



Fecha Aprobación:
09/09/2014

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Sílabo

1. Datos generales

Materia: DISEÑO DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN GRÁFICO

Código: FDI0073

Créditos: 5

Nivel: 7

Paralelo: 7A-GRA

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO SEP/2014 - FEB/2015

Total de horas: 80

Profesor: TRIPALDI PROAÑO TOA DONATELLA

Correo electrónico: ttripaldi@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

EXTRA05

EXTRA07

EXTRA09

EXTRA26

2. Descripción y objetivos de la materia

Es importante ya que de esta dependerá parte de éxito del Proyecto de Graduación.

Esta asignatura práctica, apoya al estudiante a desarrollar su Proyecto de Graduación, tomando en cuenta la realidad del contexto, el perfil de graduación y las líneas de investigación.

Es aquí donde confluyen los conocimientos adquiridos en toda la carrera, para volcarlos en un proyecto real y profesional.

3. Contenidos

01. REGLAMENTO DE UNIDAD DE TITULACIÓN

01.01. Reglamento (2 horas)

01.02. Líneas de Investigación (2 horas)

01.03. Tipos de Investigación (2 horas)

02. PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN

02.01. Problemática (5 horas)

02.02. Estado del Arte (5 horas)

03. PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN

03.01. Hipótesis (8 horas)

03.02. Objetivos (8 horas)

03.03. Marco teórico (8 horas)

03.04. Metodología (8 horas)

03.05. Resultados y alcances (8 horas)

03.06. Presupuesto, financiamiento (8 horas)

03.07. Esquema Tentativo, Cronograma (8 horas)

03.08. Bibliografía (8 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

<i>Resultado de aprendizaje de la materia</i>	<i>Evidencias</i>
ac. Generar proyectos de Diseño de Identidad y manejo de Marcas - Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	- Proyectos
ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario - Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	- Investigaciones
ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información - Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	- Investigaciones
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital. - Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	- Investigaciones
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial - Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	- Evaluación oral
ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual. - Definir el área mas adecuada para la solución de problemas en el planteamiento de proyectos de diseño	- Proyectos
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual. - Definir el área mas adecuada para la solución de problemas en el planteamiento de proyectos de diseño	- Proyectos
ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño. - Conceptualizar y justificar las decisiones tomadas en la generación del proyectos, así como definir los modelos teóricos y posicionamientos del proyecto	- Proyectos
aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño. - Conceptualizar y justificar las decisiones tomadas en la generación del proyectos, así como definir los modelos teóricos y posicionamientos del proyecto	- Investigaciones
at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto. - Descubrir, analizar y describir una problemática de diseño	- Investigaciones
au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto. - Descubrir, analizar y describir una problemática de diseño	- Investigaciones
av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto. - Descubrir, analizar y describir una problemática de diseño	- Investigaciones
aw. Trabajar eficientemente en forma individual. - Realizar investigaciones individuales para poder definir su proyecto de diseño	- Investigaciones
ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios. - Realizar investigaciones individuales para poder definir su proyecto de diseño	- Investigaciones

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

- Realizar investigaciones individuales para poder definir su proyecto de diseño	- Investigaciones
--	-------------------

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

- Definir problemáticas reales que afecten la sociedad y posibles soluciones desde un marco ético	- Investigaciones
---	-------------------

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

- Definir problemáticas reales que afecten la sociedad y posibles soluciones desde un marco ético	- Investigaciones
---	-------------------

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Investigaciones	Problemática del proyecto de titulación	PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN	APORTE I	5,00	29/oct/2014
Investigaciones	Estado del arte	PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN	APORTE II	5,00	6/oct/2014
Investigaciones	Solución	PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN	APORTE II	5,00	6/oct/2014
Proyectos	hipótesis, objetivos	PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN	APORTE III	5,00	13/oct/2014
Proyectos	Marco teórico, metodología	PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN	APORTE III	5,00	20/oct/2014
Proyectos	Resultados, alcances, presupuesto, esquema tentativo, cronograma	PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN	APORTE III	5,00	27/oct/2014
Proyectos	Anteproyecto de titulación	PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN	EXAMEN FINAL	10,00	según horario
Evaluación oral	Sustentación de anteproyecto de titulación	PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN	EXAMEN FINAL	10,00	Según horario

Metodología

Clases magistrales y tutorías prácticas

Criterios de Evaluación

Rúbricas

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Heller Steven.(2012). Writing and research for graphic design . China: Rockport.
- Martin Bella.(2012). Universal Methods Of Design . China: Rockport.
- Noble Ian.(2011). Visual Research . China: Ava Book.

BIBLIOGRAFÍA APOYO

- MUÑOZ RAZO, CARLOS.(2011). COMO ELABORAR Y ASESORAR UNA INVESTIGACION DE TESIS. MEXICO: PEARSON. UDA. 68891.

Web

BIBLIOGRAFÍA

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **09/09/2014**

APROBADO