Fecha Aprobación:
21/09/2015

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISENO

CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

Sílabo

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 7 GRÁFICO
Código: FDI0072
Créditos: 12
Nivel: 7
Paralelo: 7B-GRA
Eje de formación: PROFESIONAL
Periodo lectivo: PERIODO SEP/2015 - FEB/2016
Total de horas: 192
Profesor: TORRES DIAZ ESTEBAN TEODORO
Correo electrónico: etorres@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:

FDI0028 COMPUTACIÓN 6 GRÁFICO
FDI0065 DISEÑO 6 GRÁFICO
FDI0120 GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS
FDI0165 PROBLEMÁTICA PROFESIONAL

2. Descripción y objetivos de la materia

Permite formar al estudiante en la dirección y manejo de proyectos de diseño gráfico.

En esta asignatura práctica se abordan lás técnicas y estrategias del desarrollo de proyectos de comunicación visual y su posterior promoción.

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

01. Proyecto: Diagnóstico de 3 tesis de grado

01.01. Establecer los diferentes etapas dentro de un proyecto de diseño (12 horas)

01.02. Investigación: recopilación, procesamiento y análisis de información (6 horas)

01.03. Ideación: cuales son las posible soluciones planteadas. (3 horas)

01.04. Análisis de las soluciones planteadas. (3 horas)

01.05. Análisis de la elección realizada. (3 horas)

01.06. Recibir feedback (2 horas)

01.07. Presentación de la investigación. (8 horas)

01.08. Proponer soluciones (8 horas)

01.09. Elección de soluciones (3 horas)

02. Proyecto: Debate y replanteamiento del diseño.(buscando resolver una nueva problemática planteada)

02.01. Programación (Gestión de un Proyecto: Alcance, cronograma, presupuesto, riesgos.) (12 horas)

02.02. Proponer soluciones. (Versionamiento de las propuestas generadas) (12 horas)

02.03. Hacer elecciones (Diseño de Sistemas de Comunicación Gráfica) (12 horas)

02.04. Implementación (24 horas)

02.05. Recibir feedback (6 horas)

02.06. Presentación del nuevo proyecto. (6 horas)

03. Proyecto: Planteamiento de una problemática a ser resuelta por los estudiantes, aplicando nuevas técnicas y tecnologías que el diseño gráfico propone. (Gestión de un proyecto de diseño PMBOOK)

03.01. Gestión en estrategia de diseño (12 horas)

03.02. Gestión en proceso de diseño (12 horas)

03.03. Gestión en implementación de diseño (24 horas)

03.04. Presentación del Proyecto (24 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	*Evidencias*
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.	
- Desarrollar un proyecto completo partiendo de una problemática, ésta debe definir el área en que el diseño ha de implementarse.	*- Reactivos* *- Investigaciones* *- Trabajos prácticos - productos*
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
- Desarrollar un proyecto completo partiendo de una problemática, ésta debe definir el área en que el diseño ha de implementarse.	*- Trabajos prácticos - productos* *- Proyectos* *- Investigaciones* *- Reactivos*
ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
- De acuerdo a las características de la problemática planteada han de poder elegir las áreas y las herramientas de diseño apropiadas.	*- Evaluación oral* *- Trabajos prácticos - productos* *- Reactivos* *- Investigaciones*
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada úna de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
- De acuerdo a las características de la problemática planteada han de poder elegir las áreas y las herramientas de diseño apropiadas.	*- Reactivos* *- Investigaciones* *- Trabajos prácticos - productos*
aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
- Utilizar los programas que sean necesarios para conseguir resolver el problema de diseño planteado.	*- Investigaciones* *- Trabajos prácticos - productos* *- Reactivos*
ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
- Utilizar los programas que sean necesarios para conseguir resolver el problema de diseño planteado.	*- Trabajos prácticos - productos* *- Reactivos* *- Investigaciones*
al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.	
- Utilizar los programas que sean necesarios para conseguir resolver el problema de diseño planteado.	*- Investigaciones* *- Trabajos prácticos - productos* *- Reactivos*
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
- Justificar siempre coherentemente la utilización de formatos, tamaños, materiales, cantidad de páginas, estructuras, buscando siempre la optimización de los mismos, así como, la factibilidad de reproducción.	*- Investigaciones* *- Trabajos prácticos - productos* *- Reactivos*
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	

- Justificar siempre coherentemente la utilización de formatos, tamaños, materiales, cantidad de páginas, estructuras, buscando siempre la optimización de los mismos, así como, la factibilidad de reproducción.	*- Investigaciones* *- Trabajos prácticos - productos* *- Reactivos*

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

- Justificar siempre coherentemente la utilización de formatos, tamaños, materiales, cantidad de páginas, estructuras, buscando siempre la optimización de los mismos, así como, la factibilidad de reproducción.	*- Investigaciones* *- Reactivos* *- Trabajos prácticos - productos*

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

- Defender las soluciones propuestas en base a un sólido conocimiento histórico - conceptual - contextual.	*- Investigaciones* *- Reactivos* *- Trabajos prácticos - productos*

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

- Defender las soluciones propuestas en base a un sólido conocimiento histórico - conceptual - contextual.	*- Trabajos prácticos - productos* *- Reactivos* *- Investigaciones*

ar. Mostrar y expresar ideas, desde las más básicas a las más avanzadas, utilizando la expresión como herramienta comunicacional.

- Recurrir a las herramientas de la expresión, sus materiales y técnicas para elaborar las fases de bocetaje de todos los proyectos del curso.	*- Investigaciones* *- Trabajos prácticos - productos* *- Reactivos*

as. Construir las ideas en fases más avanzadas del proceso de diseño, utilizando la representación como herramienta comunicacional.

- Recurrir a las herramientas de la expresión, sus materiales y técnicas para elaborar las fases de bocetaje de todos los proyectos del curso.	*- Trabajos prácticos - productos* *- Reactivos* *- Investigaciones*

at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

- Analizar el medio y el público objetivo al que se dirige para desarrollar un diseño centrado en el usuario.	*- Reactivos* *- Trabajos prácticos - productos* *- Investigaciones*

au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

- Analizar el medio y el público objetivo al que se dirige para desarrollar un diseño centrado en el usuario.	*- Reactivos* *- Trabajos prácticos - productos* *- Investigaciones*

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

- Analizar el medio y el público objetivo al que se dirige para desarrollar un diseño centrado en el usuario.	*- Reactivos* *- Investigaciones* *- Trabajos prácticos - productos*

aw. Trabajar eficientemente en forma individual.

- Proponer y desarrollar propuestas en base a un entorno colaborativo con otros diseñadores, con sus posibles empleadores y con los usuarios al que se está enfocando.	*- Reactivos* *- Trabajos prácticos - productos* *- Investigaciones*

ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.

- Proponer y desarrollar propuestas en base a un entorno colaborativo con otros diseñadores, con sus posibles empleadores y con los usuarios al que se está enfocando.	*- Trabajos prácticos - productos* *- Reactivos* *- Investigaciones*

ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.

- Proponer y desarrollar propuestas en base a un entorno colaborativo con otros diseñadores, con sus posibles empleadores y con los usuarios al que se está enfocando.	*- Trabajos prácticos - productos* *- Investigaciones* *- Reactivos*

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

- Generar proyectos que colaboren con el desarrollo de la sociedad, que sean incluyentes y que sean respetuosos con el medio ambiente y con los miembros de la comunidad a la que se dirigen.	*- Reactivos* *- Trabajos prácticos - productos* *- Investigaciones*

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

- Generar proyectos que colaboren con el desarrollo de la sociedad, que sean incluyentes y que sean respetuosos con el medio ambiente y con los miembros de la comunidad a la que se dirigen.	*- Reactivos* *- Investigaciones* *- Trabajos prácticos - productos*

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Investigaciones	Investigación sobre tesis realizadas en la facultad	Capítulo 1 (1.1 - 1.4)	APORTE I	5,00	Segunda semana de octubre
Proyectos	Brief, propuesta de diseño, presentaciones.	Capítulo 1 (1.5 - 1.9), Capítulo 2	APORTE II	10,00	Segunda semana de diciembre
Trabajos prácticos - productos	Presentación de prototipos y exposición	Capítulo 2 (2.3 - 2.6)	APORTE III	5,00	Segunda semana de diciembre
Proyectos	Brief de la campaña y ejecución de BTL	Capítulo 3 (3.1 y 3.2)	APORTE III	5,00	Segunda semana de enero
Evaluación oral	Presentación final del BTL	Capítulo 3	APORTE III	5,00	Segunda semana de enero
Investigaciones	Presentación de Investigación y Brief	Capítulo 3 (3.2 - 3.3)	EXAMEN FINAL	5,00	Tercera semana de enero
Reactivos	Examen sobre conocimientos adquiridos	Capítulo 1 - 2 - 3	EXAMEN FINAL	5,00	Ultima semana de enero
Trabajos prácticos - productos	Informe sobre el comportamiento de las redes sociales y sobre los productos creados	Capitulo 3	EXAMEN FINAL	10,00	Ultima semana de enero

Metodología

Los proyectos se centran en problemas o temas vinculados a los conceptos y principios básicos de una o varias materias. Los proyectos abordan problemas o temas reales, no simulados, quedando abiertas las soluciones. Generan un nuevo conocimiento. Suele utilizarse en los últimos cursos y con duración de un semestre o curso completo. Su estructura podemos determinarla en 4 fases: 1. Información: Los estudiantes recopilan, por diferentes fuentes, informaciones necesarias para la resolución de la tarea planeada. 2. Planificación: Elaboración del plan de trabajo, la estructuración del procedimiento metodológico, la planificación de los instrumentos y medios de trabajo, y elección entre las posibles variables o estrategias de solución a seguir. 3. Realización: Supone la acción experimental e investigadora, ejercitándose y analizándose la acción creativa, autónoma y responsable. 4. Evaluación: Los estudiantes sustentan los resultados y productos conseguidos.

Criterios de Evaluación

1. Conocimientos técnicas 1.1. Generales para el aprendizaje: Análisis. Síntesis. Conceptualización 1.2. Académicos vinculados a una materia. Desarrollo y profundización de conocimientos, destrezas y habilidades 1.3. Vinculados al mundo profesional. Investigación e innovación de soluciones técnicas. Trasferencia de conocimientos y procedimientos generales y específicos a situaciones prácticas. 2. Habilidades y destrezas 2.1. Intelectuales: Pensamiento sistémico. Pensamiento crítico. 2.2. De comunicación: Manejo de información. Expresión oral y escrita. 2.3. Interpersonales: Trabajo en equipo. Respeto a los demás. Responsabilidad individual y grupal. 2.4. Organización/gestión personal: Planificación, organización y del trabajo. Diseño de investigación. Toma de decisiones.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- CALVER, Giles.(2004). Qué es el packaging . España: Gustavo Gilli. UDA. 64650.
- CHAVES, Norberto.(2003). Imagen corporativa: teoría y metodología de la clasificación institucional . España: Gustavo Gilli. UDA. 64647.
- HELLER, Eva.(2004). Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón . ESPAÑA: Gustavo Gilli. UDA. 64904.
- KNIGHT, Carolyn; CLASER, Jessica.(2008). Expandir la marca, convierte tu marca en objeto de deseo . España: Gustavo Gilli. UDA. 68776.
- MASON, Daniel.(2008). Materiales y procesos de Impresión . España: Gustavo Gilli. UDA. 66721.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- VARIOS. Obtenido de ForoAlfa: http://foroalfa.org/ .
- VARIOS. Obtenido de Edmodo: http://www.edmodo.com/ .
- VARIOS. Obtenido de Grafitat: http://www.grafitat.com/ .
- VARIOS. Obtenido de Google Drive: http://drive.google.com/ .
- Juan Carlos Lazo. Obtenido de Netvibes: http://www.netvibes.com/juancarloslazo .

Software

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Adobe. Photoshop/Ilustrador. CS6. UDA.
- Adobe. AfterEffects. CS6. UDA.
- Adobe. 3d Studio Max. UDA.
- Adobe. InDesign. CS6. UDA.

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **21/09/2015**

APROBADO