



Fecha Aprobación:
14/03/2014

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Sílabo

1. Datos generales

Materia: TALLER DE GRADUACIÓN GRÁFICO

Código: FDI0188

Créditos: 15

Nivel: 8

Paralelo: 8A-GRA

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2014 - JUL/2014

Total de horas: 240

Profesor: ESTRELLA TORAL RAFAEL FERNANDO

Correo electrónico: cserrano@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0072 DISEÑO 7 GRÁFICO

FDI0073 DISEÑO DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN GRÁFICO

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura, de carácter teórico-práctico, constituye el espacio donde los estudiantes desarrollan su trabajo de graduación bajo la modalidad de un taller de proyectos donde enfrentan una problemática de diseño con un compromiso social.

Su importancia radica en el carácter investigativo, experimental e interactivo del proyecto. Además el alumno responde a un proceso de diseño que deberá ser profusamente fundamentado, documentado, sustentado ante un tribunal y de forma pública.

En el proyecto de graduación el estudiante aplica los conocimientos y destrezas adquiridas a lo largo de la carrera en cada una de las asignaturas.

3. Contenidos

1. Diagnóstico (64 horas)
2. Programación (60 horas)
3. Diseño (60 horas)
5. Sustentación del proyecto
4. Edición final del documento (56 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>
aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto. 	- Avances de proyectos
ab. Manejar eficientemente los fundamentos del Diseño Gráfico.	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. Revisar, probar y criticar diferentes posiciones teóricas para encontrar las que pueden fundamentar de mejor manera la solución que se plantee. 	- Avances de proyectos
ac. Generar proyectos de Diseño de Identidad y manejo de Marcas	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto. 	- Avances de proyectos
ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto. 	- Avances de proyectos
ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto. 	- Avances de proyectos
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto. 	- Avances de proyectos
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto. 	- Avances de proyectos
ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.	

<ul style="list-style-type: none"> - 1. <i>Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis.</i> 2. <i>Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto.</i> 3. <i>Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.</i> 	<p>- Avances de proyectos</p>
<p>ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. <i>Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis.</i> 2. <i>Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto.</i> 3. <i>Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.</i> 	<p>- Avances de proyectos</p>
<p>ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. <i>Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis.</i> 2. <i>Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto.</i> 3. <i>Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.</i> 	<p>- Avances de proyectos</p>
<p>al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. <i>Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis.</i> 2. <i>Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto.</i> 3. <i>Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.</i> 	<p>- Avances de proyectos</p>
<p>am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. <i>Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis.</i> 2. <i>Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto.</i> 3. <i>Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.</i> 	<p>- Avances de proyectos</p>
<p>an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. <i>Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis.</i> 2. <i>Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto.</i> 3. <i>Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.</i> 	<p>- Avances de proyectos</p>
<p>ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. <i>Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis.</i> 2. <i>Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto.</i> 3. <i>Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.</i> 	<p>- Avances de proyectos</p>
<p>ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. <i>Revisar, probar y criticar diferentes posiciones teóricas para encontrar las que pueden fundamentar de mejor manera la solución que se plantee.</i> 	

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

- 1. Revisar, probar y criticar diferentes posiciones teóricas para encontrar las que pueden fundamentar de mejor manera la solución que se plantee.

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

- 1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis.
- 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto.
- 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

- Avances de proyectos

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

- 1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis.
- 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto.
- 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

- Avances de proyectos

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

- 1. Encontrar a través de una investigación de campo información que ayude al proyecto a estar centrado en el usuario.

- Avances de proyectos

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

- 1. Encontrar a través de una investigación de campo información que ayude al proyecto a estar centrado en el usuario.

- Avances de proyectos

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

- 1. Encontrar a través de una investigación de campo información que ayude al proyecto a estar centrado en el usuario.

- Avances de proyectos

aw. Trabajar eficientemente en forma individual.

- 1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis.
- 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto.
- 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

- Avances de proyectos

ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.

- 1. Organizar y construir el documento que contenga toda la información que fundamente el proyecto, la propuesta de diseño y las conclusiones-recomendaciones al proyecto y a la experiencia de trabajo.
- 2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.

- Avances de proyectos

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

- 1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis.
- 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto.
- 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

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

- 1. Organizar y construir el documento que contenga toda la información que fundamente el proyecto, la propuesta de diseño y las conclusiones-recomendaciones al proyecto y a la experiencia de trabajo.

- Exposiciones frente a tribunal

2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.

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

- 1. Organizar y construir el documento que contenga toda la información que fundamente el proyecto, la propuesta de diseño y las conclusiones-recomendaciones al proyecto y a la experiencia de trabajo.

- Presentación de productos terminados

2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

La materia se dicta a manera de taller, donde varios tutores dictan las clases y dirigen a los estudiantes en el desarrollo de su proyecto final. Cada tutor tiene asignados un número de proyectos en los cuales aparecerá como Director. La principal responsabilidad es la del estudiantes ya que es el quien marca el ritmo del desarrollo del proyecto.

Criterios de Evaluación

Las evaluaciones tanto parciales como finales se harán ante tribunal, y las mismas mediante una rúbrica que se presenta con anterioridad al estudiante.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA

Web

BIBLIOGRAFÍA

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **14/03/2014**

APROBADO