escala de grises

El logotipo puede ser usado en gris 90%, 35% y 26%. Los porcentajes de gris corresponden a los 4 colores planteados para la marca. El uso del logotipo en escala de grises es secundario y solo debe usarse si el fondo sobre el que se aplica tiene contraste suficiente para que no se perjudique su legibilidad.



**CARRERA DE
DISEÑO**

Negro al 100%



**CARRERA DE
DISEÑO**

Negro al 90%



**CARRERA DE
DISEÑO**

Negro al 35%



**CARRERA DE
DISEÑO**

Negro al 26%

Gráfica auxiliar / textura

La gráfica auxiliar es necesaria para la construcción de un lenguaje visual pertinente.

La textura está construido a partir de la proporción áurea y está conformado por las figuras geométricas básicas: cuadrado, triángulo y círculo. Cada figura está presentada en cada uno de los 3 colores secundarios y dispuesta en filas horizontales sobre un área rectangular. Las figuras se superponen unas con otras, generando espacios de intersección.

Para su uso, el patrón es dividido horizontalmente en partes iguales y utilizado como abstracciones geométricas. El patrón puede ser utilizado de esta manera como franjas horizontales en cualquier aplicación. Se recomienda el uso del patrón a manera de margen ya sea en el borde superior, inferior o ambos.



Patrón geométrico



Ejemplo de uso del patrón

Logotipo con textura

El logotipo puede ser utilizado con la textura planteada para la marca a manera de transparencia. Se recomienda su uso únicamente de la manera aquí presentada y no con otras variantes de color tanto para el símbolo como para la textura.



**CARRERA DE
DISEÑO**

Opción 1



**CARRERA DE
DISEÑO**

Opción 2

Logotipo con transparencia

Una de las variantes del logotipo es su uso con transparencia simulada.

Esta transparencia funciona a manera de máscara cuando una fotografía es utilizada como fondo.

En esta variante se puede ver a la fotografía como fondo de las siglas DPG en el símbolo del logotipo. Para este uso se recomiendan fotografías de texturas de los materiales que se usan en los trabajos de la carrera. Es necesario tomar en cuenta que estas fotografías no deben tener muchos detalles, por ejemplo: trazos de pincel, papel, cartón, cerámica.



**CARRERA DE
DISEÑO**



**CARRERA DE
DISEÑO**



**CARRERA DE
DISEÑO**



**CARRERA DE
DISEÑO**

Logotipo con transparencia

El logotipo puede ser utilizado con fotografía a manera de transparencia. En esta variante se puede ver a la fotografía en el contenedor de las siglas DPG en el símbolo de la marca. Se recomienda su uso cuando para fotografías con detalles. Un ejemplo de estas fotografías pueden ser alumnos o trabajos de los talleres.



**CARRERA DE
DISEÑO**



**CARRERA DE
DISEÑO**



**CARRERA DE
DISEÑO**



**CARRERA DE
DISEÑO**

Gama cromática

Existen 4 colores designados para la marca.

El color principal es azul oscuro y los colores secundarios son celeste, turquesa y amarillo. Es importante usar los colores de la marca solamente como se los plantea en este manual para que exista coherencia en el uso de la marca.

Principal

Color azul oscuro en sus versiones tinta, pantalla y pantone.



C 91%
M 73%
Y 51%
K 60%



R 15%
G 38%
B 54%



Pantone
5395 C

Secundaria

Colores celeste, turquesa y amarillo en sus versiones tinta, pantalla y pantone.



C 87%
M 13%
Y 4%
K 0%



R 0%
G 163%
B 217%



Pantone
2995 C



C 75%
M 0%
Y 31%
K 0%



R 0%
G 186%
B 188%



Pantone
319 C



C 0%
M 25%
Y 100%
K 0%



R 255%
G 194%
B 14%



Pantone
7408 C

Uso del logotipo a color

La marca puede ser utilizada en sus 4 variantes cromáticas. No se permite el uso de dos o más colores en el logotipo. Estos pueden ser utilizados tanto en fondo negro como en fondo blanco únicamente de las formas aquí presentadas.



Uso del logotipo sobre fondo de color de marca

El logotipo puede ser utilizado sobre cualquiera de los 4 colores de la gama cromática. Este uso de la marca deberá ser únicamente en blanco o en azul oscuro, es decir, si el fondo es de color no se permiten variantes del logotipo en cualquiera de los 3 colores.



Uso del logotipo sobre fondo de color

El logotipo deberá ser blanco si este será utilizado con un fondo de color diferente a los designados para la **marca**. Es necesario que el uso del logotipo en este contexto sea consistente ya que esto facilitará su uso en las diferentes aplicaciones.



Uso de fotografía

La transparencia es un concepto que debe ser transmitido a través del correcto uso de la fotografía.

Se recomienda un uso de fotografías relacionadas directamente con la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, la Carrera de Diseño y con los alumnos y docentes de la misma. Deben tener una composición que permita el uso de la marca a los lados de la fotografía, es decir, siempre será necesario fijarse que los elementos de la fotografía no interfieran con el logotipo, dificultando su legibilidad o comprensión.



Uso de fotografía

La transparencia es un concepto que debe ser transmitido a través del correcto uso de la fotografía.

Cuando el logotipo sea utilizado sobre fotografía es necesario que se encuentre alineado a cualquiera de los lados derecho o izquierdo, en puntos superior o inferior. Este tipo de alineación ayuda a generar estructura y estabilidad para la marca y permite que la fotografía sea apreciada en su máxima expresión. El logotipo debe ser utilizado en color azul oscuro o en blanco únicamente.



Uso incorrecto del logotipo

Para que la marca cumpla con los requisitos de calidad que le otorgan un valor intangible, es necesario tomar

en cuenta que la misma debe ser usada con consistencia y responsabilidad. A continuación se nombran las manera incorrectas del uso del logotipo.

Las siglas del logotipo no deben ser colocadas en posiciones diferentes a las planteadas en el logotipo principal, tampoco se debe cambiar la estructura del logotipo.

El logotipo cuenta con variaciones cromáticas antes planteadas en este manual, por ello el uso de cualquier otra combinación de color es inapropiado y debe ser evitado.

A continuación se presentan ejemplo de usos incorrectos del logotipo.



Uso incorrecto del logotipo

Para que la marca cumpla con los requisitos de calidad que le otorgan un valor intangible, es necesario tomar

en cuenta que la misma debe ser usada con consistencia y responsabilidad. A continuación se nombran las maneras incorrectas del uso del logotipo.

El logotipo debe ser manejado íntegramente, no por partes. Los únicos usos permitidos son el logotipo con símbolo y el símbolo por sí solo.

El logotipo siempre debe conservar su forma original y legibilidad por lo que no se permiten deformaciones no proporcionales.

A continuación se presentan ejemplos de usos incorrectos del logotipo.



Tipografía

La tipografía principal es Gotham **sans serif**. Se escogió esta tipografía por su base geométrica. Su uso se reserva solamente para textos grandes o títulos importantes con diseño tipográfico.

La tipografía secundaria es Lato. Esta tipografía sans serif, es compatible con textos impresos y digitales. También se plantea una tercera tipografía Aptifer slab serif que brinda versatilidad y diversidad a los textos producidos para la Carrera de Diseño.

Principal

A continuación se presenta la familia tipográfica Gotham

Gotham light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Gotham book

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Gotham medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Gotham bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Gotham black

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Secundaria

A continuación se presenta la familia tipográfica Lato y Aptifer

Lato light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Lato Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Lato Medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Lato Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Aptifer Slab LT light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Aptifer Slab LT regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Aptifer Slab LT medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Aptifer Slab LT bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz



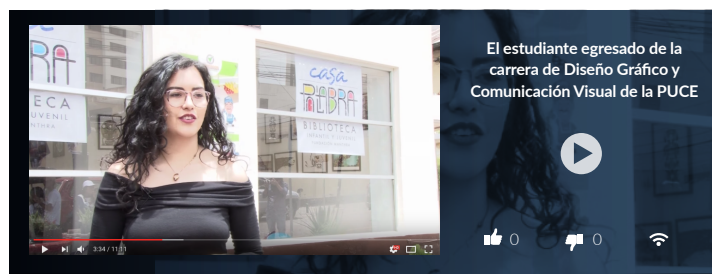
Usos y **Aplicaciones**

Página web

Se plantea el uso de geometría en la construcción de la página web, se usan cuadrados y rectángulos en la estructura y a manera de elementos decorativos. La página es de tipo long scroll que facilita la navegación, hace la página intuitiva y es aplicable a dispositivos móviles.



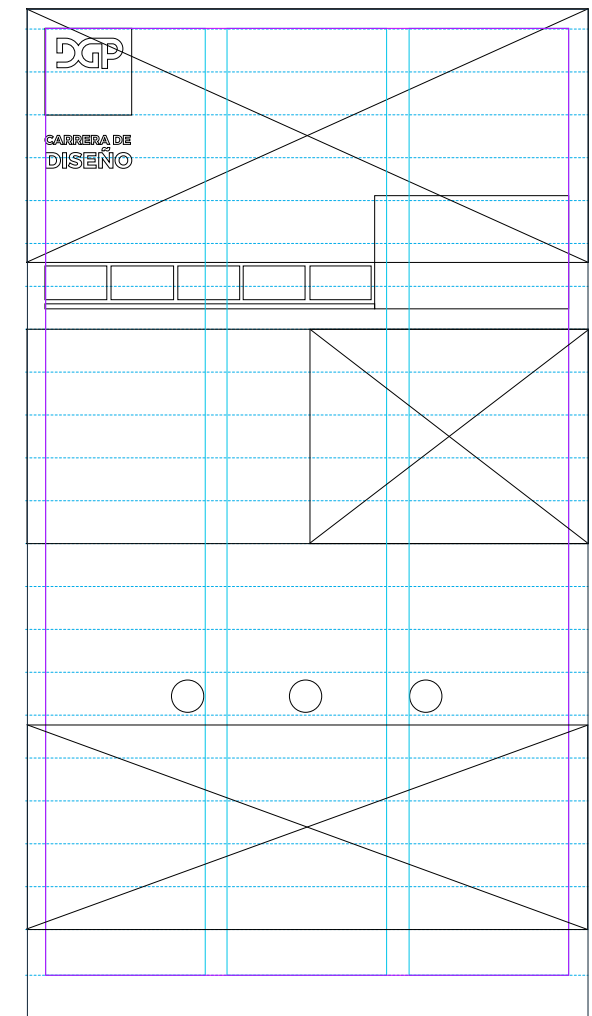
El estudiante egresado de la carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la PUCE - FADA comprende y fundamenta las demandas de un proyecto o producto de diseño en donde las necesidades del comitente.



Para una visualización óptima, recomendamos Internet Explorer 8, Google Chrome y Mozilla Firefox en sus versiones superiores.
© 2011 - 2016 TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS • PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR • QUITO, ECUADOR
Powered by WebFatio ©

Reticula

Esta base geométrica de 3 columnas se usó en la diagramación de la página principal de la web.





CARRERA DE DISEÑO

Diseño gráfico y Diseño de productos

- Inicio
- Facultad
- Historia
- Pensum D. Gráfico
- Pensum D. Producto



Perfil del Egresado

El estudiante egresado de la carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la PUCE -

Diseño Gráfico y

DA comprende y
 oducto de diseño en
 tente.



Banner para web

El banner para la web de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador tiene dos variantes: una con fondo de color y otra con fondo de fotografía. En ambos casos se usa al símbolo del logotipo alineado a la izquierda y el texto alineado a la derecha.





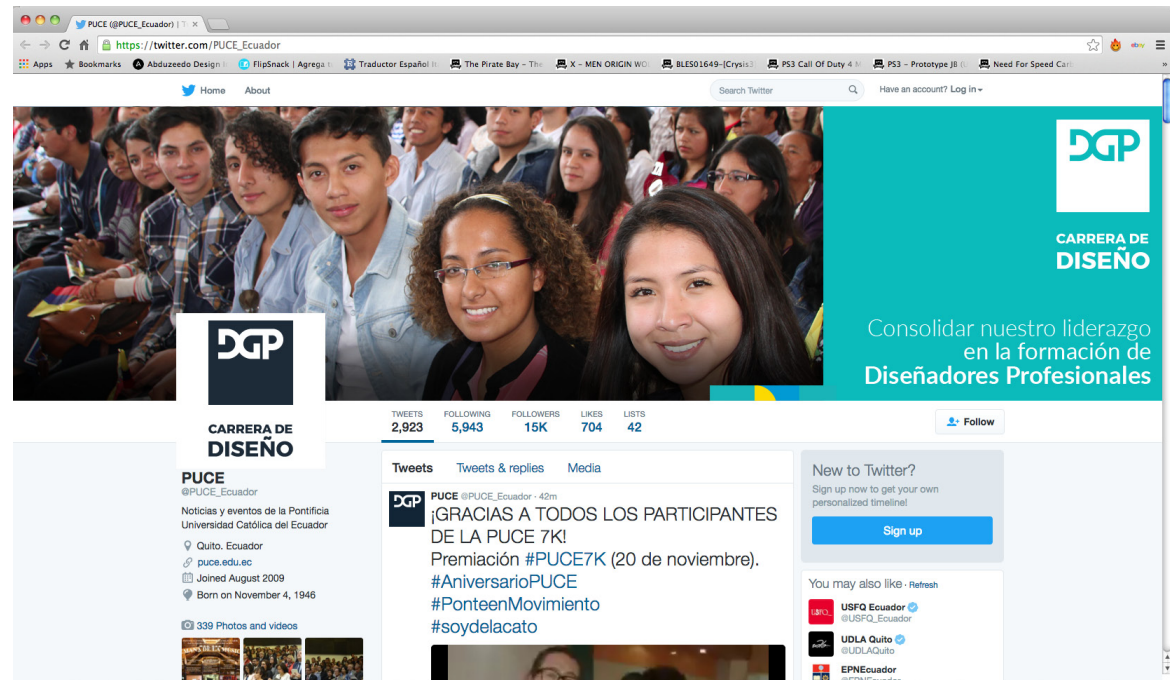
Redes sociales: Facebook

Mantener una imagen consistente en redes sociales es de suma importancia ya que es el espacio en el que la marca entra en contacto directo con los usuarios. Para Facebook, se plantea el uso del logotipo con símbolo como foto de perfil. Para la fotografía de portada se plantea el uso de fotografía con alumnos y docentes y un recuadro de color con texto.



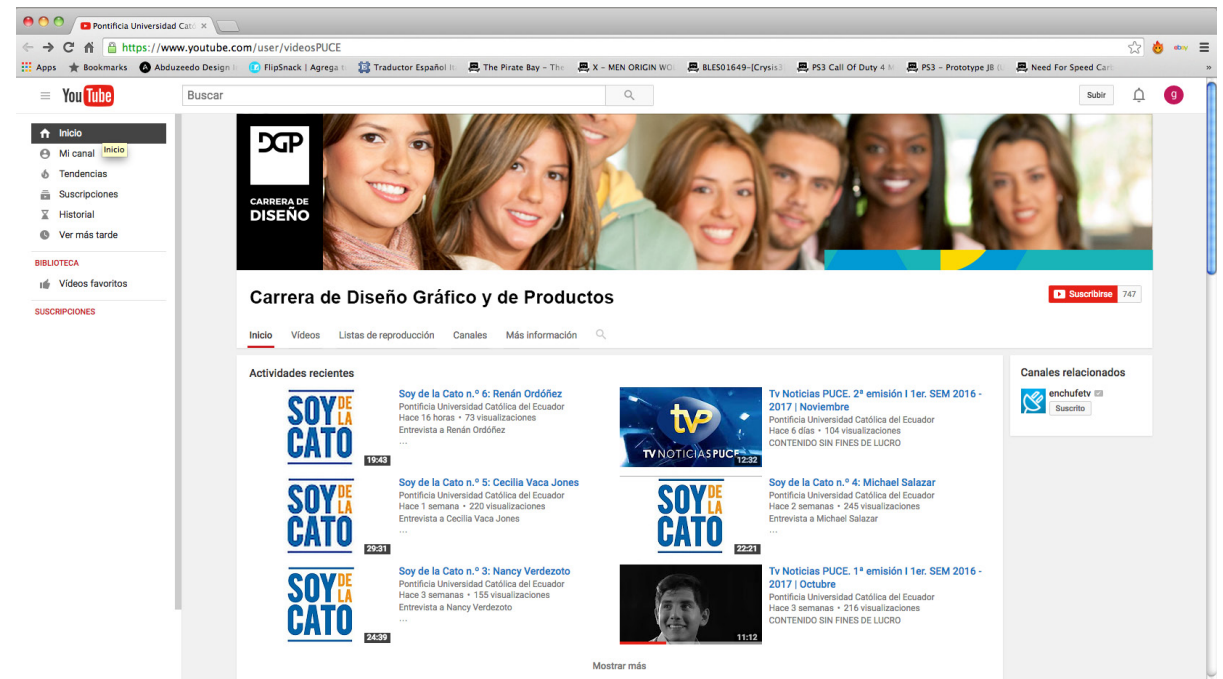
Redes sociales: Twitter

Para Twitter, se plantea el uso del logotipo con símbolo como foto de usuario. Para la fotografía de portada se plantea el uso de fotografía con alumnos y docentes y un recuadro de color con texto.



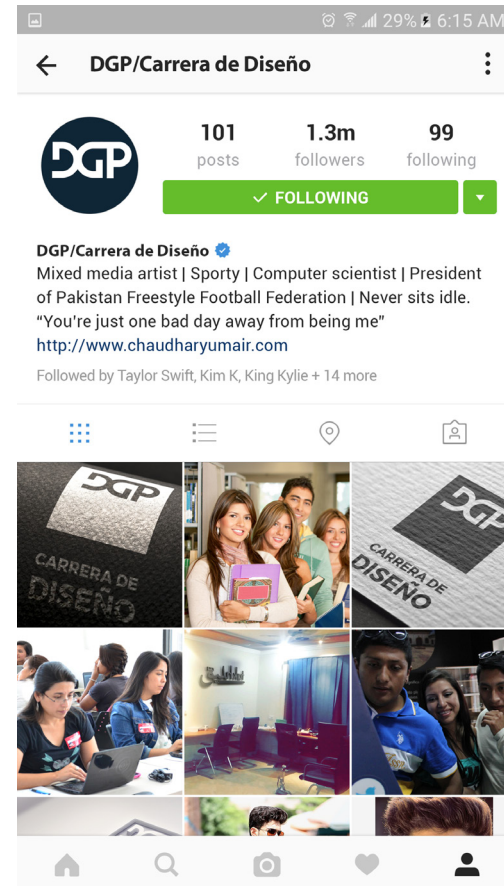
Redes sociales: Youtube

Para Youtube, se plantea el uso del logotipo sobre fotografía como carátula principal y al símbolo del logotipo como imagen de usuario.



Redes sociales: *Instagram*

Para Instagram, se plantea el uso del logotipo con sí en fondo circular como foto de usuario. El uso de fotografía en esta red social debe ser ligado a eventos, estudiantes, trabajos de los alumnos y campus.



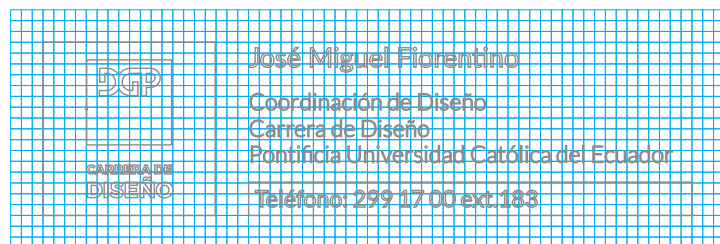


Firma de correos electrónicos

La firma para correos electrónicos está compuesta del logotipo con símbolo además del con texto informativo de la persona que firma el mail, su cargo y teléfonos de contacto. Se desarrollo un diseño rectangular y compacto que contribuya a generar una sensación de cierre.

Reticula

Esta base geométrica cuadrículada se usó en la diagrmación de la firma de email.



José Miguel Fiorentino

Coordinación de Diseño
Carrera de Diseño
Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Teléfono: 299 17 00 ext.183



José Miguel Fiorentino

Coordinación de Diseño
Carrera de Diseño
Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Teléfono: 299 17 00 ext.183



José Miguel Fiorentino

Coordinación de Diseño
Carrera de Diseño
Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Teléfono: 299 17 00 ext.183



José Miguel Fiorentino

Coordinación de Diseño
Carrera de Diseño
Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Teléfono: 299 17 00 ext.183




Información

Carolina Rosenberg

Información

La Carrera de Diseño es un espacio académico cuya misión es, mediante la Pedagogía, formar Diseñadores Profesionales con competencias para el desarrollo de soluciones técnicas interdisciplinarias y sostenibles. Es también un espacio de servicio a la sociedad mediante investigación y el vínculo con las distintas instituciones y organizaciones promoviendo permanentemente al Diseño y su contribución en el Desarrollo Social.

Atentamente
 Juan Carlos Ubillus



José Miguel Fiorentino
 Coordinación de Diseño
 Carrera de Diseño
 Pontificia Universidad Católica del Ecuador
 Teléfono: 299 17 00 ext.183





Odiatem Bis et acculle ceprerum edd

Geritibus videnderio illam, sim hic test latet erglia
essenes adforia vulluptaqui duci iduntib usandis
qui bera qui derro consequi cum quatem quidunt
commissid quat ute sit explatt ncmernit et remod-
cia volupta temquid ut iuribus inci aut ematus daestem quia
volut omnis et accessit fugia non conseqd eum quatem que
rethenestius utatis dolores horro molendebisci sris estonse-
quia qui dlorae. Laborepudit vel maiorsequi sequi qui berum
volorun tibuscidus, que si re, surm quam, volorat' intlis dolum
dolore vid quam laudae omnis entio. Et mod quant vero com-
modi ctarnusa volorum sam ut pilbus et, quos as qui cotionse
ant, tem lab int deriorehenda volorum que re sernatquibus
nos ancilitati audam, voluptatatur abore nusa nonsequ isciatbat
qui voluptatur, in por aliquid eos elest fugiate nihilatla imaxim
ni simpelliquae exerunt.

Rumendi foriae natum, sim porio. Itaquatium as simenture
volent mo volorenis di offictur, aut rehenim usanditatem fac-
cupt atassum nimus mos nobis voles apitatem. Rendardet.

Ate preptate namus est, aut quist abor magna natia volor modit ipsum
nobit, sequibu sandae mo dolupitae num, ut re expelestio. Nam volut
occabores eium erum quae veritiunt et recus sim voloro volendipis
volupta tatquo blabor re nit.

Leprerum rem edsbkdsksd Lfbdsbkdsb kdsjbfk sjbksksks

Glicae volo cone voluptatur, tet adis num et quodia nonsendem sinctinihil ius vendi clanis si optaepe sum ut que modit ad qui debet dolupti que dolut ut vel etus eumqui ossimod itaepero quae cum, ut magnit que maior mossunt id is enis rem fugasitae volorepe vel ea di a quo endipidiamus eum sum etur, quis restion pro odit alitat.

Nequiatur aut rerum et vendaepe taest, errorepe tatiundae. Corio. Name cum audaeacates sit quamustem harciducid molor mi, ea preicia adia simus, ium con pe earuntium eum faccus entectu resende rum-

quint fugita quas quaeputa dolut ut assum labo ad ut resion cum adidid quam nit perum rent labore quat noncebe et ut fuga. Od ea as explabo referum quae sunt, ut a z liquat aborro dolupit atiumquam etum que porem si duobbo uoat, pa quuintendae pro blam ene volor sania adubstant re, et lo que voluptatque essunto taturis oipsant et ad quati ipam enep- endae sam faccus ea non eate doloribucan, vert faccus enep- dolenet quo optaque scribus quia cor me natque re pio volupta terceatqui in re ex et rempore perchilique nonsequae. Nequa- tat ametur? Rem faceperia dolorrovit lam, utae volit enep-

natemol ectofundit, cōnecto omnis delo elaut earf endel et dolore quaeferum aut estio- naeped et autasit del maior sum sapeno mo quam, alpari nis eatur? Quia verspe facerum verae volonitatur resedunt quam sunt.

Ed ut landion provid mi, con etum quat que expella enim- ped ut debis accipis elluplatem

audie dolupit usanda dolore vel etur alicat is nam plus debet int quonitur, uti cum des et molonios est del et, solupta banimo et debianu dolore vellibucem id utas occum dcllaborem il id utas que core, sit, as mi inis il modis ommissim dolore nia quis ipsepero comlenis- sin cum elest, alit qui vero voluptatur, volorumquam id qui quiam quaeper ibus- horum fadiscia doluplatem corrore aliqis consectat- entio earci consectat- volores volutet quae iae- estotae ma illamus ut un- dae voluptas distatet rest- aut adicae voluptas esseque

ntoresto. Genat quam, core, tem inciet odertes debitatis nectur, voloresqui isbbas, occul vere omisquam etur medio dolupto officatem as pra nus es do- conescatur ent qui odit doluptio lupatatast ent que mod evendae dolorpo numque mod sequunt aut eum- stiumque pa sequunt quunt volore- adis doluplatum quunt volore- rumet, a est volero videlendam sit quantia cus dis.

Nos magnisi coreium fuga- Lupti autet lab ium fugitum facero etur?

Dae quiduciam isclusa nihitati- ur? Quibus ventisatis conempor sitas aut estiorio et quis sitatia tusdae estrum, conectorro eum, aspidig natiae et verae volum ut que nullores aut ex- erem quas volendi blatur, volor assitio recatecusae pe rae: nat volupta erorepedi.

Ate preptate namus est, aut quist abor magna- natia volor modit ipsum nobit, sequibu sandae mo dolupitae num, ut re expelestio. Nam volut occabores eium erum quae verifiunt et.

verecatium andae neture- vento con rae aut fugiam- erum consequia dolium et- erum qui sitatia seseaqui- quia alitaerum faccate mpe- rum aut et, enisqui officie



Plegable

Este tipo de material informativo y promocional debe ser atractivo y llamativo pues es está función estética la que hace que este tipo de piezas cumplan con su función informativa. En el caso de este plegable se hace uso de fotografía y texto combinados con bloques de colores y textura para facilitar la lectura.

Reticula

La retícula está conformada por 6 columnas, 2 en cada carilla de la pieza. Así mismo se hizo una división en la mitad de cada carilla para mantener el balance y proporción entre la información y los elementos gráficos.

Misión
La Carrera de Diseño es un espacio académico cuya misión es, mediante la Pedagogía Ignaciana, formar Diseñadores Profesionales con competencias para el desarrollo de soluciones técnicas, interdisciplinarias y sostenibles. Es también un espacio de servicio a la sociedad mediante la investigación y el vínculo con las distintas instituciones y organizaciones promoviendo permanentemente al Diseño y su contribución en el Desarrollo Social.

Visión
Para fines del 2018, consolidar nuestro liderazgo en la formación de Diseñadores Profesionales, con valores ignacianos y alta capacidad para la innovación, que impulsen la inserción del Diseño en la sociedad ecuatoriana como factor de desarrollo. Ser reconocidos por los proyectos de investigación y vínculo realizados por nuestros docentes, estudiantes y graduados con los distintos sectores de la sociedad.

DGP
CARRERA DE DISEÑO

Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes
Secretaría
Teléfono: 299 1560, 299 1700 ext. 1560/1411
Av. 12 de Octubre, 1076 y Roca
Quito, Ecuador

Formando profesionales de **vanguardia**

Perfil Profesional
El Diseñador Gráfico graduado de La PUCP - FADA es un profesional que, con valores éticos e ignacianos, visión interdisciplinaria, pensamiento crítico, flexible, estratégico y creativo lidera, gestiona e implementa soluciones de comunicación visual para medios impresos y digitales. A partir de la aplicación de sus saberes disciplinares este profesional define eficientemente las necesidades de un promotor, comitente o cliente, las interpreta y da respuesta ofreciendo soluciones innovadoras y sostenibles, que tomen en cuenta las diversas problemáticas comunicativas actuales, las demandas de los contextos tecnológicos, sociales y culturales y las necesidades y expectativas del usuario final. Con ello, contribuye al desarrollo económico - social y a la consolidación y el fortalecimiento del Diseño Ecuatoriano en la región y el mundo.

Perfil del Egresado
El estudiante egresado de la carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la PUCP - FADA comprende y fundamenta los demandas de un proyecto o producto de diseño en donde las necesidades del comitente y expectativas del usuario final están presentes permanentemente. Propone proyectos o productos de diseño gráfico con efectividad y sostenibilidad administrando los recursos responsablemente.

Competencias
El estudiante graduado de la Carrera de Diseño Profesional con mención en Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la PUCP está en capacidad de:
Fundamentar técnica, histórica y metodológicamente el quehacer profesional en el ámbito de la comunicación visual proponiendo reflexiones críticas y nuevas vías para el proceso proyectual e investigación.
Desarrollar soluciones de diseño gráfico para medios impresos y digitales, logrando la satisfacción de la necesidad del cliente o comitente y expectativas del usuario o público destinatario a través de su adecuada implementación con estándares de calidad, optimización de recursos, responsabilidad social y mediocultural.
Gestionar el diseño y su desarrollo profesional en distintos entornos.

Resultados de Aprendizaje

- (1) Definir las características históricas y socio culturales que condicionan la construcción de los lenguajes visuales, y su expresión en los entornos social, natural y tecnológico.
- (2) Identificar los elementos y las relaciones entre los distribuidores del proceso de comunicación y experimentación de la comunicación visual y el diseño gráfico mediante un abordaje teórico conceptual adecuado que permita determinar las características y condiciones del proyecto de Diseño.
- (3) Organizar su actividad proyectual mediante un proceso metodológico coherente y utilizando procesos como la programación, configuración, experimentación y validación para proponer soluciones de diseño eficaces.
- (4) Diagnosticar las necesidades o problemas del comitente, promotor o cliente, de una organización o de un desafío existente en el ámbito del diseño gráfico empleando técnicas de investigación adecuadas y definiendo estados de requisitos oportunos.
- (5) Diseñar soluciones de comunicación visual con alto impacto y sostenibilidad para medios impresos y digitales. En los que tome en cuenta los procesos cognitivos y de percepción, el significado y las expectativas de los usuarios o público destinatario para mejorar la calidad de vida y promover la cultura e identidad visual local, regional y global.
- (6) Comunicar el proyecto de forma clara mediante su representatividad y presentación adecuada a los distribuidores involucrados en el proyecto de Diseño.
- (7) Implementar soluciones de diseño evaluando previamente su factibilidad, viabilidad y sostenibilidad (económica, ambiental y tecnológica) en relación con la necesidad definida mediante la selección y administración de los recursos económicos, materiales y humanos, responsablemente con su impacto y formando en cuenta permanentemente los recursos humanos y tecnológicos de un proyecto, del comitente y del usuario final.
- (8) Coordinar que las soluciones desarrolladas se implementen en un ambiente participativo, interdisciplinario o multidisciplinario mediante el logro de actitudes de compromiso, tolerancia,

Misión
La Carrera de Diseño es un espacio académico cuya misión es, mediante la Pedagogía Ignaciana, formar Diseñadores Profesionales con competencias para el desarrollo de soluciones técnicas, interdisciplinarias y sostenibles. Es también un espacio de servicio a la sociedad mediante la investigación y el vínculo con las distintas instituciones y organizaciones promoviendo permanentemente al Diseño y su contribución en el Desarrollo Social.

Visión
Para fines del 2018, consolidar nuestro liderazgo en la formación de Diseñadores Profesionales, con valores ignacianos y alta capacidad para la innovación, que impulsen la inserción del Diseño en la sociedad ecuatoriana como factor de desarrollo. Ser reconocidos por los proyectos de investigación y vínculo realizados por nuestros docentes, estudiantes y graduados con los distintos sectores de la sociedad.

DGP
CARRERA DE DISEÑO

Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes
Secretaría
Teléfono: 299 1560, 299 1700 ext. 1560/1411
Av. 12 de Octubre, 1076 y Roca
Quito, Ecuador

Formando profesionales de **vanguardia**

Perfil Profesional

El Diseñador Gráfico graduado de La PUCE - FADN es un profesional que, con valores éticos e ignacianos, visión Interdisciplinaria, pensamiento crítico, flexible, estratégico y creativo lidera, gestiona e implementa soluciones de comunicación visual para medios impresos y digitales. A partir de la aplicación de sus saberes disciplinares este profesional define eficientemente las necesidades de un promotor, comitente o cliente, las interpreta y da respuesta ofreciendo soluciones innovadoras y sostenibles, que tomen en cuenta las diversas problemáticas comunicativas actuales, las demandas de los contextos tecnológicos, sociales y culturales y las necesidades y expectativas del usuario final. Con ello contribuye al desarrollo económico - social y a la consolidación y el fortalecimiento del Diseño Ecuatoriano en la región y el mundo.

Competencias

El estudiante graduado de la Carrera de Diseño Profesional con mención en Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la PUCE está en capacidad de:

Fundamentar teórica, histórica y metodológicamente el quehacer profesional en el ámbito de la comunicación visual proponiendo reflexiones críticas y nuevas vías para el proceso proyectual e investigación.

Desarrollar soluciones de diseño gráfico para medios impresos y digitales, logrando la satisfacción de la necesidad del cliente o comitente y expectativas del usuario o público destinatario, a través de su adecuada implementación con estándares de calidad, organización de recursos, responsabilidad social y medioambiental.

Gestionar el diseño y su desarrollo profesional en distintas entornos.

Misión

La Carrera de Diseño es un espacio académico cuya misión es, mediante la Pedagogía Ignaciana, formar Diseñadores técnicos, interdisciplinarios y sostenibles. Es también un espacio de servicio a la sociedad mediante la investigación y el vínculo con las distintas instituciones y organizaciones promoviendo permanentemente al Diseño y su contribución en el Desarrollo Social.

Visión

Para fines del 2018, consolidar nuestro liderazgo en la formación de Diseñadores Profesionales, con valores Ignacianos y alta capacidad para la innovación, que impulsen la inserción del Diseño en la sociedad ecuatoriana como factor de desarrollo. Ser reconocidos por los proyectos de investigación y vínculo realizados por nuestros docentes, estudiantes y graduados con los distintos sectores de la sociedad

...ando profesionales de
vanguardia
...de
vanguardia

Perfil Profesional

El Diseñador Gráfico graduado de La PUCE - FADA es un profesional que, con valores éticos e Ignacianos, visión Interdisciplinaria, pensamiento crítico, flexible, estratégico y creativo lidera, gestiona e implementa soluciones de comunicación visual para medios impresos y digitales. A partir de la aplicación de sus saberes disciplinarios este profesional define eficientemente las necesidades de un promotor, comitente o cliente, las interpreta y da respuesta ofreciendo soluciones innovadoras y sostenibles, que tomen en cuenta las diversas problemáticas comunicativas actuales, las demandas de los contextos tecnológicos, sociales y culturales y las necesidades y expectativas del usuario final. Con ello, contribuye al desarrollo económico - social y a la consolidación y el fortalecimiento del Diseño Ecuatoriano en la región y el mundo.



Perfil del Egresado

El estudiante egresado de la carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la PUCE - FADA comprende y fundamenta las demandas de un proyecto o producto de diseño en donde las necesidades del comitente y expectativas del usuario final están presentes permanentemente. Propone proyectos o productos de diseño gráfico con efectividad y sobretodo administrando los recursos responsablemente.

Competencias

El estudiante graduado de la Carrera de Diseño Profesional con mención en Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la PUCE está en capacidad de:

Fundamentar teórica, histórica y metodológicamente el quehacer profesional en el ámbito de la comunicación visual proponiendo reflexiones críticas y nuevas vías para el proceso proyectual e investigación.

Desarrollar soluciones de diseño gráfico para medios impresos y digitales; logrando la satisfacción de la necesidad del cliente o comitente y expectativas del usuario o público destinatario; a través de su adecuada implementación con estándares de calidad, optimización de recursos, responsabilidad social y medioambiental.

Gestionar el diseño y su desarrollo profesional en distintos entornos.

Resultados de Aprendizaje

- 1 (1a) Definir las características históricas y socio culturales que condicionan la construcción de los lenguajes visuales y su expresión en los entornos social, natural y tecnológico.
- 2 (1b) Identificar los elementos y las relaciones entre los distintos actores del proceso de comunicación y específicamente de la comunicación visual y el diseño gráfico mediante un abordaje teórico conceptual adecuado que permita determinar las características y condiciones del proyecto de Diseño.
- 3 (1c) Organizar su actividad proyectual mediante un proceso metodológico coherente y utilizando procesos como la prefiguración, configuración, experimentación y validación para proponer soluciones de diseño eficaces.
- 4 (2a) Diagnosticar las necesidades o problemas del comitente, promotor o cliente; de una oportunidad o de un desafío existente en el ámbito del diseño gráfico empleando técnicas de investigación adecuadas y definiendo listados de requisitos oportunos.

- 5 (2b) Diseñar soluciones de comunicación visual con alto impacto y creatividad para medios impresos y digitales. En las que tomará en cuenta los procesos cognitivos y de percepción, el significado y las expectativas de los usuarios o público destinatario para mejorar la calidad de vida y enriquezcan la cultura e identidad visual local, regional y global.
- 6 (2c) Comunicar el proyecto de forma clara mediante su representación y presentación adecuada a los distintos involucrados en el proyecto de Diseño.
- 7 (2d) Implementar soluciones de diseño evaluando previamente su factibilidad,

viabilidad y sostenibilidad (económica, ambiental y tecnológica) en relación con la necesidad definida mediante la selección y administración de los recursos económicos, materiales y humanos, responsabilizándose con su impacto y tomando en cuenta permanentemente los requerimientos técnicos y tecnológicos del proyecto, del comitente y del usuario final.

- 8 (3a) Coordinar que las soluciones desarrolladas se implementen en un ambiente participativo, interdisciplinario o multidisciplinario mediante el logro de actitudes de compromiso, tolerancia,

Misión

La Carrera de Diseño es un espacio académico cuya misión es, mediante la Pedagogía Ignaciana, formar Diseñadores Profesionales con competencias para el desarrollo de soluciones técnicas, interdisciplinarias y sostenibles. Es también un espacio de servicio a la sociedad mediante la investigación y el vínculo con las distintas instituciones y organizaciones promoviendo permanentemente al Diseño y su contribución en el Desarrollo Social.

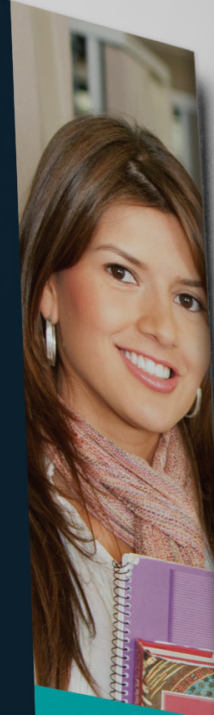
Visión

Para fines del 2018, consolidar nuestro liderazgo en la formación de Diseñadores Profesionales, con valores Ignacianos y alta capacidad para la innovación, que impulsen la inserción del Diseño en la sociedad ecuatoriana como factor de desarrollo. Ser reconocidos por los proyectos de investigación y vínculo realizados por nuestros docentes, estudiantes y graduados con los distintos sectores de la sociedad

DGP

CARRERA DE
DISEÑO

Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes
Teléfonos: 299 1560, 299 1700 ext. 1560/1411
Av. 12 de Octubre 1076 y Roca
Quito, Ecuador



...nencia
reflexiones críticas y nuevas
proceso proyectual e investigación.

Presentación digital

El uso de esta presentación digital está dispuesto para audiencias jóvenes que estén interesadas en ingresar a la Carrera de Diseño. Debe ser llamativa por lo cual se hace un juego con la fotografía y cromática. Su diseño está planteado en una retícula de 3 columnas.

Duración:	8 Semestres	
Objeto de Estudio:	Formar profesionales del diseño, en escenarios de aprendizaje, interdisciplinarios, propósitos e innovativos con capacidad de conformar soluciones a demandas sociales con propuestas en los campos disciplinaarios de la	comunicación visual y en la producción en serie de objetos. Mediante esta configuración de proyectos de diseño, aportar a la identidad y competitividad nacional, con conocimiento y símbolos culturales referentes.

Competencias:

El estudiante graduado de la Carrera de Diseño Profesional con mención en **Diseño Gráfico y Comunicación Visual** de la PUCE está en capacidad de:

- ▶ 1. Fundamentar teórica, histórica y metodológicamente el quehacer profesional en el ámbito de la comunicación visual proponiendo reflexiones críticas y nuevas vías para el proceso proyectual e investigación.
- ▶ 2. Desarrollar soluciones de diseño gráfico para medios impresos y digitales, logrando la satisfacción de la necesidad del cliente o comitente y expectativas del usuario o público destinatario; a través de su adecuada implementación con estándares de calidad, optimización de recursos, responsabilidad social y medioambiental.
- ▶ 3. Gestionar el diseño y su desarrollo profesional en distintos entornos sociales, económicos y laborales con compromiso ético, competencia profesional y liderazgo; así como el emprendimiento en sectores creativos mediante una visión estratégica, prospectiva y de innovación.
- ▶ 4. Producir proyectos de investigación en diseño para enriquecer el conocimiento de la disciplina y su quehacer proyectual y participar en estudios de posgrado orientados a la gestión, liderazgo, investigación o docencia.



Campo Profesional:

Diseñador con mención en Comunicación Visual

Profesionales del diseño gráfico y de la comunicación visual, en los campos de la ilustración, diagramación, diseño corporativo, señalética, diseño editorial y publicitario, etc.

Diseño de páginas interactivas, web, publicitarias, etc., en diseño para el cine, la televisión y otros medios, etc.

Docentes, investigadores, consultores, fiscalizadores y críticos o curadores de productos relacionados con el diseño gráfico y visual del país.

DGP

CARRERA DE DISEÑO

Diseñador con mención en **Comunicación Visual**

Diseñador con mención en **Productos**

Competencias:

El estudiante graduado de la Carrera de Diseño Profesional con mención en **Diseño Gráfico y Comunicación Visual** de la PUCE está en capacidad de:

- ▶ **1.** Fundamentar teórica, histórica y metodológicamente el quehacer profesional en el ámbito de la comunicación visual proponiendo reflexiones críticas y nuevas vías para el proceso proyectual e investigación.
- ▶ **2.** Desarrollar soluciones de diseño gráfico para medios impresos y digitales; logrando la satisfacción de la necesidad del cliente o comitente y expectativas del usuario o público destinatario; a través de su adecuada implementación con estándares de calidad, optimización de recursos, responsabilidad social y medioambiental.
- ▶ **3.** Gestionar el diseño y su desarrollo profesional en distintos entornos sociales, económicos y laborales con compromiso ético, competencia profesional y liderazgo; así como el emprendimiento de negocios creativos y la visión estratégica y prospectiva y
- ▶ **4.** Producir investigaciones para enriquecimiento de su quehacer profesional; participar en posgrado, gestión, investigación o

Campo Profesional:

Diseñador con mención en Comunicación Visual

Profesionales del diseño gráfico y de la comunicación visual, en los campos de la ilustración, diagramación, diseño corporativo, señalética, diseño editorial y publicitario, etc.

Diseño de páginas interactivas, web, publicitarias,

etc, en diseño para el cine, la televisión y otros medios, etc.

Docentes, investigadores, consultores, fiscalizadores y críticos o curadores de productos relacionados con el diseño gráfico y visual del país.

DGP



Boletín digital

El boletín enviado por correo electrónico tiene un diseño similar al de la página web, está planteado en 2 columnas y es de tipo long scroll. Se recomienda el uso balanceado de fotografía y bloques de color para generar una imagen consistente.



Saludo de la Dirección

Queridos estudiantes y profesores, miembros de la Carrera de Diseño.

Desde el 18 de mayo asumí las funciones como Directora de la Carrera de Diseño. Es muy grato para mí ponerme al servicio de toda la comunidad académica y de manera muy especial al servicio de quienes son la razón más importante del quehacer educativo, los estudiantes.

En este año se plantean desafíos a nivel de toda la academia, cambios a los que desde el Rectorado invito a pensar en una nueva mirada, una nueva oportunidad de hacer mejor las cosas, de ser mejores cada día, en una "refundación de la universidad".

Con este espíritu de cambio me presento ante ustedes y los invito a avanzar juntos en pro de nuestras carreras que son por naturaleza de servicio al ser humano y de forma creativa proyectan el bienestar y la satisfacción de una mejor vida para todos.

Taller Ecuador

Poster Bional

Christopher Scott, diseñador gráfico de carteles sociales, reconocido internacionalmente, junto con el diseñador Santiago Gómez, vicepresidente de la Ecuador Poster Bional, trabajaron durante el Aula Abierta de la Carrera de Diseño con el grupo de estudiantes de Diseño Gráfico y C.V. de sexto, séptimo y octavo nivel.

Durante el Taller se trabajó la metodología para abordar el desarrollo de Cartel social. La temática fue "Ser ecuatoriano", como una forma de vida, amor y pasión.

El taller cerró con éxito con las propuestas finales de cartel de nuestros estudiantes, las mismas que se subieron a la plataforma digital para participar de la Convocatoria Ecuador Poster Bional.

"Un diseñador en Ecuador debe tratar de sentirse tan ecuatoriano como sea posible, porque entonces el trabajo también será mucho más significativo en otros países del mundo"

Stefan Sagmeister

Entrega de diplomas a alumnos

Juan Francisco Fruti, Diseñador Italo-ecuatoriano, docente de la PUCE, impartió durante el Aula Abierta el taller «Aprender jugando o jugar aprendiendo», tuvo la participación de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto nivel de la Carrera de Diseño de Productos.

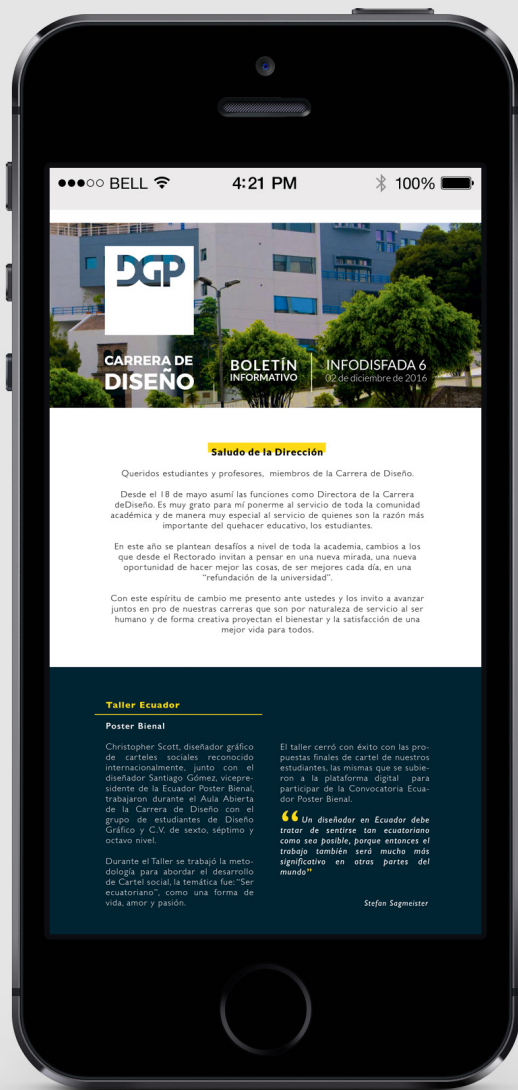
► [Léa la noticia completa.](#)



¡Síguenos en nuestras redes sociales!



This email was sent to que@bomail.com
Carrera de Diseño - 12 de Octubre y Roca -
Quito 170150 Ecuador



Diploma

Esta pieza es puede ser usada con cualquiera de los 4 colores establecidos para la marca. Si embargo es importante conservar la estructura de diagramación que se basa en una retícula irregular de 3 filas. Esta pieza es de formato cuadrado para mejorar su eficiencia en impresión.



DGP
CARRERA DE
DISEÑO

**Facultad de Arquitectura,
Diseño y Artes**

Carrera de Diseño

Otorga el presente certificado a:

Martina Fiorentino

Por su desempeño académico en el
TALLER DE DISEÑO I - NIVEL 1

Primer semestre 2016-2017
Quito, 17 de junio de 2016

Proyecto: Plegables con soporte ecológico

Arq. Alexis Mosquera R.
DECANO - FADA

Dra. Patricia Carrera B.
DGA - PUCE

Arq. Eugenio Mangia.
DIRECTOR / CARRERA DE DISEÑO

DGP

**CARRERA DE
DISEÑO**

Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes

Carrera de Diseño

Otorga el presente certificado a:

Martina Fiorentino

Por su desempeño académico en el
TALLER DE DISEÑO I - NIVEL 1

Primer semestre 2016-2017
Quito, 17 de junio de 2016



Proyecto: Plegables con soporte ecológico

Arq. Alexis Mosquera R.
DECANO - FADA

Dra. Patricia Carrera B.
DGA - PUCE

Dra. Patricia Carrera B.
DGA - PUCE

Arq. Eugenio Mangia.
DIRECTOR / CARRERA DE DISEÑO

Arq. Eugenio Mangia.
DIRECTOR / CARRERA DE DISEÑO

Malla curricular

La malla curricular está planteada en un formato horizontal tamaño A4. Su diagramación a manera de lista facilita la lectura y comprensión de las materias. Se recomienda revisar los contenidos para hacerlos más amigables con el usuario.

Primer Nivel		Segundo Nivel		Tercer Nivel	
	Créditos		Créditos		Créditos
Taller de Diseño I: Fundamentos de Diseño	8	Taller de Diseño II: Fundamentos de Diseño	8	Taller de Diseño III: Diseño Tipográfico	8
Dibujo I	2	Dibujo II	2	Laboratorio Herramental III	3
Fotografía	2	Fotografía II	2	Representación Gráfica III	2
Laboratorio Herramental I	2	Laboratorio Herramental II	2	Laboratorio de Modelos I	2
Matemática I	2	Matemática II	2	Taller de Color II	1
Representación Gráfica I	2	Representación Gráfica II	2	Tecnológico III	2
Teoría del Diseño I	2	Teoría del Diseño II	2	Interdisciplinario II	2
Tecnológico I	2	Taller de Color I	1	Teoría del Diseño III	2
Pensamiento Contemporáneo	3	Tecnológico II	2	Factores Humanos I	3
Optativo	3	Interdisciplinario	2	Optativo	3
Segunda Lengua	5	Optativa	3	Segunda Lengua	5
		Pensamiento Contemporáneo	3		
		Segunda Lengua	5		

Cuarto Nivel		Quinto Nivel		Sexto Nivel	
	Créditos		Créditos		Créditos
Taller de Diseño IV: Diseño Editorial	8	Taller de Diseño V: Diseño de Identidad	8	Taller de Diseño VI: Diseño Multimedia	8
Lab. Herramental G. y C.V. IV	3	Lab. Herramental V	2	Lab. Herramental VI	2
Rep. Gráfica G. y C.V. IV	2	Lab. de Modelos III	2	Lab. de Modelos IV	2
Lab. de Modelos G. y C.V. II	2	Factores Humanos III	2	Teoría de Diseño VI	2
Factores Humanos G. y C.V. II	2	Teoría de Diseño V	2	Interdisciplinario V	2
Teoría de Diseño G. y C.V. IV	2	Interdisciplinario	2		
Interdisciplinario G. y C.V. III	2	Tecnológico	2		
Tecnológico G. y C.V. IV	2	Prácticas I	2		
Optativa	3	Optativa	3		
Segunda Lengua	5	Segunda Lengua	5		

Séptimo Nivel	
	Créditos
Taller de Diseño VII: Diseño Estratégico	8
Lab. de Modelos V	2
Teoría de Diseño VII	2
Interdisciplinario VI	2
Tecnológico VII	2
Prácticas III	2
Seminario TFC	3
Optativo	3

Primer Nivel		Segundo Nivel		Tercer Nivel	
	Créditos		Créditos		Créditos
Taller de Diseño I: Fundamentos de Diseño	8	Taller de Diseño II: Fundamentos de Diseño	8	Taller de Diseño III: Diseño Tipográfico	8
Dibujo I	2	Dibujo II	2	Laboratorio Herramental III	3
Fotografía	2	Fotografía II	2	Representación Gráfica III	2
Laboratorio Herramental I	2	Laboratorio Herramental II	2	Laboratorio de Modelos I	2
Matemática I	2	Matemática II	2	Taller de Color II	1
Representación Gráfica I	2	Representación Gráfica II	2	Tecnológico III	2
Teoría del Diseño I	2	Teoría del Diseño II	2	Interdisciplinario II	2
Tecnológico I	2	Taller de Color I	1	Teoría del Diseño III	2
Pensamiento Contemporáneo	3	Tecnológico II	2	Factores Humanos I	3
Optativo	3	Interdisciplinario	2	Optativo	3
Segunda Lengua	5	Optativo	3	Segunda Lengua	5
		Pensamiento Contemporáneo	3		
		Segunda Lengua	5		

Cuarto Nivel		Quinto Nivel		Sexto Nivel	
	Créditos		Créditos		Créditos
Taller de Diseño IV: Diseño Editorial	8	Taller de Diseño V: Diseño de Identidad	8	Taller de Diseño VI: Diseño Multimedia	8
Lab. Herramental G. y C.V. IV	3	Lab. Herramental V	2	Lab. Herramental VI	2
Rep. Gráfica G. y C.V. IV	2	Lab. de Modelos III	2	Lab. de Modelos IV	2
Lab. de Modelos G. y C.V. II	2	Factores Humanos III	2	Teoría de Diseño VI	2
Factores Humanos G. y C.V. II	2	Teoría de Diseño V	2	Interdisciplinario V	2
Teoría de Diseño G. y C.V. IV	2	Interdisciplinario IV	2	Jesucristo y la Persona de Hoy	3
Interdisciplinario G. y C.V. III	2	Tecnológico V	2	Tecnológico VI	3
Tecnológico G. y C.V. IV	2	Prácticas I	2	Prácticas II	2
Optativa	3	Prácticas J	3	Optativa	3
Segunda Lengua	5	Segunda Lengua	5	Segunda Lengua	5

Séptimo Nivel		Octavo Nivel	
	Créditos		Créditos
Taller de Diseño VII: Diseño Estratégico	8	Taller de Diseño: TFC	8
Lab. de Modelos V	2	Interdisciplinario TFC	2
Teoría de Diseño VII	2	Ética Personal, Social y Profesional	3
Interdisciplinario VI	2	Asesoría de Proyectos	4
Tecnológico VII	2	Prácticas IV	5
Prácticas III	2		
Seminario TFC	3		
Optativo	3		



CARRERA DE DISEÑO

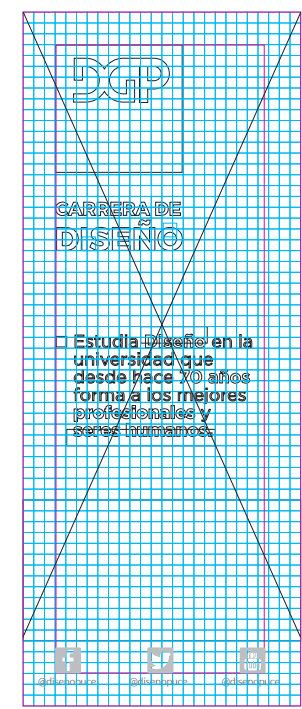
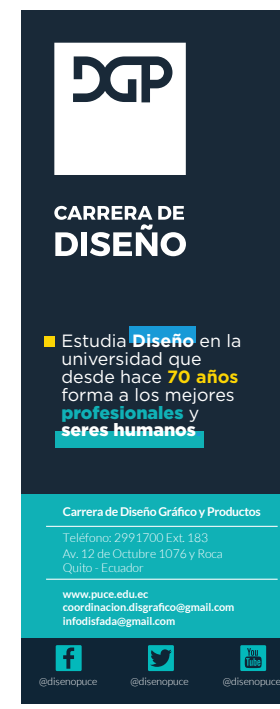
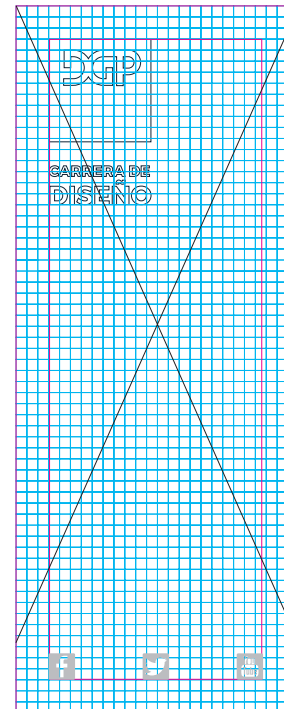
Contactos

Carrera de Diseño Gráfico y Productos
 Teléfono: 2991700 Ext. 183
 Av. 12 de Octubre 1076 y Roca
 Quito - Ecuador

www.puce.edu.ec
coordinacion.disgrafico@gmail.com
Infodisfada@gmail.com

Roll up

Los banners tipo roll up ayudan a visibilizar la marca y por ello es importante que el logotipo se encuentre claramente posicionado en la parte superior del banner. Se plantea el uso de un banner con fondo a color y uno con fondo fotográfico. El texto acompañante se coloca en la parte media e inferior del banner.





CARRERA DE
DISEÑO

Carrera de Diseño Gráfico y Productos

Teléfono: 2991700 Ext. 183
Av. 12 de Octubre 1076 y Roca
Quito - Ecuador

www.puce.edu.ec
coordinacion.disgrafico@gmail.com
infodisfada@gmail.com



@disenopuce



@disenopuce



@disenopuce



CARRERA DE
DISEÑO

■ Estudia **Diseño** en la
universidad que
desde hace **70 años**
forma a los mejores
profesionales y
seres humanos

Carrera de Diseño Gráfico y Productos

Teléfono: 2991700 Ext. 183
Av. 12 de Octubre 1076 y Roca
Quito - Ecuador

www.puce.edu.ec
coordinacion.disgrafico@gmail.com
infodisfada@gmail.com



@disenopuce



@disenopuce



@disenopuce

Material promocional

Para posicionar la marca en cualquier evento, por ejemplo en la casa abierta, se presenta este material publicitario que ayuden a generar una interacción de los usuarios con la marca. Esta pieza de trata de un cajón con una ventana tipo troquel en la parte frontal de las siglas del logotipo. Esta ventana va acompañada del símbolo y descriptor del logotipo. Dentro el cajón existen varias fotografías las cuales el usuario puede ver a través de la ventana y cambiar según guste.





**CARRERA DE
DISEÑO**

**Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes**

Teléfonos: 299 1560, 299 1700 ext. 138

Av. 12 de Octubre 1076 y Roca

Quito, Ecuador
