



## 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:** 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

<b>1.</b>	<b>El correo electrónico, publicidad directa.</b>
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)
<b>2.</b>	<b>El banner, publicidad en la Red.</b>
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)
<b>3.</b>	<b>La portada, Introducción a los contenidos, DVD.</b>
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)
<b>4.</b>	<b>Diseño de un sitio o un CD, complejidad sencilla. Catálogo. Portafolio.</b>
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)
<b>5.</b>	<b>El diseño de un sitio, complejidad media alta. Portal.</b>
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
<b>aa. Diseña proyectos acordes a las necesidades del contexto desde una mirada integradora y comprometida.</b>	
-1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional.	-Trabajos prácticos - productos
<b>aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.</b>	
-1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional.	-Trabajos prácticos - productos
<b>af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.</b>	
-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.	
<b>ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial</b>	
-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.	
<b>ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.</b>	
-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.	
<b>ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.</b>	
-1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional.	-Trabajos prácticos - productos
<b>ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.</b>	
-1. Producir cortos animados utilizando software apropiado.	-Trabajos prácticos - productos
2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	
<b>al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.</b>	
-1. Producir cortos animados utilizando software apropiado.	-Trabajos prácticos - productos
2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	
<b>am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>	
-1. Producir cortos animados utilizando software apropiado.	-Trabajos prácticos - productos
2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	
<b>an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>	
-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.	
<b>ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>	
-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.	
<b>ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.</b>	
-1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional.	-Trabajos prácticos - productos
<b>aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.</b>	
-1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional.	-Trabajos prácticos - productos
2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	
<b>av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b>	
-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.	
<b>aw. Trabajar eficientemente en forma individual.</b>	
-1. Construir sitios web interactivos de complejidad media. 2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.	-Trabajos prácticos - productos
<b>ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.</b>	
-1. Construir sitios web interactivos de complejidad media. 2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.	-Trabajos prácticos - productos
<b>az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.</b>	
-1. Producir cortos animados utilizando software apropiado. 2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>ba. Mantener un comportamiento ético con la profesión y con la sociedad en general.</b>	
-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., El diseño de un sitio, complejidad media alta. Portal., La portada, Introducción a los contenidos, DVD.	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 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.	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 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.	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 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	20	Semana: 20 ( al )

## Metodología

Se presentan estrategias metodológicas para la enseñanza práctica de la multimedia, un partir de la experiencia investigativa practica con la utilizando recursos de la propia web . A partir de un enfoque constructivista , se definen estrategias para motivar y despertar la curiosidad intelectual de los alumnos , empoderándolos para que sean autónomos y de responsables de su propio aprendizaje . En lo tecnológico se plantea una introducción a diferentes herramientas de construcción multimedia de aplicaciones, el software libre y tecnologías gratuitas entre otras .

## 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 publicacion dependiendo el soporte de visualizacion.

## 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

#### Web

#### Software

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **13/03/2018**

Estado: **Aprobado**