



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: DISEÑO 7 GRÁFICO
Código: FDI0072
Paralelo: B
Periodo : Septiembre-2019 a Febrero-2020
Profesor: CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN
Correo electrónico: pcarrion@uazuay.edu.ec

Nivel: 7

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
12				12

Perrequisitos:

Código: FDI0028 Materia: COMPUTACIÓN 6 GRÁFICO
 Código: FDI0065 Materia: DISEÑO 6 GRÁFICO
 Código: FDI0120 Materia: GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS
 Código: FDI0165 Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL

2. Descripción y objetivos de la materia

En esta asignatura práctica se abordan las técnicas y estrategias del desarrollo de proyectos de comunicación visual y su posterior promoción.

Permite formar al estudiante en la dirección y manejo de proyectos de diseño gráfico.

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. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1	Proyecto: Diagnóstico de 3 tesis de grado
1.1	Establecer los diferentes etapas dentro de un proyecto de diseño (12 horas)
1.2	Investigación: recopilación, procesamiento y análisis de información (6 horas)
1.3	Ideación: cuales son las posible soluciones planteadas. (3 horas)
1.4	Análisis de las soluciones planteadas. (3 horas)
1.5	Análisis de la elección realizada. (3 horas)
1.6	Recibir feedback (2 horas)
1.7	Presentación de la investigación. (8 horas)
1.8	Proponer soluciones (8 horas)
1.9	Elección de soluciones (3 horas)

2	Proyecto: Debate y replanteamiento del diseño.(buscando resolver una nueva problemática planteada)
2.1	Programación (Gestión de un Proyecto: Alcance, cronograma, presupuesto, riesgos.) (12 horas)
2.2	Proponer soluciones. (Versionamiento de las propuestas generadas) (12 horas)
2.3	Hacer elecciones (Diseño de Sistemas de Comunicación Gráfica) (12 horas)
2.4	Implementación (24 horas)
2.5	Recibir feedback (6 horas)
2.6	Presentación del nuevo proyecto. (6 horas)
3	Proyecto: Planteamiento de una problemática a ser resuelta por los estudiantes, aplicando nuevas técnicas y tecnologías que el diseño gráfico propone. (Gestión de un proyecto de diseño PMBOOK)
3.1	Gestión en estrategia de diseño (12 horas)
3.2	Gestión en proceso de diseño (12 horas)
3.3	Gestión en implementación de diseño (24 horas)
3.4	Presentación del Proyecto (24 horas)

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

a1. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.

-Utilizar los programas que sean necesarios para conseguir resolver el problema de diseño planteado.

-Evaluación escrita
-Informes
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Informes	Análisis de tesis	Proyecto: Diagnóstico de 3 tesis de grado	APORTE	5	Semana: 2 (16/09/19 al 21/09/19)
Informes	Brief del producto	Proyecto: Diagnóstico de 3 tesis de grado	APORTE	5	Semana: 5 (07/10/19 al 10/10/19)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de un sistema de productos	Proyecto: Debate y replanteamiento del diseño.(buscando resolver una nueva problemática planteada), Proyecto: Diagnóstico de 3 tesis de grado	APORTE	15	Semana: 9 (05/11/19 al 09/11/19)
Informes	Brief de la campaña publicitaria	Proyecto: Debate y replanteamiento del diseño.(buscando resolver una nueva problemática planteada), Proyecto: Diagnóstico de 3 tesis de grado	APORTE	5	Semana: 11 (18/11/19 al 23/11/19)
Evaluación escrita	Examen	Proyecto: Debate y replanteamiento del diseño.(buscando resolver una nueva problemática planteada), Proyecto: Diagnóstico de 3 tesis de grado, Proyecto: Planteamiento de una problemática a ser resuelta por los estudiantes, aplicando nuevas técnicas y tecnologías que el diseño gráfico propone. (Gestión de un proyecto de diseño PMBOOK)	EXAMEN	5	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de campaña	Proyecto: Debate y replanteamiento del diseño.(buscando resolver una nueva problemática planteada), Proyecto: Diagnóstico de 3 tesis de grado, Proyecto: Planteamiento de una problemática a ser resuelta por los estudiantes, aplicando	EXAMEN	15	Semana: 20 (al)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		nuevas técnicas y tecnologías que el diseño gráfico propone. (Gestión de un proyecto de diseño PMBOOK)			
Evaluación escrita	Supletorio	Proyecto: Debate y replanteamiento del diseño.(buscando resolver una nueva problemática planteada), Proyecto: Diagnóstico de 3 tesis de grado, Proyecto: Planteamiento de una problemática a ser resuelta por los estudiantes, aplicando nuevas técnicas y tecnologías que el diseño gráfico propone. (Gestión de un proyecto de diseño PMBOOK)	SUPLETORIO	20	Semana: 21 (al)

Metodología

Los proyectos se centran en problemas o temas vinculados a los conceptos y principios básicos de una o varias materias.

Los proyectos abordan problemas o temas reales, no simulados, quedando abiertas las soluciones.

Generan un nuevo conocimiento.

Suele utilizarse en los últimos cursos y con duración de un semestre o curso completo.

Su estructura podemos determinarla en 4 fases:

1. Información: Los estudiantes recopilan, por diferentes fuentes, informaciones necesarias para la resolución de la tarea planeada.
2. Planificación: Elaboración del plan de trabajo, la estructuración del procedimiento metodológico, la planificación de los instrumentos y medios de trabajo, y elección entre las posibles variables o estrategias de solución a seguir.
3. Realización: Supone la acción experimental e investigadora, ejercitándose y analizándose la acción creativa, autónoma y responsable.
4. Evaluación: Los estudiantes sustentan los resultados y productos conseguidos.

Criterios de Evaluación

1. Conocimientos técnicos

1.1. Generales para el aprendizaje: Análisis. Síntesis. Conceptualización

1.2. Académicos vinculados a una materia. Desarrollo y profundización de conocimientos, destrezas y habilidades

1.3. Vinculados al mundo profesional. Investigación e innovación de soluciones técnicas. Tránsito de conocimientos y procedimientos generales y específicos a situaciones prácticas.

2. Habilidades y destrezas

2.1. Intelectuales: Pensamiento sistémico. Pensamiento crítico.

2.2. De comunicación: Manejo de información. Expresión oral y escrita.

2.3. Interpersonales: Trabajo en equipo. Respeto a los demás. Responsabilidad individual y grupal.

2.4. Organización/gestión personal: Planificación, organización y del trabajo. Diseño de investigación. Toma de decisiones.

3. Actitudes y valores

3.1. De desarrollo profesional: Iniciativa. Constancia. Sistematización. Competencias

3.2. De compromiso personal: Responsabilidad personal y grupal.

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
CALVER, GILES	Gustavo Gilli	QUÉ ES EL PACKAGING	2004	978-968-88741-5-8
CHAVES, NORBERTO	Gustavo Gilli	IMAGEN CORPORATIVA: TEORÍA Y METODOLOGÍA DE LA CLASIFICACIÓN INSTITUCIONAL	2003	978-84-252-1859-0
HELLER, EVA	Gustavo Gilli	PSICOLOGÍA DEL COLOR: CÓMO ACTÚAN LOS COLORES SOBRE LOS SENTIMIENTOS Y LA RAZÓN	2004	978-84-252-1977-1
KNIGHT, CAROLYN; CLASER, JESSICA	Gustavo Gilli	EXPANDIR LA MARCA, CONVIERTE TU MARCA EN OBJETO DE DESEO	2008	978-84-935881-6-8
MASON, DANIEL	Gustavo Gilli	MATERIALES Y PROCESOS DE IMPRESIÓN	2008	978-84-252-2240-5

Web

Autor	Título	Url
-------	--------	-----

Autor	Título	Url
Juan Carlos Lazo	Netvibes	http://www.netvibes.com/juancarloslazo
Varios	Foroalfa	http://foroalfa.org/
Varios	Grafitat	http://www.grafitat.com/
Varios	Edmodo	http://www.edmodo.com/
Varios	Google Drive	http://drive.google.com/

Software

Autor	Título	Url	Versión
Adobe	Indesign	NO INDICA	CS6
Adobe	Photoshop/Ilustrador	UDA	CS6
Adobe	3d Studio Max	UDA	NO INDICA
Adobe	Aftereffects	UDA	CS6

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **14/10/2019**

Estado: **Aprobado**