UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TALLER DE GRADUACIÓN GRÁFICO

Código: FDI0188

Paralelo:

Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
15				15

Profesor: ESTRELLA TORAL RAFAEL FERNANDO, LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE, LAZO GALAN JUAN CARLOS, TRIPALDI PROAÑO TOA DONATELLA

Correo electrónico dlarriva@uazuay.edu.ec, jlazo@uazuay.edu.ec, restrella@uazuay.edu.ec, ttripaldi@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Código: FDI0072 Materia: DISEÑO 7 GRÁFICO
Código: FDI0073 Materia: DISEÑO DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN GRÁFICO

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura, de carácter teórico-práctico, constituye el espacio donde los estudiantes desarrollan su trabajo de graduación bajo la modalidad de un taller de proyectos donde enfrentan una problemática de diseño con un compromiso social.

Su importancia radica en el carácter investigativo, experimental e interactivo del proyecto. Además el alumno responde a un proceso de diseño que deberá ser profusamente fundamentado, documentado, sustentado ante un tribunal y de forma pública.

En el proyecto de graduación el estudiante aplica los conocimientos y destrezas adquiridas a lo largo de la carrera en cada una de las asignaturas.

3. Contenidos

01.	**PROCESO DE DIAGNÓSTICO**
01.01.	La situación inicial, representa el primer momento de la investigación en el que evalúan los insumos disponibles, presentados en el perfil académico personal del estudiante y el contexto. (0 horas)
01.02.	Se obtiene información sobre contenidos del material seleccionado y se definen los principios o criterios de clasificación de los contenidos. (0 horas)
01.03.	Se decide sobre la estructura a ser utilizada para clasificar el material, y finalmente, se hace la clasificación. (0 horas)
02.	**PROGRAMACIÓN**
02.01.	Recopilar la información, se organiza y comunica dicha información. (20 horas)
02.02.	Superar insuficiencias específicas de conocimientos y se aclara el significado de determinados conceptos. (20 horas)
02.03.	Evaluar procesos y estrategias cognitivas y meta-cognitivas, contaminantes a los objetivos de la tesis. (20 horas)
03.	**IDEACIÓN Y BOCETACIÓN**
03.01.	Procesar la información Técnicas: observación. Procesamiento análisis cuantitativo y cualitativo de los datos. (20 horas)
03.02.	Interpretación y discusión de resultados Medidas correctivas y de reajuste, determinar las conclusiones. (20 horas)
03.03.	Validación y aplicación de instrumentos y datos utilizados. Deducciones de conclusiones a partir de conocimientos previos investigados. (20 horas)
04.	**CONCRECIÓN**
04.01.	Planeamiento de los partidos de Diseño (programación técnica disciplinar) (40 horas)
04.02.	Presentación de resultados; Su valor reside en la capacidad para establecer más relaciones entre los hechos y explicar el por qué se producen. (40 horas)
04.03.	Documentación técnica completa; explicación y compresión del vínculo que se establece entre los elementos impresos en la problemática, es también el planeamiento demostrativo objetual de la solución a la misma. (40 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. Revisar, probar y criticar diferentes posiciones teóricas para encontrar las que pueden fundamentar de mejor manera la solución que se plantee.	-Informes -Proyectos
aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
ac. Generar proyectos de Diseño de Indentidad y manejo de Marcas	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada úna de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes -Proyectos
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes -Proyectos
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Evaluación oral -Informes
ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.	
-1. Revisar, probar y criticar diferentes posiciones teóricas para encontrar las que pueden fundamentar de mejor manera la solución que se plantee.	-Informes
aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.	
-1. Revisar, probar y criticar diferentes posiciones teóricas para encontrar las que pueden fundamentar de mejor manera la solución que se plantee.	-Informes -Trabajos prácticos - productos
ar. Mostrar y expresar ideas, desde las más básicas a las más avanzadas, utilizando la expresión como herramienta comunicacional.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
as. Construir las ideas en fases más avanzadas del proceso de diseño, utilizando la representación como herramienta comunicacional.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-1. Encontrar a través de una investigación de campo información que ayude	-Informes

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
al proyecto a estar centrado en el usuario.	
au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-1. Encontrar a través de una investigación de campo información que ayude al proyecto a estar centrado en el usuario.	-Informes
av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-1. Encontrar a través de una investigación de campo información que ayude al proyecto a estar centrado en el usuario.	-Informes
aw. Trabajar eficientemente en forma individual.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.	
-1. Organizar y construir el documento que contenga toda la información que fundamente el proyecto, la propuesta de diseño y las conclusiones-recomendaciones al proyecto y a la experiencia de trabajo. 2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.	-Informes
ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	
-1. Organizar y construir el documento que contenga toda la información que fundamente el proyecto, la propuesta de diseño y las conclusiones-recomendaciones al proyecto y a la experiencia de trabajo. 2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.	-Informes
ba. Mantener un comportamiento ético con la profesión y con la sociedad en general.	
-1. Organizar y construir el documento que contenga toda la información que fundamente el proyecto, la propuesta de diseño y las conclusiones-recomendaciones al proyecto y a la experiencia de trabajo. 2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.	-Informes

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Informes	Contextualización	PROCESO DE DIAGNÓSTICO	APORTE 1	5	Semana: 5 (17/04/17 al 22/04/17)
Informes	Planificacióm	PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	APORTE 2	2.5	Semana: 7 (02/05/17 al 06/05/17)
Proyectos	Impresión del Primer capítulo	PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	APORTE 2	2.5	Semana: 8 (08/05/17 al 13/05/17)
Proyectos	Definición de Ideas	IDEACIÓN Y BOCETACIÓN, PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 11 (29/05/17 al 03/06/17)
Proyectos	Sustentación de resultados preliminares	IDEACIÓN Y BOCETACIÓN, PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 13 (12/06/17 al 17/06/17)
Proyectos	Sustentación de avances de prototipos	IDEACIÓN Y BOCETACIÓN, PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 15 (26/06/17 al 01/07/17)
Proyectos	Revisión final de documentos	CONCRECIÓN, IDEACIÓN Y BOCETACIÓN, PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 15 (26/06/17 al 01/07/17)
Evaluación oral	Sustentación final del proyecto	CONCRECIÓN, IDEACIÓN Y BOCETACIÓN, PROCESO DE	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN			
Trabajos prácticos - productos	Revisión de todos el proyecto y reentrega y segunda sustentación	CONCRECIÓN, IDEACIÓN Y BOCETACIÓN, PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

La asigunatura es un taller, donde varios profesores hacen el seguimiento durante las sesiones de clases del proyecto denunciado por el alumno. Cada profesor tiene asignado un número de proyectos en los cuales aparecerá como Director. La principal responsabilidad en la dinámica de la clases es del estudiante ya que es quien marca el ritmo del desarrollo del proyecto de acuerdo a un cronograma presentado con anterioridad.

Criterios de Evaluación

Las evaluaciones tanto parciales como finales se realizan ante un tribunal, y las mismas mediante diferentes rúbricas que se presentan con anterioridad al estudiante y a los profesores.
Hay una sustentación final del proyecto que tiene una rúbrica diferenciada donde se evaluan incluso los resultados de aprendizaje de la carrera.
Los documentos escritos los evalúa el director de cada proyecto y tiene así una mayor ponderación en la nota a diferencia de los otros profesores.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
LIDWEL, WILLIAM.	Blume.	PRINCIPIOS UNIVERSALES DEL DISEÑO.	2010	
Bhraskaran Lkshmi	Blume	El Diseño Gráfico en el tiempo	2005	
García Llorente, José	Editorial CEP, S.L.	Cuaderno de ejercicios: técnicas de diseño gráfico corporativo	2014	9788468164502
LUPTON, E; PHILLIPS J.C.	Gustavo Gili	DISEÑO GRÁFICO NUEVOS FUNDAMENTOS	2008	9788425223259
Skolos Nancy	Blume	El proceso del diseño gráfico	2012	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 20/03/2017

Estado: Aprobado

1. Datos generales

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
15				15

Materia: TALLER DE GRADUACIÓN GRÁFICO

Código: FDI0188

Paralelo:

Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017

Profesor: ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO, ESTRELLA TORAL RAFAEL FERNANDO, SERRANO CORDERO JULIA CATALINA, TRIPALDI PROAÑO ANNA MARIA

Correo electrónico atripaldi@uazuay.edu.ec, calvarracin@uazuay.edu.ec, cserrano@uazuay.edu.ec, restrella@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Código: FDI0072 Materia: DISEÑO 7 GRÁFICO
Código: FDI0073 Materia: DISEÑO DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN GRÁFICO

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura, de carácter teórico-práctico, constituye el espacio donde los estudiantes desarrollan su trabajo de graduación bajo la modalidad de un taller de proyectos donde enfrentan una problemática de diseño con un compromiso social.

Su importancia radica en el carácter investigativo, experimental e interactivo del proyecto. Además el alumno responde a un proceso de diseño que deberá ser profusamente fundamentado, documentado, sustentado ante un tribunal y de forma pública.

En el proyecto de graduación el estudiante aplica los conocimientos y destrezas adquiridas a lo largo de la carrera en cada una de las asignaturas.

3. Contenidos

01.	**PROCESO DE DIAGNÓSTICO**
01.01.	La situación inicial, representa el primer momento de la investigación en el que evalúan los insumos disponibles, presentados en el perfil académico personal del estudiante y el contexto. (0 horas)
01.02.	Se obtiene información sobre contenidos del material seleccionado y se definen los principios o criterios de clasificación de los contenidos. (0 horas)
01.03.	Se decide sobre la estructura a ser utilizada para clasificar el material, y finalmente, se hace la clasificación. (0 horas)
02.	**PROGRAMACIÓN**
02.01.	Recopilar la información, se organiza y comunica dicha información. (20 horas)
02.02.	Superar insuficiencias específicas de conocimientos y se aclara el significado de determinados conceptos. (20 horas)
02.03.	Evaluar procesos y estrategias cognitivas y meta-cognitivas, contaminantes a los objetivos de la tesis. (20 horas)
03.	**IDEACIÓN Y BOCETACIÓN**
03.01.	Procesar la información Técnicas: observación. Procesamiento análisis cuantitativo y cualitativo de los datos. (20 horas)
03.02.	Interpretación y discusión de resultados Medidas correctivas y de reajuste, determinar las conclusiones. (20 horas)
03.03.	Validación y aplicación de instrumentos y datos utilizados. Deducciones de conclusiones a partir de conocimientos previos investigados. (20 horas)
04.	**CONCRECIÓN**
04.01.	Planeamiento de los partidos de Diseño (programación técnica disciplinar) (40 horas)
04.02.	Presentación de resultados; Su valor reside en la capacidad para establecer más relaciones entre los hechos y explicar el por qué se producen. (40 horas)
04.03.	Documentación técnica completa; explicación y compresión del vínculo que se establece entre los elementos impresos en la problemática, es también el planeamiento demostrativo objetual de la solución a la misma. (40 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. Revisar, probar y criticar diferentes posiciones teóricas para encontrar las que pueden fundamentar de mejor manera la solución que se plantee.	-Informes -Proyectos
aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el	-Informes

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
proyecto.	
ac. Generar proyectos de Diseño de Indentidad y manejo de Marcas	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada úna de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis.	-Informes -Proyectos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes -Proyectos
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Evaluación oral -Informes
ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.	
-1. Revisar, probar y criticar diferentes posiciones teóricas para encontrar las que pueden fundamentar de mejor manera la solución que se plantee.	-Informes
aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.	
-1. Revisar, probar y criticar diferentes posiciones teóricas para encontrar las que pueden fundamentar de mejor manera la solución que se plantee.	-Informes -Trabajos prácticos - productos
ar. Mostrar y expresar ideas, desde las más básicas a las más avanzadas, utilizando la expresión como herramienta comunicacional.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
as. Construir las ideas en fases más avanzadas del proceso de diseño, utilizando la representación como herramienta comunicacional.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-1. Encontrar a través de una investigación de campo información que ayude al proyecto a estar centrado en el usuario.	-Informes
au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-1. Encontrar a través de una investigación de campo información que ayude al proyecto a estar centrado en el usuario.	-Informes
av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-1. Encontrar a través de una investigación de campo información que ayude al proyecto a estar centrado en el usuario.	-Informes
aw. Trabajar eficientemente en forma individual.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis.	-Informes

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	
ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.	
-1. Organizar y construir el documento que contenga toda la información que fundamente el proyecto, la propuesta de diseño y las conclusiones-recomendaciones al proyecto y a la experiencia de trabajo. 2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.	-Informes
ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.	
-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	-Informes
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	
-1. Organizar y construir el documento que contenga toda la información que fundamente el proyecto, la propuesta de diseño y las conclusiones-recomendaciones al proyecto y a la experiencia de trabajo. 2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.	-Informes
ba. Mantener un comportamiento ético con la profesión y con la sociedad en general.	
-1. Organizar y construir el documento que contenga toda la información que fundamente el proyecto, la propuesta de diseño y las conclusiones-recomendaciones al proyecto y a la experiencia de trabajo. 2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.	-Informes

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Informes	Contextualización	PROCESO DE DIAGNÓSTICO	APORTE 1	5	Semana: 5 (17/04/17 al 22/04/17)
Informes	Planificacióm	PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	APORTE 2	2.5	Semana: 7 (02/05/17 al 06/05/17)
Proyectos	Impresión del Primer capítulo	PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	APORTE 2	2.5	Semana: 8 (08/05/17 al 13/05/17)
Proyectos	Definición de Ideas	IDEACIÓN Y BOCETACIÓN, PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 11 (29/05/17 al 03/06/17)
Proyectos	Sustentación de resultados preliminares	IDEACIÓN Y BOCETACIÓN, PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 13 (12/06/17 al 17/06/17)
Proyectos	Sustentación de avances de prototipos	IDEACIÓN Y BOCETACIÓN, PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 15 (26/06/17 al 01/07/17)
Proyectos	Revisión final de documentos	CONCRECIÓN, IDEACIÓN Y BOCETACIÓN, PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 15 (26/06/17 al 01/07/17)
Evaluación oral	Sustentación final del proyecto	CONCRECIÓN, IDEACIÓN Y BOCETACIÓN, PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	Revisión de todos el proyecto y reentrega y segunda sustentación	CONCRECIÓN, IDEACIÓN Y BOCETACIÓN, PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

La asigunatura es un taller, donde varios profesores hacen el seguimiento durante las sesiones de clases del proyecto denunciado por el alumno. Cada profesor tiene asignado un número de proyectos en los cuales aparecerá como Director. La principal responsabilidad en la dinámica de la clases es del estudiante ya que es quien marca el ritmo del desarrollo del proyecto de acuerdo a un cronograma presentado con anterioridad.

Criterios de Evaluación

Las evaluaciones tanto parciales como finales se realizan ante un tribunal, y las mismas mediante diferentes rúbricas que se presentan con anterioridad al estudiante y a los profesores.
Hay una sustentación final del proyecto que tiene una rúbrica diferenciada donde se evaluan incluso los resultados de aprendizaje de la carrera.
Los documentos escritos los evalúa el director de cada proyecto y tiene así una mayor ponderación en la nota a diferencia de los otros profesores.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
LIDWEL, WILLIAM.	Blume.	PRINCIPIOS UNIVERSALES DEL DISEÑO.	2010	
Bhraskaran Lkshmi	Blume	El Diseño Gráfico en el tiempo	2005	
García Llorente, José	Editorial CEP, S.L.	Cuaderno de ejercicios: técnicas de diseño gráfico corporativo	2014	9788468164502
LUPTON, E; PHILLIPS J.C.	Gustavo Gili	DISEÑO GRÁFICO NUEVOS FUNDAMENTOS	2008	9788425223259
Skolos Nancy	Blume	El proceso del diseño gráfico	2012	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **20/03/2017**

Estado: **Aprobado**