Fecha Aprobación:
16/03/2015

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISENO

CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

Sílabo

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 6 GRÁFICO
Código: FDI0065
Créditos: 6
Nivel: 6
Paralelo: 6B-GRA
Eje de formación: PROFESIONAL
Periodo lectivo: PERIODO MAR/2015 - JUL/2015
Total de horas: 96
Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE
Correo electrónico: dlarriva@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:

FDI0024 COMPUTACIÓN 5 GRÁFICO
FDI0034 COMUNICACIÓN 3
FDI0061 DISEÑO 5 GRÁFICO

2. Descripción y objetivos de la materia

Permite formar al estudiante en una de las áreas profesionales del diseño gráfico.

En esta asignatura práctica, se abordarán lás técnicas y estrategias en las áreas de la multimedia y las interfaces digitales.

Es la asignatura central, donde las otras asignaturas confluyen, completando, de esta manera los objetivos del nivel, Aquí, los proyectos se vuelven mas complejos al reunir los conocimientos adquiridos en talleres de niveles anteriores.

3. Contenidos

1. El correo electrónico, publicidad directa.

1.1. Introducción al Diseño Digital Multimedia (2 horas)

1.2. Diseño para el envío masivo, el mail como medio (2 horas)

1.3. Propuestas de problemática y objetivos (2 horas)

1.4. Taller (6 horas)

2. El banner, publicidad en la Red.

2.1. Publicidad en la Red - El banner como medio (2 horas)

2.2. Propuesta de problemática y objetivos (2 horas)

2.3. Taller (8 horas)

3. La portada, Introducción a los contenidos, DVD.

3.1. Introducción a la animación digital (2 horas)

3.2. Homólogos (2 horas)

3.3. Propuesta de problemática y objetivos (4 horas)

3.4. Taller (10 horas)

4. Diseño de un sitio o un CD, complejidad sencilla. Catálogo. Portafolio.

4.1. Introducción al diseño interactivo: el catálogo como promoción (2 horas)

4.2. Diseño centrado en el usuario, usabilidad, arquitectura de contenidos (1) (2 horas)

4.3. Homólogos (2 horas)

4.4. Propuesta de problemática y objetivos (4 horas)

4.5. Taller (14 horas)

5. El diseño de un sitio, complejidad media alta. Portal.

5.1. Introducción al Diseño Web (2 horas)

5.2. Diseño centrado en el usuario, usabilidad, arquitectura de contenidos (2) (2 horas)

5.3. Homólogos (2 horas)

5.4. Propuesta de problemática y objetivos (4 horas)

5.5. Taller (20 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	*Evidencias*
aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.	
- 1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional.	*- Trabajos prácticos - productos*
ab. Manejar eficientemente los fundamentos del Diseño Gráfico.	
- 1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional.	*- Trabajos prácticos - productos*
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.	
- 1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional. *2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.* *3. Entender el mercado multimedia y las posibilidades del diseño gráfico digital dentro y fuera de la red.* *4. Construir sitios web interactivos de complejidad media.*	*- Trabajos prácticos - productos*
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
- 1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional. *2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.* *3. Entender el mercado multimedia y las posibilidades del diseño gráfico digital dentro y fuera de la red.* *4. Construir sitios web interactivos de complejidad media.*	*- Trabajos prácticos - productos*
ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
- 1. Producir cortos animados utilizando software apropiado. *2. Entender el mercado multimedia y las posibilidades del diseño gráfico digital dentro y fuera de la red.*	*- Trabajos prácticos - productos*
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada úna de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
- 1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional.	*- Trabajos prácticos - productos*
ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
- 1. Producir cortos animados utilizando software apropiado. *2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.*	*- Trabajos prácticos - productos*
al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.	
- 1. Producir cortos animados utilizando software apropiado. *2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.*	*- Trabajos prácticos - productos*
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
- 1. Producir cortos animados utilizando software apropiado. *2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.*	*- Trabajos prácticos - productos*
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
- 1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional. *2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.* *3. Construir sitios web interactivos de complejidad media.*	*- Trabajos prácticos - productos*

ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

- 1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional. *2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.* *3. Construir sitios web interactivos de complejidad media.*	*- Trabajos prácticos - productos*

ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.

- 1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional.	*- Trabajos prácticos - productos*

aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.

- 1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional. *2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.*	*- Trabajos prácticos - productos*

av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

- 1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional. *2. Entender el mercado multimedia y las posibilidades del diseño gráfico digital dentro y fuera de la red.* *3. Construir sitios web interactivos de complejidad media.* *4. Entender los requerimientos del medio digital para desarrollar apliaciones de calidad centradas en el usuario.*	*- Trabajos prácticos - productos*

aw. Trabajar eficientemente en forma individual.

- 1. Construir sitios web interactivos de complejidad media. *2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.*	*- Trabajos prácticos - productos*

ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.

- 1. Construir sitios web interactivos de complejidad media. *2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.*	*- Trabajos prácticos - productos*

az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.

- 1. Producir cortos animados utilizando software apropiado. *2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.*	*- Trabajos prácticos - productos*

ba. Mantener un comportamiento ético con la profesión y con la sociedad en general.

- 1. Producir cortos animados utilizando software apropiado. *2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.*	*- Trabajos prácticos - productos*

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Trabajos prácticos - productos	Diseño y desarrollo de mailing, uso de la herramientas necesarias y desarrollo de un banner multimed	El correo electrónico, publicidad directa. El banner, publicidad en la Red.	APORTE I	5,00	13 de Abril
Trabajos prácticos - productos	Diseño de un sitio o un CD	La portada, Introducción a los contenidos, DVD. Introducción al diseño interactivo: el catálogo como	APORTE II	10,00	20 de Mayo
Trabajos prácticos - productos	Diseño de un sitio web, dinamico	El diseño de un sitio, complejidad media alta. Portal.	APORTE III	15,00	5 de Junio
Trabajos prácticos - productos	Diseño de una Aplicacion móvil	Diseño centrado en el usuario	EXAMEN FINAL	20,00	22 de Junio

Metodología

Se presentan estrategias metodológicas para la enseñanza práctica de la multimedia, un partir de la experiencia investigativa practica con la utilizando recursos de la propia web . A partir de un enfoque constructivista , se definen estrategias para motivar y despertar la curiosidad intelectual de los alumnos , empoderándolos para que sean autónomos y de responsables de su propio aprendizaje . En lo tecnológico se plantea una introducción a diferentes herramientas de construcción multimedia de aplicaciones, el software libre y tecnologías gratuitas entre otras .

Criterios de Evaluación

La evaluación se realizara en su mayoría tomando en cuenta el cumplimiento de objetivos planteados y los aspectos individuales que se aplicaron para el cumplimiento de estos objetivos, como: motivación, utilización de las fuentes de información, hábito de trabajo, creatividad, participación en clase, grado de integración con el grupo de trabajo, presentación y exposición de los trabajos.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Andrew Selby.(2009). Animación: nuevos procesos creativos. España: Parramón. UDA. 68795.
- Bo Bergstrom.(2009). Tengo algo en el ojo. Inglaterra: Promopress. UDA. 68677.
- Gary Spencer Millidge.(2009). Diseño de Cómic y Novela Gráfica. España: Parramón. UDA. 68797.
- Ian Clazie.(2011). Cómo crear un portafolio digital. España: Gustavo Gili. UDA. 68908.
- Mark Wigan.(2008). Imágenes en Secuencia. España: Gustavo Gili. UDA. 68719.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Foroalfa. Obtenido de Foroalfa: www.foroalfa.org.
- Juan Carlos Lazo. Obtenido de Netvibes: http://www.netvibes.com/juancarloslazo.
- Ads of the World - Blog. Obtenido de Ads of the World: www.adsoftheworld.com.

Software

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Adobe. Flash. CS6. Laboratorios Mac.
- Adobe. After Effects. CS6. Laboratorios Mac.

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **16/03/2015**

APROBADO