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-2018 a Julio-2018

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.	**El correo electrónico, publicidad directa.**
1.1.	Introducción al Diseño Digital Multimedia (2 horas)
1.2.	Diseño para el envío masivo, el mail como medio (2 horas)
1.3.	Propuestas de problemática y objetivos (2 horas)
1.4.	Taller (6 horas)
2.	**El banner, publicidad en la Red.**
2.1.	Publicidad en la Red - El banner como medio (2 horas)
2.2.	Propuesta de problemática y objetivos (2 horas)
2.3.	Taller (8 horas)
3.	**La portada, Introducción a los contenidos, DVD.**
3.1.	Introducción a la animación digital (2 horas)
3.2.	Homólogos (2 horas)
3.3.	Propuesta de problemática y objetivos (4 horas)
3.4.	Taller (10 horas)
4.	**Diseño de un sitio o un CD, complejidad sencilla. Catálogo. Portafolio.**
4.1.	Introducción al diseño interactivo: el catálogo como promoción (2 horas)
4.2.	Diseño centrado en el usuario, usabilidad, arquitectura de contenidos (1) (2 horas)
4.3.	Homólogos (2 horas)
4.4.	Propuesta de problemática y objetivos (4 horas)
4.5.	Taller (14 horas)
5.	**El diseño de un sitio, complejidad media alta. Portal.**
5.1.	Introducción al Diseño Web (2 horas)
5.2.	Diseño centrado en el usuario, usabilidad, arquitectura de contenidos (2) (2 horas)
5.3.	Homólogos (2 horas)

5.4.	Propuesta de problemática y objetivos (4 horas)
5.5.	Taller (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.	-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
Reactivos	capitulo 1 y 2	El banner, publicidad en la Red., El correo electrónico, publicidad directa.	APORTE 1	5	Semana: 4 (02/04/18 al 07/04/18)
Trabajos prácticos - productos	Animacion de simbolos y modificar propiedades de simbolos en la linea de tiempo	La portada, Introducción a los contenidos, DVD.	APORTE 2	10	Semana: 8 (01/05/18 al 05/05/18)
Trabajos prácticos - productos	Animacion de simbolos y modificar propiedades de simbolos en la linea de tiempo	Diseño de un sitio o un CD, complejidad sencilla. Catálogo. Portafolio.	APORTE 3	15	Semana: 15 (18/06/18 al 23/06/18)
Reactivos	Animacion de simbolos y modificar propiedades de simbolos en la linea de tiempo	Diseño de un sitio o un CD, complejidad sencilla. Catálogo. Portafolio., El diseño de un sitio, complejidad media alta. Portal.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	Animacion de simbolos y modificar propiedades de simbolos en la linea de tiempo	Diseño de un sitio o un CD, complejidad sencilla. Catálogo. Portafolio., El diseño de un sitio, complejidad media alta. Portal.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Reactivos	Hystory board, animacion, uso de simbolos, linea de tiempo, efectos, propiedades de simbolos utilizados, uso de audio, utilizacion de scripts, modo de publicacion dependiendo el soporte de visualizacion.	Diseño de un sitio o un CD, complejidad sencilla. Catálogo. Portafolio., El banner, publicidad en la Red., El correo electrónico, publicidad directa., El diseño de un sitio, complejidad media alta. Portal., La portada, Introducción a los contenidos, DVD.	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Hystory board, animacion, uso de simbolos, linea de tiempo, efectos, propiedades de simbolos utilizados, uso de audio, utilizacion de scripts, modo de publicacion dependiendo el soporte de visualizacion.	Diseño de un sitio o un CD, complejidad sencilla. Catálogo. Portafolio., El diseño de un sitio, complejidad media alta. Portal.	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

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 que se comporte como un catálogo de productos, los estudiantes tienen que planificar desde la interacción esperada, hasta detalles como fotografía empleada o las transiciones del artefacto a presentar.
El último ejercicio consiste en crear un artefacto multimedia interactivo que responda a los objetivos de la empresa y al target al que se enfoca, consiste en la c

Criterios de Evaluación

Hystory board, animacion, uso de simbolos, linea de tiempo, efectos, propiedades de simbolos utilizados, uso de audio, utilizacion de scripts,
modo de publicación dependiendo el soporte de visualización.

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

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
David Travis	Userfocus	La fábula del diseñador centrado en el usuario	2009	
Javier Cuello y José Vittone		Diseñando apps para móviles	2013	
Jesse James Garrett	New Riders	The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond	2010	

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 04/04/2018

Estado: Aprobado