



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: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE

Correo electrónico dlarriva@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 las 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.	Metodologías: Design Thinking-Jesse James Garrett-Nielsen (2 horas)
1.3.	Metodologías: 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 tecnologías (RA) (4 horas)
4.5.	Taller: Cautivar mediante la interactividad (14 horas)
5.	Público, 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 tecnologías (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.	-Trabajos prácticos - productos
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.	
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
-1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional.	-Trabajos prácticos - productos
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.	
ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-1. Producir cortos animados utilizando software apropiado.	-Trabajos prácticos - productos
2. Entender el mercado multimedia y las posibilidades del diseño gráfico digital dentro y fuera de la red.	
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una 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.	-Trabajos prácticos - productos
2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	
al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-1. Producir cortos animados utilizando software apropiado.	-Trabajos prácticos - productos
2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	
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.	-Trabajos prácticos - productos
2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	
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.	-Trabajos prácticos - productos
2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.	
3. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	
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.	-Trabajos prácticos - productos
2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.	
3. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	
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.	-Trabajos prácticos - productos
2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	
av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional.	-Trabajos prácticos - productos
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 aplicaciones de	

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
Reactivos	Reactivo control de lectura	Introducción a la interacción Humano Dispositivo	APORTE 1	2	Semana: 1 (20/03/17 al 25/03/17)
Trabajos prácticos - productos	Análisis de usuario y creación de publicidad directa utilizando Desing Thinking	Introducción a la interacción Humano Dispositivo	APORTE 1	3	Semana: 3 (03/04/17 al 08/04/17)
Reactivos	Investigación y definición de Usuarios, arquitectura de la información , utilización de recursos	La usabilidad UX	APORTE 2	5	Semana: 8 (08/05/17 al 13/05/17)
Trabajos prácticos - productos	DISEÑO DE UN PORYECTO multimedia para la web	Diseño de interfaz UI, La usabilidad UX	APORTE 2	5	Semana: 10 (22/05/17 al 27/05/17)
Trabajos prácticos - productos	Construcción de Arquitectura, interactividad, diseño de interfaces utilizando diseño centrado en el usuario para la construcción de un recurso didáctico digital.	Diseño de interfaz UI, Diseño interactivo	APORTE 3	15	Semana: 15 (26/06/17 al 01/07/17)
Trabajos prácticos - productos	Diseño y producción de un proyecto multimedia comercial.(aplicación móvil)	Diseño interactivo, Publico, usabilidad y pruebas.	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	Diseño y producción de un proyecto multimedia comercial.(aplicación móvil)	Publico, usabilidad y pruebas.	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

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

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
-------	-----------	--------	-----	------

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

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Michael Salomond / Gavin Ambrose	Blume	Los fundamentos del diseño interactivo	2014	978-84-15317-88-3
Nancy Skolos	Blume	Proceso del diseño gráfico	2014	978-84-9801-588-1

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación:

Estado: **Completar**