UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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-2019 a Febrero-2020
Profesor: ALARCON MORALES JHONN MANUEL
Correo electrónico jalarcon@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

01.	**REGLAMENTO DE UNIDAD DE TITULACIÓN**
01.01.	Reglamento (2 horas)
01.02.	Líneas de Investigación (2 horas)
01.03.	Tipos de Investigación (2 horas)
02.	**PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN**
02.01.	Problemática (5 horas)
02.02.	Estado del Arte (5 horas)
03.	**PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN**
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.	Bibliográfia (8 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ac. Generar proyectos de Diseño de Indentidad y manejo de Marcas	
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita -Evaluación oral
ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario	

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita -Evaluación oral

ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información

-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita -Evaluación oral

af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.

-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita -Evaluación oral

ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial

-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita -Evaluación oral

ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.

-Definir el área mas adecuada para la solución de problemas en el planteamiento de proyectos de diseño	-Evaluación escrita -Evaluación oral

ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada úna de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.

-Definir el área mas adecuada para la solución de problemas en el planteamiento de proyectos de diseño	-Evaluación escrita -Evaluación oral

ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.

-Conceptualizar y justificar las decisiones tomadas en la generación del proyectos, así como definir los modelos teóricos y posicionamientos del proyecto	-Evaluación escrita -Evaluación oral

aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.

-Conceptualizar y justificar las decisiones tomadas en la generación del proyectos, así como definir los modelos teóricos y posicionamientos del proyecto	-Evaluación escrita -Evaluación oral

at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

-Descubrir, analizar y describir una problemática de diseño	-Evaluación escrita -Evaluación oral

au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

-Descubrir, analizar y describir una problemática de diseño	-Evaluación escrita -Evaluación oral

av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

-Descubrir, analizar y describir una problemática de diseño	-Evaluación escrita -Evaluación oral

aw. Trabajar eficientemente en forma individual.

-Realizar investigaciones individuales para poder definir su proyecto de diseño	-Evaluación escrita -Evaluación oral

ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.

-Realizar investigaciones individuales para poder definir su proyecto de diseño	-Evaluación escrita -Evaluación oral

ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.

-Realizar investigaciones individuales para poder definir su proyecto de diseño	-Evaluación escrita -Evaluación oral

az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-Denifir problemáticas reales que afecten la sociedad y posibles soluciones desde un marco ético	-Evaluación escrita -Evaluación oral
ba. Mantener un comportamiento ético con la profesión y con la sociedad en general.	
-Denifir problemáticas reales que afecten la sociedad y posibles soluciones desde un marco ético	-Evaluación escrita -Evaluación oral

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Ensayo		APORTE	5	Semana: 4 (30/09/19 al 05/10/19)
Evaluación escrita	Ensayo		APORTE	10	Semana: 8 (28/10/19 al 31/10/19)
Evaluación escrita	Ensayo/Esquema		APORTE	15	Semana: 13 (02/12/19 al 07/12/19)
Evaluación oral	Defensa del proyecto		EXAMEN	20	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Evaluación escrita	Correcciones al proyecto		SUPLETORIO	20	Semana: 21 (al)

Metodología

Materia teórica - práctica, donde se da una introducción teórica a la investigación y se complementa el aprendizaje con el desarrollo de los
proyectos de final de carrera. Se da un acompañamiento completo desde el desarrollo de la propuesta hasta el proceso de aprobación de
la misma.
p.p1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; font: 8.0px Helvetica; color: #515151}

Criterios de Evaluación

Se evaluará pertinencia a la malla académica de la carrera, factibilidad del proyecto, aplicación de la teoría estudiada, profundidad y
calidad en la información presentada y capacidad de defensa del proyecto.
p.p1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; font: 8.0px Helvetica; color: #515151}

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: 19/09/2019

Estado: Aprobado