



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: SISTEMA GRÁFICO PARA COMPARSAS

Código: FDI3004

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018

Profesor: CORDERO SALAZAR EDMUNDO FABIAN

Correo electrónico efcordero@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

El estudiante pone en práctica y combina los conocimientos adquiridos en las materias de taller de diseño de los diferentes niveles que ha cursado mientras conoce y aplica técnicas creativas para el trabajo colaborativo.

En esta asignatura de carácter optativo, el estudiante manejará algunos criterios acerca del diseño de sistemas gráficos para llevarlos al campo de la aplicación práctica en el desarrollo de un sistema que apoye la comunicación para la participación en el tradicional evento de Comparsas 2018. Se valida a través de la presentación de un manual básico de imagen que muestre los conceptos desarrollados.

Su importancia radica en que a través de esta asignatura el estudiante tiene una aproximación inmediata a problemáticas de diseño reales y cercanas que le permiten aplicar los conocimientos de manera concreta y directa, a la vez que le permite trabajar de forma colaborativa con otros estudiantes con niveles diferentes de conocimiento y conocer algunas técnicas para el desarrollo de su creatividad.

3. Contenidos

01.	Presentación del proyecto
01.01.	Objetivos, necesidades y particularidades del proyecto (1 horas)
01.02.	Metodología de trabajo y reglas lúdicas para el proceso creativo (1 horas)
02.	Descubrimiento. Abordar el desafío
02.01.	Inmersión y definición: comprender, clarificar y enfocar (1 horas)
02.02.	Reunir la inspiración (1 horas)
03.	Interpretación. Trazar el camino
03.01.	Conceptualización. Narrar historias (1 horas)
03.02.	Definir patrones y formular requerimientos (1 horas)
04.	Ideación. Desarrollo creativo
04.01.	Generación de ideas mediante técnicas creativas (2 horas)
04.02.	Exploración de soluciones y refinación de ideas (1 horas)
05.	Prototipado. Experimentación
05.01.	Propuestas y especificaciones finales (2 horas)
05.01.	Soluciones potenciales. (1 horas)
05.02.	Desarrollo de manual básico del sistema gráfico (2 horas)
05.02.	Puesta en común, análisis y retroalimentación (2 horas)
06.	Definición de propuestas

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.	-Analizar requerimientos y problemáticas dentro de un contexto específico para plantear soluciones de diseño reales
ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.	-Trabajos prácticos - productos
	-Integrarse y trabajar coordinadamente en equipos de trabajo con un propósito y metodología definidos
	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Definición del problema	Presentación del proyecto	APORTE 1	5	Semana: 1 (25/09/17 al 30/09/17)
Trabajos prácticos - productos	Reunir la inspiración	Descubrimiento. Abordar el desafío	APORTE 2	5	Semana: 6 (30/10/17 al 01/11/17)
Trabajos prácticos - productos	Conceptualización y formulación de requerimientos	Interpretación. Trazar el camino	APORTE 2	5	Semana: 7 (06/11/17 al 11/11/17)
Trabajos prácticos - productos	Generación de ideas	Ideación. Desarrollo creativo	APORTE 3	7.5	Semana: 11 (04/12/17 al 09/12/17)
Trabajos prácticos - productos	Análisis de propuestas y retroalimentación	Prototipado. Experimentación	APORTE 3	7.5	Semana: 13 (18/12/17 al 22/12/17)
Trabajos prácticos - productos	Definición de la propuesta: especificaciones finales	Definición de propuestas	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Trabajos prácticos - productos	Manual básico del sistema gráfico	Definición de propuestas	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Trabajos prácticos - productos	La primera nota se mantiene fija	Definición de propuestas	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Manual básico del sistema gráfico	Definición de propuestas	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Se sigue una metodología basada en el trabajo colaborativo para la generación tanto del material de base para la propuesta así como para la generación de ideas creativas. Los estudiantes van superando diferentes etapas dentro del proceso creativo (basado en las características del Design Thinking) hasta llegar a la solución final, poniendo constantemente en común las ideas y recibiendo la retroalimentación del grupo. La metodología sigue los pasos del descubrimiento, interpretación, ideación, prototipado y definición final de ideas.

Criterios de Evaluación

Las evaluaciones se realizan periódicamente en el transcurso del desarrollo del proyecto. Cada uno de los pasos dados en el desarrollo del mismo es evaluado por grupos mediante la puesta en común en clases. Se valora también el trabajo en clase y la participación de los miembros del grupo.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Lupton Ellen	Gustavo Gili	Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming	2011	978-84-252-2930-5
Plattner Hasso	Institute of Design Stanford	Mi guía: una introducción al Design Thinkinkg		

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **22/03/2018**

Estado: **Aprobado**