UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 7 GRÁFICO

Código: FDI0072

Paralelo: A, B, B, B

Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017

Profesor: CORDERO SALAZAR EDMUNDO FABIAN, LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE

Correo electrónico dlarriva@uazuay.edu.ec, efcordero@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
12				12

Prerrequisitos:

Código: FDI0028 Materia: COMPUTACIÓN 6 GRÁFICO
Código: FDI0065 Materia: DISEÑO 6 GRÁFICO
Código: FDI0120 Materia: GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS
Código: FDI0165 Materia: 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.	-Evaluación oral -Evaluación oral -Evaluación oral -Evaluación oral -Proyectos -Proyectos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -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.	-Evaluación oral -Evaluación oral -Investigaciones -Investigaciones -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Investigaciones -Investigaciones -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Proyectos -Proyectos -Trabajos prácticos - productos -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.	-Evaluación oral -Evaluación oral -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Reactivos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos -

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
	productos
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.	-Proyectos -Proyectos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Proyectos -Proyectos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Proyectos -Proyectos -Trabajos prácticos - productos -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.	-Evaluación oral -Evaluación oral -Trabajos prácticos - productos -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.	-Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Proyectos -Proyectos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Proyectos -Proyectos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Proyectos -Proyectos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Proyectos -Proyectos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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	-Proyectos -Proyectos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
diseño centrado en el usuario.	-Trabajos prácticos - productos -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.	-Proyectos -Proyectos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Proyectos -Proyectos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Proyectos -Proyectos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Proyectos -Proyectos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Proyectos -Proyectos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Capítulo 1 (1.1 - 1.4)		APORTE 1	5	
Proyectos	Capítulo 1 (1.5 - 1.9), Capítulo 2		APORTE 2	10	
Proyectos	Capítulo 3 (3.1 y 3.2)		APORTE 3	5	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 2 (2.3 2.6)		APORTE 3	5	
Evaluación oral	Capítulo 3		APORTE 3	5	
Reactivos	Capítulo 3		EXAMEN	10	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 3		EXAMEN	10	

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. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
KNIGHT, CAROLYN; CLASER, JESSICA	Gustavo Gilli	EXPANDIR LA MARCA, CONVIERTE TU MARCA EN OBJETO DE DESEO	2008	978-84-935881-6-8
MASON, DANIEL	Gustavo Gilli	MATERIALES Y PROCESOS DE IMPRESIÓN	2008	978-84-252-2240-5
CALVER, GILES	Gustavo Gilli	QUÉ ES EL PACKAGING	2004	978-968-88741-5-8
CHAVES, NORBERTO	Gustavo Gilli	IMAGEN CORPORATIVA: TEORÍA Y METODOLOGÍA DE LA CLASIFICACIÓN INSTITUCIONAL	2003	978-84-252-1859-0
HELLER, EVA	Gustavo Gilli	PSICOLOGÍA DEL COLOR: CÓMO ACTÚAN LOS COLORES SOBRE LOS SENTIMIENTOS Y LA RAZÓN	2004	978-84-252-1977-1
KNIGHT, CAROLYN; CLASER, JESSICA	Gustavo Gilli	EXPANDIR LA MARCA, CONVIERTE TU MARCA EN OBJETO DE DESEO	2008	978-84-935881-6-8
MASON, DANIEL	Gustavo Gilli	MATERIALES Y PROCESOS DE IMPRESIÓN	2008	978-84-252-2240-5
CALVER, GILES	Gustavo Gilli	QUÉ ES EL PACKAGING	2004	978-968-88741-5-8
CHAVES, NORBERTO	Gustavo Gilli	IMAGEN CORPORATIVA: TEORÍA Y METODOLOGÍA DE LA CLASIFICACIÓN INSTITUCIONAL	2003	978-84-252-1859-0
HELLER, EVA	Gustavo Gilli	PSICOLOGÍA DEL COLOR: CÓMO ACTÚAN LOS COLORES SOBRE LOS SENTIMIENTOS Y LA RAZÓN	2004	978-84-252-1977-1

Web

Autor	Título	URL
Juan Carlos Lazo	Netvibes	http://www.netvibes.com/juancarloslazo
Varios	Foroalfa	http://foroalfa.org/
Varios	Grafitat	http://www.grafitat.com/
Varios	Edmodo	http://www.edmodo.com/
Varios	Google Drive	http://drive.google.com/
Juan Carlos Lazo	Netvibes	http://www.netvibes.com/juancarloslazo
Varios	Foroalfa	http://foroalfa.org/
Varios	Grafitat	http://www.grafitat.com/
Varios	Edmodo	http://www.edmodo.com/
Varios	Google Drive	http://drive.google.com/

Software

Autor	Título	URL	Versión
Adobe	Indesign	NO INDICA	CS6

Autor	Título	URL	Versión
Adobe	Photoshop/Ilustrador	UDA	CS6
Adobe	3d Studio Max	UDA	NO INDICA
Adobe	Aftereffects	UDA	CS6
Adobe	Indesign	NO INDICA	CS6
Adobe	Photoshop/Ilustrador	UDA	CS6
Adobe	3d Studio Max	UDA	NO INDICA
Adobe	Aftereffects	UDA	CS6

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Autor	Título	URL
Juan Carlos Lazo	Diseño En Ecuador, Haremos Historia	http://www.haremoshistoria.net

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación:

Estado: **Completar**

1. Datos generales

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
12				12

Materia: DISEÑO 7 GRÁFICO

Código: FDI0072

Paralelo: B

Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017

Profesor: CORDERO SALAZAR EDMUNDO FABIAN, LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE

Correo electrónico dlarriva@uazuay.edu.ec, efcordero@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Código: FDI0028 Materia: COMPUTACIÓN 6 GRÁFICO
Código: FDI0065 Materia: DISEÑO 6 GRÁFICO
Código: FDI0120 Materia: GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS
Código: FDI0165 Materia: 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.	-Evaluación oral -Evaluación oral -Investigaciones -Investigaciones -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -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.	-Evaluación oral -Evaluación oral -Investigaciones -Investigaciones -Investigaciones -Investigaciones -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Investigaciones -Investigaciones -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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	-Investigaciones

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
elegir las áreas y las herramientas de diseño apropiadas.	-Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -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.	-Evaluación oral -Evaluación oral -Investigaciones -Investigaciones -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Investigaciones -Investigaciones -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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 -Investigaciones -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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 -Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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 -Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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 -Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Reactivos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos -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.	-Evaluación oral -Evaluación oral -Investigaciones -Investigaciones -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -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.	-Investigaciones -Investigaciones -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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 -Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Investigaciones -Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Investigaciones -Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Investigaciones -Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos -

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
	productos

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.	-Investigaciones -Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -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.	-Investigaciones -Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos

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.	-Investigaciones -Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos

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.	-Investigaciones -Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos

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.	-Investigaciones -Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos

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.	-Investigaciones -Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Capítulo 1 (1.1 - 1.4)	Proyecto: Diagnóstico de 3 tesis de grado	APORTE 1	5	Semana: 3 (26/09/16 al 01/10/16)
Proyectos	Capítulo 1 (1.5 - 1.9), Capítulo 2	Proyecto: Debate y replanteamiento del diseño.(buscando resolver una nueva problemática	APORTE 2	10	Semana: 11 (21/11/16 al 26/11/16)
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 2 (2.3 - 2.6)	Proyecto: Debate y replanteamiento del diseño.(buscando resolver una nueva problemática	APORTE 3	5	Semana: 14 (12/12/16 al 17/12/16)
Proyectos	Capítulo 3 (3.1 y 3.2)	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)	APORTE 3	5	Semana: 16 (al)
Evaluación oral	Capítulo 3	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)	APORTE 3	5	Semana: 16 (al)
Reactivos	Capítulo 1 - 2 - 3	Proyecto: Debate y replanteamiento del diseño.(buscando resolver una nueva problemática planteada), Proyecto: Diagnóstico de 3 tesis de grado, 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)	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 3	Proyecto: Debate y replanteamiento del diseño.(buscando resolver una nueva problemática planteada), Proyecto: Diagnóstico de 3 tesis de grado, 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)	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Reactivos	Examen supletorio sobre 10 puntos en base a reactivos	Proyecto: Debate y replanteamiento del diseño.(buscando resolver una nueva problemática planteada), Proyecto: Diagnóstico de 3 tesis de grado, 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)	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	La calificación en el supletorio del trabajo práctico queda fija sobre 10 puntos	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)	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

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.
3. Actitudes y valores
3.1. De desarrollo profesional: Iniciativa. Constancia. Sistematización. Competencias
3.2. De compromiso personal: Responsabilidad personal y grupal.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
CALVER, GILES	Gustavo Gilli	QUÉ ES EL PACKAGING	2004	978-968-88741-5-8
CHAVES, NORBERTO	Gustavo Gilli	IMAGEN CORPORATIVA: TEORÍA Y METODOLOGÍA DE LA CLASIFICACIÓN INSTITUCIONAL	2003	978-84-252-1859-0
HELLER, EVA	Gustavo Gilli	PSICOLOGÍA DEL COLOR: CÓMO ACTÚAN LOS COLORES SOBRE LOS SENTIMIENTOS Y LA RAZÓN	2004	978-84-252-1977-1
KNIGHT, CAROLYN; CLASER, JESSICA	Gustavo Gilli	EXPANDIR LA MARCA, CONVIERTE TU MARCA EN OBJETO DE DESEO	2008	978-84-935881-6-8
MASON, DANIEL	Gustavo Gilli	MATERIALES Y PROCESOS DE IMPRESIÓN	2008	978-84-252-2240-5

CALVER, GILES	Gustavo Gilli	QUÉ ES EL PACKAGING	2004	978-968-88741-5-8
CHAVES, NORBERTO	Gustavo Gilli	IMAGEN CORPORATIVA: TEORÍA Y METODOLOGÍA DE LA CLASIFICACIÓN INSTITUCIONAL	2003	978-84-252-1859-0
HELLER, EVA	Gustavo Gilli	PSICOLOGÍA DEL COLOR: CÓMO ACTÚAN LOS COLORES SOBRE LOS SENTIMIENTOS Y LA RAZÓN	2004	978-84-252-1977-1
KNIGHT, CAROLYN; CLASER, JESSICA	Gustavo Gilli	EXPANDIR LA MARCA, CONVIERTE TU MARCA EN OBJETO DE DESEO	2008	978-84-935881-6-8
MASON, DANIEL	Gustavo Gilli	MATERIALES Y PROCESOS DE IMPRESIÓN	2008	978-84-252-2240-5

Web

Autor	Título	URL
Juan Carlos Lazo	Netvibes	http://www.netvibes.com/juancarloslazo
Varios	Foroalfa	http://foroalfa.org/
Varios	Grafitat	http://www.grafitat.com/
Varios	Edmodo	http://www.edmodo.com/
Varios	Google Drive	http://drive.google.com/

Juan Carlos Lazo	Netvibes	http://www.netvibes.com/juancarloslazo
Varios	Foroalfa	http://foroalfa.org/
Varios	Grafitat	http://www.grafitat.com/
Varios	Edmodo	http://www.edmodo.com/

Autor	Título	URL
Varios	Google Drive	http://drive.google.com/

Software

Autor	Título	URL	Versión
Adobe	Indesign	NO INDICA	CS6
Adobe	Photoshop/Ilustrador	UDA	CS6
Adobe	3d Studio Max	UDA	NO INDICA
Adobe	Aftereffects	UDA	CS6
Adobe	Indesign	NO INDICA	CS6
Adobe	Photoshop/Ilustrador	UDA	CS6
Adobe	3d Studio Max	UDA	NO INDICA
Adobe	Aftereffects	UDA	CS6

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Autor	Título	URL
Juan Carlos Lazo	Diseño En Ecuador, Haremos Historia	http://www.haremoshistoria.net

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 04/09/2016

Estado: Aprobado