



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** JUEGOS POPULARES  
**Código:** FDI1000  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Septiembre-2016 a Febrero-2017  
**Profesor:** TORRES DIAZ ESTEBAN TEODORO  
**Correo electrónico** etorres@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
32			48	80

#### Prerrequisitos:

Ninguno

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura optativa ayudará al estudiante a proyectar sus propuestas en los talleres de Diseño con nuevos argumentos y reflexiones.

Esta asignatura práctica aporta con una experiencia en el diseño gráfico desde la exploración cultura e histórica de los juegos populares

Permite formar al estudiante con una visión más amplia de la profesión, entender el contexto y como este puede relacionarse con las tareas de la comunicación visual.

#### 3. Contenidos

<b>01.</b>	<b>Introducción Juegos Populares</b>
01.01.	Juegos Populares (2 horas)
01.02.	Fiestas Populares (4 horas)
01.03.	Importancia del juego (como lenguaje) (4 horas)
01.04.	El diseño gráfico en el juego (4 horas)
01.05.	Mecánica del juego (4 horas)
<b>02.</b>	<b>La Ideación y Concreción</b>
02.01.	Ideación / Concreción (2 horas)
02.02.	Concepto, bocetos, materiales (4 horas)
02.03.	Información técnica, construcción (4 horas)
02.04.	Exposición final (4 horas)

#### 4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

**ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.**

-Investigar e identificar la naturaleza de los juegos populares de la ciudad, región y país para realizar nuevas propuestas desde la comunicación visual contemporánea.

-Evaluación oral  
 -Informes  
 -Trabajos prácticos - productos

#### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Informes	Informe escrito y sustentación		APORTE 1	2.5	Semana: 4 (03/10/16 al 08/10/16)
Evaluación oral	Sustentación		APORTE 1	2.5	Semana: 4 (03/10/16 al 08/10/16)
Trabajos prácticos - productos	Bocetos y láminas técnicas		APORTE 2	10	Semana: 8 (31/10/16 al 01/11/16)
Trabajos prácticos - productos	Construcción de prototipos, láminas y fotografía profesional		APORTE 3	13	Semana: 12 (28/11/16 al 03/12/16)
Evaluación oral	Sustentación		APORTE 3	2	Semana: 12 (28/11/16 al 03/12/16)
Trabajos prácticos - productos	Informe escrito, bocetos, láminas técnicas, construcción de prototipos, fotografía profesional		EXAMEN	18	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Evaluación oral	Sustentación		EXAMEN	2	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Informe escrito, bocetos, láminas técnicas, construcción de prototipos, fotografía profesional		SUPLETORIO	18	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Evaluación oral	Sustentación		SUPLETORIO	2	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

## Metodología

El juguete es un elemento que tiene varias características, como objeto posiblemente su forma sea llamativa, como función este elemento brinda cierta magia, y como objeto cultural puede aportar información importante de la cultura. En esta materia se analizarán principalmente estas tres miradas que se consiguen con los siguientes pasos. Investigación de lo existente para reinterpretar o reconfigurar, o actualizar el elemento analizado. La creatividad que involucra bocetos, ideas, maquetas, todas estas con una base teórica, y sobre todo con un por qué y para qué. Y finalmente la concreción, donde se mirará la parte uno, la parte dos y la calidad en el uso adecuado de los materiales a emplearse en el juego propuesto.

La materia es práctica, sin embargo requiere de lecturas básicas, investigaciones, entrevistas importantes que servirán como cimiento para la propuesta. Los trabajos serán en lo posible individuales, y los exámenes consistirán en la exposición en el aula de los mismos, con láminas impresas que apoyen su construcción y elaboración, y con una pequeña sustentación del estudiante.

Entre las evidencias físicas se requerirá una foto A4 de alta calidad, tanto en la impresión como en la fotografía, por lo que se recomienda que sea tomada por un profesional en el área.

## Criterios de Evaluación

La materia es práctica, sin embargo requiere de lecturas básicas, investigaciones, entrevistas importantes que servirán como cimiento para la propuesta. Los trabajos serán en lo posible individuales, y los exámenes consistirán en la exposición en el aula de los mismos, con láminas impresas que apoyen su construcción y elaboración, y con una pequeña sustentación del estudiante.

Entre las evidencias físicas se requerirá una foto A4 de alta calidad, tanto en la impresión como en la fotografía, por lo que se recomienda que sea tomada por un profesional en el área.

## 5. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
LARA Jaime	Grafito	Juegos de otros tiempo	2012	978-9942-11-735-9
LARA Jaime	Grafito	, Juegos de otros tiempos	2011	978-9942-03-503-5
NORMAN Donald	Paidós	El Diseño Emocional	2007	978-84-493-1729-3
BORDES Juan	Cátedra	Historia de los juguetes de construcción	2012	978-84-376-3065-6
OETTINGER Marion	Artes de México	Tesoros del arte popular mexicano	2009	978-607-461-043-7

#### Web

#### Software

Bibliografía de apoyo

Libros

---

Web

---

Software

---

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **08/09/2016**

Estado: **Aprobado**