Fecha Aprobación:
09/09/2014

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISENO

CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

Sílabo

1. Datos generales

Materia: DISEÑO DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN GRÁFICO
Código: FDI0073
Créditos: 5
Nivel: 7
Paralelo: 7B-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. Bibliográfia (8 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	*Evidencias*
ac. Generar proyectos de Diseño de Indentidad 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 úna 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.

- Denifir 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.

- Denifir 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	Problematica 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 titulacion	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