



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos

**Materia:** TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 4  
**Código:** EGR010  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2021 a Julio-2021  
**Profesor:** TRIPALDI PROANO TOA DONATELLA  
**Correo electrónico:** ttripaldi@uazuay.edu.ec  
**Prerrequisitos:**

Código: EGR003 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 3  
 Código: EGR004 Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 3

**Nivel:** 4

**Distribución de horas.**

Docencia	Práctico	Autónomo: 88		Total horas	Créditos
		Sistemas de tutorías	Autónomo		
80	32	0	88	200	7

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Es el taller central del nivel, donde los conocimientos adquiridos en las asignaturas paralelas deberán aportar en la realización de los proyectos de diseño. Además con la lógica del diseño de información estudiados en el Taller de Creación y Proyectos 3, pero incorporando al usuario y al contexto para ampliar la complejidad del proyecto.

En esta asignatura se busca que el estudiante aborde el manejo de información desde el conocimiento de los elementos gráficos que intervienen en su estructuración (imagen, tipografía, color, formato, etc.) y los diferentes niveles de información que cada uno de estos elementos puede propiciar. En este nivel se introduce al usuario (lector) y el contexto en que se despliega la información (condiciones de uso) como actores fundamentales en el proceso de la comunicación visual, poniendo por lo tanto énfasis en la estructura de la información (planificación y organización) y las variaciones que se dan con el cambio de los soportes y los medios.

El diseñador gráfico es un comunicador visual integral, y es de suma importancia que su formación sea específica con relación a los actores y medios para los cuales trabaja así como en la red que se produce al desarrollar proyectos multimedia o con soportes diversos. Este taller evidencia la necesidad de que la efectividad comunicacional se busque tanto en piezas mínimas como en proyectos complejos de varias piezas, logrando establecer criterios de diseño para cada una de las circunstancias y para el sistema gráfico global.

#### 3. Contenidos

<b>1</b>	<b>LA INFORMACIÓN SITUADA</b>
1.1	El usuario en la información (5 horas)
1.2	El contexto en la información (5 horas)
1.3	Información para la gente (5 horas)
1.4	Información para la identidad (5 horas)
1.5	Información para la sociedad (5 horas)
<b>2</b>	<b>ESTRUCTURA Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN</b>
2.1	Estructuras de la información (5 horas)
2.2	Orden y subordinación de la información (5 horas)
2.3	Constantes y variables en la estructura de la información (5 horas)
<b>3</b>	<b>MANEJO Y ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS PARA LA INFORMACIÓN</b>

3.1	Mensaje y codificación (8 horas)
3.2	Estrategias de composición (8 horas)
<b>4</b>	<b>JERARQUIZACIÓN DE ELEMENTOS EN LA ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN SOPORTES</b>
4.1	Composiciones simples y complejas (8 horas)
4.2	Parámetros para la exposición de la información (8 horas)
4.3	Niveles y jeraquías para la decodificación (8 horas)
<b>5</b>	<b>ELEMENTOS DISEÑO GRÁFICO</b>
5.1	Práctica 1 (Formato) (3 horas)
5.2	Práctica 2 (Color) (3 horas)
5.3	Práctica 3 (Dimensiones) (3 horas)
5.4	Práctica 4 (Tipografía) (3 horas)
5.5	Práctica 5 (Textura) (4 horas)
5.6	Práctica 6 (Imágenes) (4 horas)
5.7	Práctica 7 (Reticulas) (4 horas)
5.8	Práctica 8 (Trama) (4 horas)
5.9	Práctica 9 (Distribución) (4 horas)

#### 4. Sistema de Evaluación

##### Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

###### Resultado de aprendizaje de la materia

###### Evidencias

###### aa. Diseña proyectos acordes a las necesidades del contexto desde una mirada integradora y comprometida.

-Compara, planifica y prueba los diferentes elementos del diseño en diferentes tipos de diseño de información.

-Investigaciones  
-Trabajos prácticos -  
productos

###### bd. Integra saberes ancestrales, tecnológicos y socioculturales para plantear proyectos profesionales.

-Selecciona, organiza y produce un proyecto de diseño de información impresa.

-Investigaciones  
-Trabajos prácticos -  
productos

###### cb. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos propios de la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.

-Identifica, enlista y explica los elementos del diseño de información.

-Investigaciones  
-Trabajos prácticos -  
productos

-Interpreta, ejecuta y estructura el diseño de información.

-Investigaciones  
-Trabajos prácticos -  
productos

###### db. Utiliza el pensamiento lógico, crítico y creativo para la comprensión, explicación, integración y comunicación de los fenómenos, sujetos y situaciones de la profesión.

-Selecciona, organiza y produce un proyecto de diseño de información digital o ambiental.

-Investigaciones  
-Trabajos prácticos -  
productos

##### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Diseño de un identificador que puede llegar a ser de cualquier tipo de imagen revisada en clases	LA INFORMACIÓN SITUADA	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 4 (05-ABR-21 al 10-ABR-21)
Investigaciones	Análisis de casos	ESTRUCTURA Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 8 (03-MAY-21 al 08-MAY-21)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de campaña básica	MANEJO Y ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS PARA LA INFORMACIÓN	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 12 (31-MAY-21 al 05-JUN-21)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de campaña básica segunda parte	JERARQUIZACIÓN DE ELEMENTOS EN LA ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN SOPORTES	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 16 (28-JUN-21 al 03-JUL-21)
Trabajos prácticos - productos	CAMPAÑA GLOBAL: - Problematización - Investigación de contexto y usuario	ELEMENTOS DISEÑO GRÁFICO, ESTRUCTURA Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN, JERARQUIZACIÓN DE	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	- Estrategia comunicacional y gráfica - Brief creativo - Conceptualización: gran idea - Bocetación inicial	ELEMENTOS EN LA ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN SOPORTES, LA INFORMACIÓN SITUADA, MANEJO Y ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS PARA LA INFORMACIÓN			
Trabajos prácticos - productos	CAMPAÑA GLOBAL: - Diseño de indentificador - Sistema - Aplicación en soportes y medios	ELEMENTOS DISEÑO GRÁFICO, ESTRUCTURA Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN, JERARQUIZACIÓN DE ELEMENTOS EN LA ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN SOPORTES, LA INFORMACIÓN SITUADA, MANEJO Y ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS PARA LA INFORMACIÓN	EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (19-JUL-21 al 24-JUL-21)
Trabajos prácticos - productos	CAMPAÑA GLOBAL: - Problematización - Investigación de contexto y usuario - Estrategia comunicacional y gráfica - Brief creativo - Conceptualización: gran idea - Bocetación inicial	ELEMENTOS DISEÑO GRÁFICO, ESTRUCTURA Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN, JERARQUIZACIÓN DE ELEMENTOS EN LA ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN SOPORTES, LA INFORMACIÓN SITUADA, MANEJO Y ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS PARA LA INFORMACIÓN	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	CAMPAÑA GLOBAL: - Diseño de indentificador - Sistema - Aplicación en soportes y medios	ELEMENTOS DISEÑO GRÁFICO, ESTRUCTURA Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN, JERARQUIZACIÓN DE ELEMENTOS EN LA ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN SOPORTES, LA INFORMACIÓN SITUADA, MANEJO Y ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS PARA LA INFORMACIÓN	SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (19-JUL-21 al 24-JUL-21)

## Metodología

## Criterios de Evaluación

## 5. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

---

#### Web

---

#### Software

---

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Lindsey Marshall, Lester Meachem	Parramón	Cómo usar imágenes en diseño gráfico	2010	978-84-342-3672-1
Gustavo Valdés de León	nobuko	Una molesta introducción al estudio del Diseño	2011	978-978.584-364-6
Raúl Belluccia	Paidós	El diseño gráfico y su enseñanza	2007	978-950-12-2724-6

<b>Autor</b>	<b>Editorial</b>	<b>Título</b>	<b>Año</b>	<b>ISBN</b>
Victoria Romero	Ariel	Lenguaje Publicitario	2005	978-950-12-2724-684-344-1307-8
Melissa Davis	Parramón	Mucho más que un nombre. Una introducción a la gestión de marcas	2006	84-342-2908-0
Robin Landa	ANAYA	El diseño en la publicidad	2016	978-84-415-3967-9
Nik Mahon	Gustavo Gilli	Ideación. Cómo generar grandes ideas publicitarias	2012	978-84-252-2478-2
Bo Bergstöm	Promopress	Tengo algo en el ojo. Técnicas esenciales de comunicación visual	2009	978-84-935881-9-9

**Web**

---

**Software**

---



---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **11/03/2021**

Estado: **Aprobado**