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-2018 a Julio-2018

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

Profesor: ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO, ESTRELLA TORAL RAFAEL FERNANDO, LAZO GALAN JUAN CARLOS, SERRANO CORDERO JULIA CATALINA

Correo electrónico calvarracin@uazuay.edu.ec, cserrano@uazuay.edu.ec, jlazo@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.	**CONTEXTUALIZACIÓN**
01.01.	Investigación Bibliográfica (22 horas)
01.02.	Investigación de campo (22 horas)
01.03.	Análisis de Homólogos (20 horas)
02.	**PLANIFICACIÓN**
02.01.	Target / muestra (30 horas)
02.02.	Partidos de diseño / unidades y variables de análisis (30 horas)
03.	**DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN**
03.01.	Ideación / recolección de la data (20 horas)
03.02.	Bocetación / análsis de la data (20 horas)
03.03.	Diseño final y evaluación / resultados y discusión (20 horas)
04.	**EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO**
04.01.	Redacción (28 horas)
04.02.	Diagramación (28 horas)
05.	**SUSTENTACIÓN DEL PROYECTO**
05.01.	Sustentación pública ante tribunal (0 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	-Informes

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
que pueden fundamentar de mejor manera la solución que se plantee.	
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
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.	-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.	
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
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
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.	-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
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	-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.	
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	Sustantación fase 1	CONTEXTUALIZACIÓN	APORTE 1	5	Semana: 2 (19/03/18 al 24/03/18)
Informes	Sustentación fase 2	PLANIFICACIÓN	APORTE 2	5	Semana: 6 (16/04/18 al 21/04/18)
Informes	Documento / diagramación	CONTEXTUALIZACIÓN	APORTE 2	5	Semana: 6 (16/04/18 al 21/04/18)
Informes	Sustentación fase 3	DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 12 (28/05/18 al 02/06/18)
Informes	Sustentación fase 3 B	EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO	APORTE 3	5	Semana: 14 (11/06/18 al 16/06/18)
Informes	Sustentación fase 4	EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO	APORTE 3	5	Semana: 16 (25/06/18 al 28/06/18)
Informes	Sustentación final pública y presentación de documento final	CONTEXTUALIZACIÓN, DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN, EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO, PLANIFICACIÓN, SUSTENTACIÓN DEL PROYECTO	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Informes	Seguna oportunidad de sustentación y presentación final de documento	CONTEXTUALIZACIÓN, DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN, EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO, PLANIFICACIÓN, SUSTENTACIÓN DEL PROYECTO	SUPLETORIO	20	Semana: 19 (al)

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 clase es del estudiante ya que es quien marca el ritmo del desarrollo del proyecto de acuerdo a un cronograma presentado con anterioridad.
Se tiene un cronograma elaborado con anterioridad y que es de conocimiento de alumnos y profesores para cada fase del proyecto, una vez cumplidas las mismas se realizan sustentaciones que son evaluadas por los profesores.
También se desarrolla el documento-publicación del proyecto que será evaluado solamente por el director de proyecto.

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.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Skolos Nancy	Blume	El proceso del diseño gráfico	2012	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **04/03/2018**

Estado: **Aprobado**

1. Datos generales

Materia: TALLER DE GRADUACIÓN GRÁFICO

Código: FDI0188

Paralelo:

Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018

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

Profesor: ALARCON MORALES JHONN MANUEL, ESTRELLA TORAL RAFAEL FERNANDO, LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE, MALO TORRES JUAN SANTIAGO

Correo electrónico diarriva@uazuay.edu.ec, jalarcon@uazuay.edu.ec, jsmalo@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.	**CONTEXTUALIZACIÓN**
01.01.	Investigación Bibliográfica (22 horas)
01.02.	Investigación de campo (22 horas)
01.03.	Análisis de Homólogos (20 horas)
02.	**PLANIFICACIÓN**
02.01.	Target / muestra (30 horas)
02.02.	Partidos de diseño / unidades y variables de análisis (30 horas)
03.	**DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN**
03.01.	Ideación / recolección de la data (20 horas)
03.02.	Bocetación / análsis de la data (20 horas)
03.03.	Diseño final y evaluación / resultados y discusión (20 horas)
04.	**EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO**
04.01.	Redacción (28 horas)
04.02.	Diagramación (28 horas)
05.	**SUSTENTACIÓN DEL PROYECTO**
05.01.	Sustentación pública ante tribunal (0 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
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.	

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-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. 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
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
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	-Informes

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.	
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
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. 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

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
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	Sustantación fase 1	CONTEXTUALIZACIÓN	APORTE 1	5	Semana: 2 (19/03/18 al 24/03/18)
Informes	Sustentación fase 2	PLANIFICACIÓN	APORTE 2	5	Semana: 6 (16/04/18 al 21/04/18)
Informes	Documento / diagramación	CONTEXTUALIZACIÓN	APORTE 2	5	Semana: 6 (16/04/18 al 21/04/18)
Informes	Sustentación fase 3	DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 12 (28/05/18 al 02/06/18)
Informes	Sustentación fase 3 B	EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO	APORTE 3	5	Semana: 14 (11/06/18 al 16/06/18)
Informes	Sustentación fase 4	EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO	APORTE 3	5	Semana: 16 (25/06/18 al 28/06/18)
Informes	Sustentación final pública y presentación de documento final	CONTEXTUALIZACIÓN, DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN, EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO, PLANIFICACIÓN, SUSTENTACIÓN DEL PROYECTO	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Informes	Seguna oportunidad de sustentación y presentación final de documento	CONTEXTUALIZACIÓN, DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN, EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO, PLANIFICACIÓN, SUSTENTACIÓN DEL PROYECTO	SUPLETORIO	20	Semana: 19 (al)

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 clase es del estudiante ya que es quien marca el ritmo del desarrollo del proyecto de acuerdo a un cronograma presentado con anterioridad.
Se tiene un cronograma elaborado con anterioridad y que es de conocimiento de alumnos y profesores para cada fase del proyecto, una vez cumplidas las mismas se realizan sustentaciones que son evaluadas por los profesores.
También se desarrolla el documento-publicación del proyecto que será evaluado solamente por el director de proyecto.

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.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Skolos Nancy	Blume	El proceso del diseño gráfico	2012	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 04/03/2018

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-2018 a Julio-2018

Profesor: CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN, CORDERO SALAZAR EDMUNDO FABIAN, ESTRELLA TORAL RAFAEL FERNANDO, TRIPALDI PROANO TOA DONATELLA

Correo electrónico efcordero@uazuay.edu.ec, pcarrion@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.	**CONTEXTUALIZACIÓN**
01.01.	Investigación Bibliográfica (22 horas)
01.02.	Investigación de campo (22 horas)
01.03.	Análisis de Homólogos (20 horas)
02.	**PLANIFICACIÓN**
02.01.	Target / muestra (30 horas)
02.02.	Partidos de diseño / unidades y variables de análisis (30 horas)
03.	**DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN**
03.01.	Ideación / recolección de la data (20 horas)
03.02.	Bocetación / análsis de la data (20 horas)
03.03.	Diseño final y evaluación / resultados y discusión (20 horas)
04.	**EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO**
04.01.	Redacción (28 horas)
04.02.	Diagramación (28 horas)
05.	**SUSTENTACIÓN DEL PROYECTO**
05.01.	Sustentación pública ante tribunal (0 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
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
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
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.	-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
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	Sustantación fase 1	CONTEXTUALIZACIÓN	APORTE 1	5	Semana: 2 (19/03/18 al 24/03/18)
Informes	Sustentación fase 2	PLANIFICACIÓN	APORTE 2	5	Semana: 6 (16/04/18 al 21/04/18)
Informes	Documento / diagramación	CONTEXTUALIZACIÓN	APORTE 2	5	Semana: 6 (16/04/18 al 21/04/18)
Informes	Sustentación fase 3	DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 12 (28/05/18 al 02/06/18)
Informes	Sustentación fase 3 B	EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO	APORTE 3	5	Semana: 14 (11/06/18 al 16/06/18)
Informes	Sustentación fase 4	EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO	APORTE 3	5	Semana: 16 (25/06/18 al 28/06/18)
Informes	Sustentación final pública y presentación de documento final	CONTEXTUALIZACIÓN, DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN, EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO, PLANIFICACIÓN, SUSTENTACIÓN DEL PROYECTO	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Informes	Seguna oportunidad de sustentación y presentación final de	CONTEXTUALIZACIÓN, DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN, EDICIÓN FINAL	SUPLETORIO	20	Semana: 19 (al)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	documento	DEL DOCUMENTO, PLANIFICACIÓN, SUSTENTACIÓN DEL PROYECTO			

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 clase es del estudiante ya que es quien marca el ritmo del desarrollo del proyecto de acuerdo a un cronograma presentado con anterioridad.
Se tiene un cronograma elaborado con anterioridad y que es de conocimiento de alumnos y profesores para cada fase del proyecto, una vez cumplidas las mismas se realizan sustentaciones que son evaluadas por los profesores.
También se desarrolla el documento-publicación del proyecto que será evaluado solamente por el director de proyecto.

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.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Skolos Nancy	Blume	El proceso del diseño gráfico	2012	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 04/03/2018

Estado: Aprobado