UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 6 GRÁFICO

Código: FDI0065

Paralelo:

Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017

Profesor: LAZO GALAN JUAN CARLOS

Correo electrónico jlazo@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
6				6

Prerrequisitos:

Código: FDI0024 Materia: COMPUTACIÓN 5 GRÁFICO
Código: FDI0034 Materia: COMUNICACIÓN 3
Código: FDI0061 Materia: DISEÑO 5 GRÁFICO

2. Descripción y objetivos de la materia

Permite formar al estudiante en una de las áreas profesionales del diseño gráfico.

En esta asignatura práctica, se abordarán lás técnicas y estrategias en las áreas de la multimedia y las interfaces digitales.

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

1.	**Introducción a la interacción Humano Dispositivo**
1.1.	Introducción al Diseño Digital Multimedia (2 horas)
1.2.	Metodologias: Design Thinking-Jesse James Garrett-Nielsen (2 horas)
1.3.	Metodologias: Design Thinking-Jesse James Garrett-Nielsen (2 horas)
1.4.	Taller: El correo electrónico, publicidad directa. (6 horas)
2.	**La usabilidad UX**
2.1.	Introducción a UX. (2 horas)
2.2.	Concepto de DCU (Diseño centrado en el usuario) (2 horas)
2.3.	Taller: Investigación y definición de Usuarios (8 horas)
3.	**Diseño de interfaz UI**
3.1.	Arquitectura de información (2 horas)
3.2.	Diseño de interacción (2 horas)
3.3.	Recursos de diseño multimedia, metáforas, tipografía, etc. (4 horas)
3.4.	Taller : Diseño de un proyecto multimedia. (10 horas)
4.	**Diseño interactivo**
4.1.	Introducción al diseño interactivo (2 horas)
4.2.	Conceptos y guiones multimedia. (2 horas)
4.3.	Homólogos (2 horas)
4.4.	El uso de nuevas tecnologias (RA) (4 horas)
4.5.	Taller: Cautivar mediente la interactividad (14 horas)
5.	**Publico, usabilidad y pruebas.**
5.1.	Taller: Propuesta de problemática y objetivos (2 horas)
5.2.	Taller: Usabilidad, aplicación de reglas y principios (2 horas)
5.3.	Taller: Arquitectura, interactividad interface, aplicación de reglas y principios (2 horas)

5.4.	Taller: análisis de tecnologias (4 horas)
5.5.	Taller: Desarrollo de proyecto multimedia. (20 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
aa. Diseña proyectos acordes a las necesidades del contexto desde una mirada integradora y comprometida.	
-1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional.	-Trabajos prácticos - productos
aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.	
-1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional.	-Trabajos prácticos - productos
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.	
-1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional. 2. Producir cortos animados utilizando software apropiado. 3. Entender el mercado multimedia y las posibilidades del diseño gráfico digital dentro y fuera de la red. 4. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	-Trabajos prácticos - productos
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
-1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional. 2. Producir cortos animados utilizando software apropiado. 3. Entender el mercado multimedia y las posibilidades del diseño gráfico digital dentro y fuera de la red. 4. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	-Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-1. Producir cortos animados utilizando software apropiado. 2. Entender el mercado multimedia y las posibilidades del diseño gráfico digital dentro y fuera de la red.	-Trabajos prácticos - productos
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada úna de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional.	-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.	
-1. Producir cortos animados utilizando software apropiado. 2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	-Trabajos prácticos - productos
al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-1. Producir cortos animados utilizando software apropiado. 2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	-Trabajos prácticos - productos
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-1. Producir cortos animados utilizando software apropiado. 2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	-Trabajos prácticos - productos
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
- 1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional. 2. Producir cortos animados utilizando software apropiado. 3. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	-Trabajos prácticos - productos
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional. 2. Producir cortos animados utilizando software apropiado. 3. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	-Trabajos prácticos - productos
ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.	
-1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional.	-Trabajos prácticos - productos
aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.	
-1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional. 2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	-Trabajos prácticos - productos
av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional. 2. Entender el mercado multimedia y las posibilidades del diseño gráfico digital dentro y fuera de la red. 3. Construir sitios web interactivos de complejidad media. 4. Entender los requerimientos del medio digital para desarrollar apliaciones de	-Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
calidad centradas en el usuario.	
aw. Trabajar eficientemente en forma individual.	
-1. Construir sitios web interactivos de complejidad media. 2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.	-Trabajos prácticos - productos
ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.	
-1. Construir sitios web interactivos de complejidad media. 2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.	-Trabajos prácticos - productos
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	
-1. Producir cortos animados utilizando software apropiado. 2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ba. Mantener un comportamiento ético con la profesión y con la sociedad en general.	
-1. Producir cortos animados utilizando software apropiado. 2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Publicidad Directa	Introducción a la interacción Humano Dispositivo	APORTE 1	5	Semana: 4 (10/04/17 al 12/04/17)
Trabajos prácticos - productos	Investigación y definición de Usuarios	La usabilidad UX	APORTE 2	7	Semana: 6 (24/04/17 al 29/04/17)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de un proyecto multimedia	Diseño de interfaz UI	APORTE 2	8	Semana: 9 (15/05/17 al 17/05/17)
Trabajos prácticos - productos	Cautivar mediante la interactividad	Diseño de interfaz UI	APORTE 3	10	Semana: 13 (12/06/17 al 17/06/17)
Reactivos	Examen	Diseño interactivo, Publico, usabilidad y pruebas.	EXAMEN	4	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	Desarrollo de proyecto multimedia	Publico, usabilidad y pruebas.	EXAMEN	16	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Reactivos	Esquicio	Diseño interactivo, Publico, usabilidad y pruebas.	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

En esta materia se espera que los estudiantes lleguen a familiarizarse con la creación de artefactos multimediales, que en algunos casos se pide que sean interactivos, el diseño centrado en el usuario será la metodología que se planteará en todos los proyectos.

Se inicia con un artefacto simple, una campaña con publicidad directa en donde se promociona un producto para varios targets o varios productos para un único target, la propuesta tecnológica en relación al usuario final será la variable fundamental para el éxito de la campaña.

En el segundo ejercicio los estudiantes se enfrentan a la creación de una campaña social a ser distribuida en redes sociales, aquí los estudiantes tienen la obligación de exponer su trabajo hacia el exterior gracias a las redes.

El tercer ejercicio, basado en la guionización de contenidos, tiene como objetivo realizar un video en motion graphics dentro de los títulos de un largometraje, en este caso el trabajo se hace en formato HD que será subido a las redes.

En el cuarto ejercicio se propone crear un artefacto interactivo, los estudiantes tienen que planificar desde la interacción esperada, hasta detalles como fotografía empleada o las transiciones del artefacto a presentar.

Finalmente el último ejercicio consiste en crear un artefacto multimedia que responda a los objetivos de la empresa y al target al que se enfoca, igualmente se valora la creación de un sitio web o aplicación que tenga el simbolismo y la estética apropiados.

Todos los ejercicios inician con una introducción al tema a solucionar, los detalles técnicos y creativos referentes al artefacto/s a construir se aclaran en las primeras clases, en un segundo momento los

Criterios de Evaluación

En general los criterios de evaluación se van complejizando a medida que los ejercicios demandan de más recursos y respaldo teórico, estos son los parámetros de evaluación por ejercicio:
Publicidad Directa: Investigación. Concepto. Originalidad. Campaña. Diseño.
Investigación y Definición de Usuarios: Investigación. Guión y Storyboard. Desarrollo Visual y Audio. Coherencia y Estética. Efectos. Presentación.
Diseño de Proyecto Multimedia: Guión y Storyboard. Desarrollo Visual. Coherencia y Estética. Producto.
Cautivar mediante la Creatividad: Investigación. Avances de Diseño. Metáfora. Estética. Tecnología. Presentación. UX.

Desarrollo de Proyecto Multimedia: Objetivos. Páginas. Homólogos. Solución Funcional. Estética. Metáfora. Arquitectura. Transiciones. Calidad. UX.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Bo Bergstrom	Promopress	Tengo algo en el ojo	2009	
Andrew Selby	Parramón	Animación: nuevos procesos creativos	2009	
Ian Clazie	Gustavo Gili	Cómo crear un portafolio digital	2011	
Gary Spencer Millidge	Parramón	Diseño de Cómic y Novela Gráfica	2009	
Mark Wigan	Gustavo Gili	Imágenes en Secuencia	2008	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 16/03/2017

Estado: Aprobado