



Fecha Aprobación:
11/03/2016

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/2016 - JUL/2016

Total de horas: 240

Profesor: ESTRELLA TORAL RAFAEL FERNANDO

Correo electrónico: restrella@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

01. CONTEXTUALIZACIÓN

01.01. Investigación Bibliográfica (22 horas)

01.02. Investigación de campo (22 horas)

01.03. Análisis de Homólogos (20 horas)

02. PLANIFICACIÓN

02.01. Target / muestra (30 horas)

02.02. Partidos de diseño / unidades y variables de análisis (30 horas)

03. DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

03.01. Ideación / recolección de la data (20 horas)

03.02. Bocetación / análisis de la data (20 horas)

03.03. Diseño final y evaluación / resultados y discusión (20 horas)

04. EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO

04.01. Redacción (28 horas)

04.02. Diagramación (28 horas)

05. SUSTENTACIÓN DEL PROYECTO

05.01. Sustentación pública ante tribunal

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. 	- Informes
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. 	- Informes
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. 	- Informes
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. 	- Informes
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. 	- Informes
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. 	- Informes
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. 	- Informes
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> 	- Informes
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico 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> 	- Informes
ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
<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> 	- Informes
al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.	
<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> 	- Informes
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
<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> 	- Informes
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
<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> 	- Informes
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
<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> 	- Informes
ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.	
<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> 	- Informes

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. | - Informes |
|--|------------|
-

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. | - Informes |
|---|------------|
-

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. | - Informes |
|---|------------|
-

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. | - Informes |
|---|------------|
-

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. | - Informes |
|---|------------|
-

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. | - Informes |
|---|------------|
-

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. | - Informes |
|---|------------|
-

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. | - Informes |
|--|------------|
-

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. | - Informes |
|---|------------|
-

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

- | | |
|---|------------|
| <p>- 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.</p> <p>2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.</p> | - Informes |
|---|------------|

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

- | | |
|---|------------|
| <p>- 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.</p> <p>2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.</p> | - Informes |
|---|------------|

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Informes	Informes Sustentación	Contextualización	APORTE I	5,00	18 abril
Informes	Informes Sustentación	Planificación y documento inicial	APORTE II	5,00	23 mayo 2016
Informes	Informes Sustentación	Ideas - bocetación 1	APORTE II	5,00	23 mayo 2016
Informes	Informes Sustentación	Documento final	APORTE III	5,00	27 junio 2016
Informes	Informes Sustentación	Diseño final y evaluación	APORTE III	5,00	27 junio 2016
Informes	Informes Sustentación	Bocetación 2	APORTE III	5,00	27 junio 2016
Informes	Sustantación final	Todo el proyecto	EXAMEN FINAL	20,00	Primeros 15 días de julio

Metodología

La asignatura es un taller, donde varios profesores hacen el seguimiento durante las sesiones de clases del proyecto denunciado por el alumno. Cada profesor tiene asignado un número de proyectos en los cuales aparecerá como Director. La principal responsabilidad en la dinámica de la clases es del estudiante ya que es quien marca el ritmo del desarrollo del proyecto de acuerdo a un cronograma presentado con anterioridad.

Criterios de Evaluación

Las evaluaciones tanto parciales como finales se realizan ante un tribunal, y las mismas mediante diferentes rúbricas que se presentan con anterioridad al estudiante y a los profesores.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Skolos Nancy.(2012). El proceso del diseño gráfico. España: Blume.

Web

BIBLIOGRAFÍA

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **11/03/2016**

APROBADO