



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
 ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: DISEÑO DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN GRÁFICO
Código: FDI0073
Paralelo: A, B, B, B, B
Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017
Profesor: TRIPALDI PROANO TOA DONATELLA
Correo electrónico ttripaldi@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
5				5

Prerrequisitos:

Código: EXTRA05 Materia: IDIOMA EXTRANJERO III
 Código: EXTRA07 Materia: LENGUAJE INSTRUMENTAL II
 Código: EXTRA09 Materia: SERVICIO COMUNITARIO
 Código: EXTRA26 Materia: HUMANISMO CRISTIANO (2 CREDITOS)

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

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ac. Generar proyectos de Diseño de Identidad y manejo de Marcas	
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita
ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario	

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita
ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información	
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.	
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita
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	-Evaluación escrita
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	-Evaluación escrita
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	-Evaluación escrita
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	-Evaluación escrita
au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-Descubrir, analizar y describir una problemática de diseño	-Evaluación escrita
av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-Descubrir, analizar y describir una problemática de diseño	-Evaluación escrita
aw. Trabajar eficientemente en forma individual.	
-Realizar investigaciones individuales para poder definir su proyecto de diseño	-Evaluación escrita
ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.	
-Realizar investigaciones individuales para poder definir su proyecto de diseño	-Proyectos
ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.	
-Realizar investigaciones individuales para poder definir su proyecto de diseño	-Proyectos
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	-Proyectos

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ba. Mantener un comportamiento ético con la profesión y con la sociedad en general.	
-Denificar problemáticas reales que afecten la sociedad y posibles soluciones desde un marco ético	-Evaluación oral

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Problemática y estado del arte	REGLAMENTO DE UNIDAD DE TITULACIÓN	APORTE 1	5	Semana: 2 (19/09/16 al 24/09/16)
Evaluación escrita	Hipótesis, Objetivos	REGLAMENTO DE UNIDAD DE TITULACIÓN	APORTE 2	5	Semana: 6 (17/10/16 al 22/10/16)
Evaluación escrita	Marco teórico	PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN	APORTE 2	5	Semana: 8 (31/10/16 al 01/11/16)
Proyectos	Anteproyecto de titulación	PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN	APORTE 3	15	Semana: 12 (28/11/16 al 03/12/16)
Evaluación oral	Todo lo revisado en el sílabo	PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN, PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN, REGLAMENTO DE UNIDAD DE TITULACIÓN	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Evaluación escrita	Proyecto completo con las correcciones indicadas	PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN, PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN, REGLAMENTO DE UNIDAD DE TITULACIÓN	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

Al ser un taller de desarrollo del anteproyecto de graduación, la metodología que se ocupará será la de clases magistrales, donde se indicará la teoría de cada uno de los puntos a tratar, seguida de un acompañamiento personal para desarrollar el anteproyecto de cada estudiante. También se utilizarán casos ejemplo para compartir con el grupo, y exposiciones orales de las etapas.

Criterios de Evaluación

Cada uno de los ensayos entregados serán evaluados según los criterios definidos en una rúbrica entregados con anticipación a los estudiantes. Dichos criterios toman en cuenta, el contenido, la profundidad de análisis y reflexión, además el nivel de conclusión. Se tomará en cuenta también la redacción, ortografía y la calidad expositiva.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
HELLER STEVEN	Rockport	WRITING AND RESEARCH FOR GRAPHIC DESIGN	2012	978-59253-804-1
MARTIN BELLA	Rockport	UNIVERSAL METHODS OF DESIGN	2012	978-1-59253-756-3
NOBLE IAN	Ava Book	VISUAL RESEARCH	2011	978-2-940411-60-3

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ALEX MILTON, AUTOR ; PAUL RODGERS, AUTOR ; CRISTÓBAL BARBER CASANOVAS,	Blume	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO DE PRODUCTO	2013	978-84-980171-2-0
ROBERTO HERNÁNDEZ SAMPIERI, AUTOR ; CARLOS FERNÁNDEZ	McGraw Hill	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	2014	978-4562-2396-0

Autor **Editorial** **Título** **Año** **ISBN**

COLLADO, AUTOR ;
MARÍA DEL PILAR
BAPTISTA LUCIO

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **02/09/2016**

Estado: **Aprobado**