Fecha aprobación:

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: DISEÑO, MÚSICA Y MERCHANDISING

Código: FDI2015

Paralelo:

Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017

Profesor: PAZ Y MIÑO FERRI MARIA BELEN

Correo electrónico bpazymino@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

a traves de esta optativa se lograra obtener una mirada integradora de cómo mediante la dirección de arte, la música y el diseño se puede desarrollar merchandising en el ámbito multidiciplinario.

Con esta optativa se lograra integrar en el equipo de un grupo interdisciplinario que permita enlazar varias disciplinas para la generación de merchandising, tomando como consigna el desarrollo del estudio de una banda local (entre las bandas legendarias del Ecuador) para así generar varios productos.

esta materia busca integrar las disciplinas del diseño de Objetos, textiles y gráfico, en un grupo que aporte al desarrollo de productos de merchandising. Esto ayuda a fomentar en el estudiante el trabajo colaborativo y de gestión

3. Contenidos

1	Produccion audiovisual /proyecto MUTEES (0 horas)
1.1	La musica y el mercado del diseño (1 horas)
1.2	Produccion audiovisual (introduccion al proyecto MUTEES) (1 horas)
1.3	El lenguaje intagible de la musica traducido a productos (1 horas)
2	Direccion de arte (0 horas)
2.1	Comunicación (2 horas)
2.2	Transimision de valores (1 horas)
2.3	Lenguajes Expresivos (1 horas)
3	Marketing y Marca (0 horas)
3.1	Analogia y abstraccion- sintesis (2 horas)
3.2	Marketing , Musica y Diseño / Mercado e Imagen (1 horas)
3.3	Posicionamiento (1 horas)
3.4	Cultura y tendencias de moda (1 horas)
4	Gestion y Desarrollo del Proyecto (0 horas)
4.1	Pautas para el desarrollo y generacion de productos de diseño (4 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
aa. Resolver problemas de diseño en base a la investigación.	
-platear pautas para la generación de productos bajo la dirección de arte	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Realizar un ejercicio de conceptualización	Direccion de arte, Produccion audiovisual /proyecto MUTEES	APORTE 1	10	Semana: 1 (20/03/17 al 25/03/17)
Trabajos prácticos - productos	ejercicio de aplicación en un logo, o producto	Direccion de arte, Marketing y Marca	APORTE 2	10	Semana: 6 (24/04/17 al 29/04/17)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio de autorretrato	Direccion de arte	APORTE 3	10	Semana: 14 (19/06/17 al 24/06/17)
Trabajos prácticos - productos	Creación de un concepto, definición de target, y boceto de producto	Gestion y Desarrollo del Proyecto	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	examen por reactivos	Direccion de arte, Gestion y Desarrollo del Proyecto, Marketing y Marca, Produccion audiovisual /proyecto MUTEES	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

Mediante la presentación de varios profesionales en el campo del diseño y la música, se llevará a cabo un tipo taller, en función de las charlas, habrán ejericios de aplicación

Criterios de Evaluación

El criterio a evaluar va en función de los procesos y ejercicios realizados en clase, sobre todo en la conceptualización y la definición del target

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Rudolf Arnheim	UBA	Pensamiento visual	1985	
Joan Costa	Barcelona : Costa Punto Com Editor	Los cinco pilares del branding: Anatomía de la Marca	2013	
Richard Poulin	Promopress	Fundamentos del diseño gráfico : los 26 principios que todo diseñador gráfico debe conocer	2016	
Jordi Llovet	Gustavo Gili	Ideología y metodología del diseño	1981	

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación:

Estado: **Validar**