



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: TALLER DE GRADUACIÓN GRÁFICO
Código: FDI0188
Paralelo: A, B, C
Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019
Profesor: ESTRELLA TORAL RAFAEL FERNANDO
Correo electrónico: restrella@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:

Código: FDI0072 Materia: DISEÑO 7 GRÁFICO
 Código: FDI0073 Materia: DISEÑO DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN GRÁFICO

Nivel: 8

Distribución de horas.

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

2. Descripción y objetivos de la materia

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.

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.

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. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. 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 / análisis 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)

5. 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. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. -Informes

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.

ac. Generar proyectos de Diseño de Identidad y manejo de Marcas

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. -Informes

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.

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. -Informes

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.

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. -Informes

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.

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. -Informes

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.

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. -Informes

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.

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. -Informes

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.

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

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.	-Informes
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.	-Informes
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.	
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.	-Informes
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.	
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.	-Informes
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.	
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.	-Informes
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.	
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.	-Informes
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.	
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.	-Informes
2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño	

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.

af. 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. -Informes

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.

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. -Informes

2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.

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. -Informes

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.

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. -Informes

2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.

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. -Informes

2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Informes	Contextualización	CONTEXTUALIZACIÓN	APORTE 1	5	Semana: 5 (08/04/19 al 13/04/19)
Informes	Planificación	PLANIFICACIÓN	APORTE 2	5	Semana: 7 (22/04/19 al 27/04/19)
Informes	Ideas, selección, bocetaje	DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	APORTE 2	5	Semana: 8 (29/04/19 al 02/05/19)
Informes	Definición de diseño, inicio de aplicaciones	DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 11 (20/05/19 al 23/05/19)
Informes	Diseño final, aplicaciones finales	DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 13 (03/06/19 al 08/06/19)
Informes	Borrador del documento final	EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO	APORTE 3	5	Semana: 15 (17/06/19 al 22/06/19)
Informes	Sustentación final	CONTEXTUALIZACIÓN, DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN, EDICIÓN	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		FINAL DEL DOCUMENTO, PLANIFICACIÓN, SUSTENTACIÓN DEL PROYECTO			
Informes	Revisión de todo el proyecto, se reentrega y tendrá una segunda sustentación	CONTEXTUALIZACIÓN, DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN, EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO, PLANIFICACIÓN, SUSTENTACIÓN DEL PROYECTO	SUPLETORIO	20	Semana: 20 (al)

Metodología

La asignatura 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 y los profesores deben ir guiando la tarea con sugerencias y diversos materiales para apoyo del 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. Los profesores evaluarán en algunos casos las sustentaciones de cada fase del proyecto, su cumplimiento, calidad, y propuesta. También se evalúan los documentos finales de proyectos de graduación, esta evaluación es únicamente realizada por el Director y los profesores del taller podrán hacer observaciones.

6. 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: **18/02/2019**

Estado: **Aprobado**