



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 6 GRÁFICO

Código: FDI0065

Paralelo:

Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020

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 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

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. 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.	-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.	
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
-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.	
ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-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.	
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional.	-Evaluación oral -Informes -Investigaciones -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.	-Trabajos prácticos - productos
2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	
al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-1. Producir cortos animados utilizando software apropiado.	-Evaluación oral -Informes -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	
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.	-Evaluación oral -Informes -Investigaciones -Trabajos prácticos - productos
2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	
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.	-Trabajos prácticos - productos
2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.	
3. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	
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.	-Trabajos prácticos - productos
2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.	
3. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	
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.	-Evaluación oral -Informes -Investigaciones
2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.	

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
	-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 aplicaciones de calidad centradas en el usuario.	-Evaluación oral -Investigaciones -Trabajos prácticos - productos
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.	-Evaluación oral -Informes -Investigaciones -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.	-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
Trabajos prácticos - productos	Publicidad Directa. Creación de una campaña		APORTE	5	Semana: 4 (22/04/20 al 27/04/20)
Trabajos prácticos - productos	Investigación y definición de Usuarios: Creación de una campaña en base a motion graphics		APORTE	7	Semana: 7 (13/05/20 al 18/05/20)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de un proyecto multimedia: Creación de los títulos de introducción a una película		APORTE	8	Semana: 10 (03/06/20 al 08/06/20)
Trabajos prácticos - productos	Cautivar mediante la interactividad: Creación de un catálogo interactivo		APORTE	10	Semana: 13 (24/06/20 al 29/06/20)
Trabajos prácticos - productos	Desarrollo de proyecto multimedia: Creación de un artefacto multimedia complejo, Sitio web, app.		EXAMEN	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Reactivos	Examen		EXAMEN	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Reactivos	Examen		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	El examen de reactivos es sobre 10, los otros 10 son parte del trabajo en clase del proyecto 5		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 creación de un sitio web o aplicación que tenga el simbolismo, la interacción y la estética apropiados tanto para la empresa como para los usuarios a los que se enfoca.

Todos los ejercicios inician con una introducción al tema a solucionar, los detalles técnicos y creativos referentes al artefacto (o artefactos) a construir se aclaran en las primeras clases, en un segundo momento los estudiantes eligen la empresa, objetivos, mensaje, y sobre eso se trabaja en el taller, finalmente los resultados obtenidos se sustentan en clases.

El curso es altamente colaborativo, los estudiantes están constantemente discutiendo sus trabajos en grupo para obtener mejores ideas y abrirse a la crítica de sus colegas, en el segundo ejercicio se les hace trabajar el brief creativo como grupo a pesar de que luego realizan el artefacto individualmente, y desde el tercer ejercicio los estudiantes pueden trabajar en parejas.

Criterios de Evaluación

En general los criterios de evaluación se van complejizando a medida que los ejercicios demandan de más recursos y respaldo teórico, estos son los parámetros de evaluación por ejercicio:

Publicidad Directa: Investigación. Concepto. Originalidad. Campaña. Diseño.

Investigación y Definición de Usuarios: Investigación. Guión y Storyboard. Desarrollo Visual y Audio. Coherencia y Estética. Efectos. Presentación.

Diseño de Proyecto Multimedia: Guión y Storyboard. Desarrollo Visual. Coherencia y Estética. Producto.

Cautivar mediante la Creatividad: Investigación. Avances de Diseño. Metáfora. Estética. Tecnología. Presentación. UX.

Desarrollo de Proyecto Multimedia: Objetivos. Páginas. Homólogos. Solución Funcional. Estética. Metáfora. Arquitectura. Transiciones. Calidad. UX.

El Supletorio es la suma de 10 puntos a obtener en el trabajo en clases del proyecto 5 y el examen sobre 10.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Gary Spencer Millidge	Parramón	Diseño de Cómic y Novela Gráfica	2009	
Mark Wigan	Gustavo Gili	Imágenes en Secuencia	2008	
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	
Jesse James Garrett	New Riders Publishing	Los elementos de la Experiencia de Usuario, Segunda edición	2011	0321683684

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
IDEO		Diseño Centrado en las Personas: Kit de Herramientas	2017	
Ellen Lupton	Gustavo Gili	Intuición, Acción, Creación. Graphic Design Thinking	2011	

Web

Software

Docente

Fecha aprobación: 19/03/2020

Estado: Aprobado

Director/Junta