



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: DISEÑO DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN GRÁFICO

Código: FDI0073

Paralelo: B

Periodo : Septiembre-2020 a Febrero-2021

Profesor: TRIPALDI PROANO TOA DONATELLA

Correo electrónico: ttripaldi@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Ninguno

Nivel: 7

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas	Créditos
		Sistemas de tutorías	Autónomo		
5				5	5

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.	Bibliografía (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 Identidad y manejo de Marcas	
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Investigaciones
ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario	
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Investigaciones
ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información	
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Investigaciones
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.	
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Investigaciones
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Investigaciones
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	-Investigaciones
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una 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	-Investigaciones
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	-Investigaciones
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	-Investigaciones
at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-Descubrir, analizar y describir una problemática de diseño	-Investigaciones
au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-Descubrir, analizar y describir una problemática de diseño	-Investigaciones
av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-Descubrir, analizar y describir una problemática de diseño	-Investigaciones
aw. Trabajar eficientemente en forma individual.	
-Realizar investigaciones individuales para poder definir su proyecto de diseño	-Investigaciones
ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.	
-Realizar investigaciones individuales para poder definir su proyecto de diseño	-Investigaciones

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

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

-Realizar investigaciones individuales para poder definir su proyecto de diseño -Investigaciones

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

-Denificar problemáticas reales que afecten la sociedad y posibles soluciones desde un marco ético -Investigaciones

ba. Mantener un comportamiento ético con la profesión y con la sociedad en general.

-Denificar problemáticas reales que afecten la sociedad y posibles soluciones desde un marco ético -Investigaciones

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Título, subtítulo, estado	REGLAMENTO DE UNIDAD DE TITULACIÓN	APORTE DESEMPEÑO	1	Semana: 4 (12/10/20 al 17/10/20)
Investigaciones	problemática	PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN	APORTE DESEMPEÑO	4	Semana: 8 (09/11/20 al 14/11/20)
Investigaciones	Estado del arte e hipótesis	PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN	APORTE DESEMPEÑO	3	Semana: 10 (23/11/20 al 28/11/20)
Investigaciones	Objetivos	PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN	APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 12 (07/12/20 al 12/12/20)
Investigaciones	Anteproyecto escrito completo	PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN, PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN, REGLAMENTO DE UNIDAD DE TITULACIÓN	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021)
Investigaciones	Sustentación anteproyecto	PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN, PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN, REGLAMENTO DE UNIDAD DE TITULACIÓN	EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25/01/21 al 30/01/21)
Investigaciones	Anteproyecto escrito completo	PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN, PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN, REGLAMENTO DE UNIDAD DE TITULACIÓN	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021)
Investigaciones	Sustentación anteproyecto	PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN, PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN, REGLAMENTO DE UNIDAD DE TITULACIÓN	SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25/01/21 al 30/01/21)

Metodología

Al ser una materia teórico-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. La materia se desarrolla en un módulo de 8 semanas, para el sistema en línea, dos horas de clases presenciales diarias donde se irán desarrollando los puntos de un protocolo de anteproyecto, que será un documento compartido a través de una hoja electrónica a manera de formulario, donde los estudiantes lo irán desarrollando y el profesor haciendo revisiones, las mismas serán compartidas con todo el grupo para el análisis y reflexión grupal-individual. Cada punto o grupo de puntos a desarrollar serán evaluados y calificados por el profesor y pasará fases de cumplimiento. Al final el profesor dará el aval para el que anteproyecto sea sustentado a un tribunal y a la Junta Académica, para posteriormente ser aprobados en Consejo de Facultad. Inmediatamente después de los procesos de aprobación el estudiante utilizará su protocolo como guía para el desarrollo de su Proyecto de Graduación.

Criterios de Evaluación

Con el objetivo de evaluar el aprendizaje constante, se trabajará en línea construyendo el anteproyecto y haciendo reflexiones críticas sobre los mismos, se ejemplificarán con algunas de las propuestas de los estudiantes. Por otra parte, en la evaluación final se ha de considerar un cumplimiento mínimo del anteproyecto previo al aval del profesor, así mismo, como parte de la evaluación se analizará la capacidad de síntesis y de presentación del anteproyecto a los tribunales designados y la Junta Académica de la carrera. En referencia al anteproyecto, se evaluará la pertinencia del mismo a la malla académica y objetivos de la carrera, factibilidad del proyecto, aplicación de las teorías estudiadas, capacidad de redacción académica de cada uno de los puntos, su profundidad, la calidad y cantidad de la información referencial presentada y sus fechas de cumplimiento.

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

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Chavarría Marcela, Villalobos Marveya	Trillas	Metodología para la elaboración de tesis y otras opciones de titulación	2017	978-607-17-2822-7
Luzuriaga, Jorge	Codeu	Manual de Investigación	2011	978-942-907-60-8

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 20/09/2020

Estado: Aprobado