



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE  
 ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**1. Datos generales**

**Materia:** DISEÑO DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN GRÁFICO  
**Código:** FDI0073  
**Paralelo:**  
**Periodo :** Septiembre-2017 a Febrero-2018  
**Profesor:** ESTRELLA TORAL RAFAEL FERNANDO  
**Correo electrónico** restrella@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**

<b>01.</b>	<b>REGLAMENTO DE UNIDAD DE TITULACIÓN</b>
01.01.	Reglamento (2 horas)
01.02.	Líneas de Investigación (2 horas)
01.03.	Tipos de Investigación (2 horas)
<b>02.</b>	<b>PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN</b>
02.01.	Problemática (5 horas)
02.02.	Estado del Arte (5 horas)
<b>03.</b>	<b>PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN</b>
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
<b>ac. Generar proyectos de Diseño de Identidad y manejo de Marcas</b>	
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita
<b>ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario</b>	

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita
<b>ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información</b>	
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita
<b>af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.</b>	
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita
<b>ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial</b>	
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita
<b>ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.</b>	
-Definir el área mas adecuada para la solución de problemas en el planteamiento de proyectos de diseño	-Evaluación escrita
<b>ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.</b>	
-Definir el área mas adecuada para la solución de problemas en el planteamiento de proyectos de diseño	-Evaluación escrita -Evaluación oral
<b>ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.</b>	
-Conceptualizar y justificar las decisiones tomadas en la generación del proyectos, así como definir los modelos teóricos y posicionamientos del proyecto	-Evaluación escrita
<b>aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.</b>	
-Conceptualizar y justificar las decisiones tomadas en la generación del proyectos, así como definir los modelos teóricos y posicionamientos del proyecto	-Evaluación escrita
<b>at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b>	
-Descubrir, analizar y describir una problemática de diseño	-Evaluación escrita
<b>au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b>	
-Descubrir, analizar y describir una problemática de diseño	-Evaluación escrita
<b>av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b>	
-Descubrir, analizar y describir una problemática de diseño	-Evaluación escrita
<b>aw. Trabajar eficientemente en forma individual.</b>	
-Realizar investigaciones individuales para poder definir su proyecto de diseño	-Evaluación escrita
<b>ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.</b>	
-Realizar investigaciones individuales para poder definir su proyecto de diseño	-Proyectos
<b>ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.</b>	
-Realizar investigaciones individuales para poder definir su proyecto de diseño	-Proyectos
<b>az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.</b>	

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-Denificar problemáticas reales que afecten la sociedad y posibles soluciones desde un marco ético	-Proyectos
<b>ba. Mantener un comportamiento ético con la profesión y con la sociedad en general.</b>	
-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	Investigación y redacción de la problemática	REGLAMENTO DE UNIDAD DE TITULACIÓN	APORTE 1	5	Semana: 1 (25/09/17 al 30/09/17)
Evaluación escrita	Investigación y redacción del estado del arte y marco teórico	REGLAMENTO DE UNIDAD DE TITULACIÓN	APORTE 2	10	Semana: 6 (30/10/17 al 01/11/17)
Evaluación escrita	Definición de objetivos, metodologías, esquema de tentativo, cronograma, bibliografía del anteproyecto	PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN	APORTE 3	15	Semana: 12 (11/12/17 al 16/12/17)
Evaluación escrita	Presentación y sustentación del anteproyecto de graduación	PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Evaluación escrita	Ajustes, correcciones o replanteamiento del proyecto de graduación	PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN, PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN, REGLAMENTO DE UNIDAD DE TITULACIÓN	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

#### Metodología

Tiene como primera condicionante un cronograma de 10 semanas de trabajo donde se cubren las 80 horas asignadas a la asignatura y un proceso de revisiones, correcciones o ajustes y aprobación de 3 semanas adicionales.

Esta materia es teórico práctica, teniendo momentos en los que se imparte contenidos a manera de clase magistral al grupo y otros momentos en los que mediante un acompañamiento individual se pone en práctica los conocimientos aprendidos para concluir el con el documento de anteproyecto de graduación.

Los alumnos discuten durante las primeras semanas las potenciales problemáticas a tratar y luego con un protocolo controlado y un formulario como documento se plantea el proyecto que servirá como documento de titulación.

#### Criterios de Evaluación

Los elementos entregados se evaluarán de manera objetiva utilizando el recurso de la rúbrica, la misma que será entregada con anterioridad al estudiante, conociéndose de esta manera los criterios y niveles de valoración.

## 5. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Noble Ian	Ava Book	Visual Research	2011	
Martin Bella	Rockport	Universal Methods Of Design	2012	
Heller Steven	Rockport	Writing and research for graphic design	2012	

#### Web

#### Software

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

Web

---

Software

---

\_\_\_\_\_  
Docente

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

Fecha aprobación: **13/09/2017**

Estado: **Aprobado**