



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos

**Materia:** DISEÑO 6 GRÁFICO  
**Código:** FDI0065  
**Paralelo:** B  
**Periodo :** Marzo-2018 a Julio-2018  
**Profesor:** LAZO GALAN JUAN CARLOS  
**Correo electrónico:** jlazo@uazuay.edu.ec  
**Prerrequisitos:**

---

Código: FDI0024 Materia: COMPUTACIÓN 5 GRÁFICO  
 Código: FDI0034 Materia: COMUNICACIÓN 3  
 Código: FDI0061 Materia: DISEÑO 5 GRÁFICO

**Nivel:** 6

**Distribución de horas.**

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
6				6

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

En esta asignatura práctica, se abordarán las técnicas y estrategias en las áreas de la multimedia y las interfaces digitales.

Permite formar al estudiante en una de las áreas profesionales del 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.	El correo electrónico, publicidad directa.
1.1.	Introducción al Diseño Digital Multimedia (2 horas)
1.2.	Diseño para el envío masivo, el mail como medio (2 horas)
1.3.	Propuestas de problemática y objetivos (2 horas)
1.4.	Taller (6 horas)
2.	El banner, publicidad en la Red.
2.1.	Publicidad en la Red - El banner como medio (2 horas)
2.2.	Propuesta de problemática y objetivos (2 horas)
2.3.	Taller (8 horas)
3.	La portada, Introducción a los contenidos, DVD.

3.1.	Introducción a la animación digital (2 horas)
3.2.	Homólogos (2 horas)
3.3.	Propuesta de problemática y objetivos (4 horas)
3.4.	Taller (10 horas)
4.	<b>Diseño de un sitio o un CD, complejidad sencilla. Catálogo. Portafolio.</b>
4.1.	Introducción al diseño interactivo: el catálogo como promoción (2 horas)
4.2.	Diseño centrado en el usuario, usabilidad, arquitectura de contenidos (1) (2 horas)
4.3.	Homólogos (2 horas)
4.4.	Propuesta de problemática y objetivos (4 horas)
4.5.	Taller (14 horas)
5.	<b>El diseño de un sitio, complejidad media alta. Portal.</b>
5.1.	Introducción al Diseño Web (2 horas)
5.2.	Diseño centrado en el usuario, usabilidad, arquitectura de contenidos (2) (2 horas)
5.3.	Homólogos (2 horas)
5.4.	Propuesta de problemática y objetivos (4 horas)
5.5.	Taller (20 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. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional. | -Reactivos                      |
|   | -Trabajos prácticos - productos |

##### af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.

- |  |                                 |
|--|---------------------------------|
| -1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional.                            | -Reactivos                      |
| 2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.   | -Trabajos prácticos - productos |
| 3. Entender el mercado multimedia y las posibilidades del diseño gráfico digital dentro y fuera de la red. |                                 |
| 4. Construir sitios web interactivos de complejidad media.   |                                 |

##### ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial

- |  |                                 |
|--|---------------------------------|
| -1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional.                            | -Reactivos                      |
| 2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.   | -Trabajos prácticos - productos |
| 3. Entender el mercado multimedia y las posibilidades del diseño gráfico digital dentro y fuera de la red. |                                 |
| 4. Construir sitios web interactivos de complejidad media.   |                                 |

##### ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.

- |  |                                 |
|--|---------------------------------|
| -1. Producir cortos animados utilizando software apropiado.  | -Reactivos                      |
| 2. Entender el mercado multimedia y las posibilidades del diseño gráfico digital dentro y fuera de la red. | -Trabajos prácticos - productos |

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

- |   |                                 |
|---|---------------------------------|
| -1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional. | -Reactivos                      |
|   | -Trabajos prácticos - productos |

##### ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.

- |   |                                 |
|---|---------------------------------|
| -1. Producir cortos animados utilizando software apropiado. | -Reactivos                      |
| 2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.  | -Trabajos prácticos - productos |

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

- |   |                                 |
|---|---------------------------------|
| -1. Producir cortos animados utilizando software apropiado. | -Reactivos                      |
| 2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.  | -Trabajos prácticos - productos |

##### am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

- |   |                                 |
|---|---------------------------------|
| -1. Producir cortos animados utilizando software apropiado. | -Reactivos                      |
| 2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.  | -Trabajos prácticos - productos |

##### an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

- |   |                                 |
|---|---------------------------------|
| -1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional. | -Reactivos                      |
| 2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.                      | -Trabajos prácticos - productos |
| 3. Construir sitios web interactivos de complejidad media.                      |                                 |

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

### Resultado de aprendizaje de la materia

### Evidencias

ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

- |   |                       |
|---|-----------------------|
| -1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional. | -Reactivos            |
| 2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.                      | -Trabajos prácticos - |
| 3. Construir sitios web interactivos de complejidad media.                      | productos             |

ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.

- |   |                       |
|---|-----------------------|
| -1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional. | -Reactivos            |
|   | -Trabajos prácticos - |
|   | productos             |

aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.

- |   |                       |
|---|-----------------------|
| -1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional. | -Reactivos            |
| 2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.                      | -Trabajos prácticos - |
|   | productos             |

av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

- |  |                       |
|--|-----------------------|
| -1. Construir artefactos comunicacionales interactivos con calidad profesional.                                    | -Reactivos            |
| 2. Entender el mercado multimedia y las posibilidades del diseño gráfico digital dentro y fuera de la red.         | -Trabajos prácticos - |
| 3. Construir sitios web interactivos de complejidad media.   | productos             |
| 4. Entender los requerimientos del medio digital para desarrollar aplicaciones de calidad centradas en el usuario. |                       |

aw. Trabajar eficientemente en forma individual.

- |   |                       |
|---|-----------------------|
| -1. Construir sitios web interactivos de complejidad media. | -Reactivos            |
| 2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.  | -Trabajos prácticos - |
|   | productos             |

ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.

- |   |                       |
|---|-----------------------|
| -1. Construir sitios web interactivos de complejidad media. | -Reactivos            |
| 2. Producir cortos animados utilizando software apropiado.  | -Trabajos prácticos - |
|   | productos             |

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

- |   |                       |
|---|-----------------------|
| -1. Producir cortos animados utilizando software apropiado. | -Reactivos            |
| 2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.  | -Trabajos prácticos - |
|   | productos             |

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

- |   |                       |
|---|-----------------------|
| -1. Producir cortos animados utilizando software apropiado. | -Reactivos            |
| 2. Construir sitios web interactivos de complejidad media.  | -Trabajos prácticos - |
|   | productos             |

## Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	capitulo 1 y 2	El banner, publicidad en la Red., El correo electrónico, publicidad directa.	APORTE 1	5	Semana: 4 (02/04/18 al 07/04/18)
Trabajos prácticos - productos	Animacion de simbolos y modificar propiedades de simbolos en la linea de tiempo	La portada, Introducción a los contenidos, DVD.	APORTE 2	10	Semana: 8 (01/05/18 al 05/05/18)
Trabajos prácticos - productos	Animacion de simbolos y modificar propiedades de simbolos en la linea de tiempo	Diseño de un sitio o un CD, complejidad sencilla. Catálogo. Portafolio.	APORTE 3	15	Semana: 15 (18/06/18 al 23/06/18)
Reactivos	Animacion de simbolos y modificar propiedades de simbolos en la linea de tiempo	Diseño de un sitio o un CD, complejidad sencilla. Catálogo. Portafolio., El diseño de un sitio, complejidad media alta. Portal.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	Animacion de simbolos y modificar propiedades de simbolos en la linea de tiempo	Diseño de un sitio o un CD, complejidad sencilla. Catálogo. Portafolio., El diseño de un sitio, complejidad media alta. Portal.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Reactivos	Hystory board, animacion, uso de simbolos, linea de tiempo,	Diseño de un sitio o un CD, complejidad sencilla. Catálogo. Portafolio., El	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	efectos, propiedades de símbolos utilizados, uso de audio, utilización de scripts, modo de publicación dependiendo el soporte de visualización.	banner, publicidad en la Red., El correo electrónico, publicidad directa., El diseño de un sitio, complejidad media alta. Portal., La portada, Introducción a los contenidos, DVD.			
Trabajos prácticos - productos	Hystory board, animación, uso de símbolos, línea de tiempo, efectos, propiedades de símbolos utilizados, uso de audio, utilización de scripts, modo de publicación dependiendo el soporte de visualización.	Diseño de un sitio o un CD, complejidad sencilla. Catálogo. Portafolio., El diseño de un sitio, complejidad media alta. Portal.	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )

## Metodología

En esta materia se espera que los estudiantes lleguen a familiarizarse con la creación de artefactos multimediales, que en algunos casos se pide que sean interactivos, el diseño centrado en el usuario será la metodología que se planteará en todos los proyectos.

Se inicia con un artefacto simple, una campaña con publicidad directa en donde se promociona un producto para varios targets o varios productos para un único target, la propuesta tecnológica en relación al usuario final será la variable fundamental para el éxito de la campaña. En el segundo ejercicio los estudiantes se enfrentan a la creación de una campaña social a ser distribuida en redes sociales, aquí los estudiantes tienen la obligación de exponer su trabajo hacia el exterior gracias a las redes.

El tercer ejercicio, basado en la guionización de contenidos, tiene como objetivo realizar un video en motion graphics dentro de los títulos de un largometraje, en este caso el trabajo se hace en formato HD que será subido a las redes.

En el cuarto ejercicio se propone crear un artefacto interactivo que se comporte como un catálogo de productos, los estudiantes tienen que planificar desde la interacción esperada, hasta detalles como fotografía empleada o las transiciones del artefacto a presentar.

El último ejercicio consiste en crear un artefacto multimedia interactivo que responda a los objetivos de la empresa y al target al que se enfoca, consiste en la creación de un sitio web o aplicación que tenga el simbolismo, la interacción y la estética apropiados tanto para la empresa como para los usuarios a los que se enfoca.

Todos los ejercicios inician con una introducción al tema a solucionar, los detalles técnicos y creativos referentes al artefacto (o artefactos) a construir se aclaran en las primeras clases, en un segundo momento los estudiantes eligen la empresa, objetivos, mensaje, y sobre eso se trabaja en el taller, finalmente los resultados obtenidos se sustentan en clases.

El curso es altamente colaborativo, los estudiantes están constantemente discutiendo sus trabajos en grupo para obtener mejores ideas y abrirse a la crítica de sus colegas, en el segundo ejercicio se les hace trabajar el brief creativo como grupo a pesar de que luego realizan el artefacto individualmente, y desde el tercer ejercicio los estudiantes pueden trabajar en parejas.

## Criterios de Evaluación

Hystory board, animación, uso de símbolos, línea de tiempo, efectos, propiedades de símbolos utilizados, uso de audio, utilización de scripts, modo de publicación dependiendo el soporte de visualización.

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Bo Bergstrom	Promopress	Tengo algo en el ojo	2009	
Andrew Selby	Parramón	Animación: nuevos procesos creativos	2009	
Ian Clazie	Gustavo Gili	Cómo crear un portafolio digital	2011	
Gary Spencer Millidge	Parramón	Diseño de Cómic y Novela Gráfica	2009	
Mark Wigan	Gustavo Gili	Imágenes en Secuencia	2008	

#### Web

#### Software

## Bibliografía de apoyo

### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
David Travis	Userfocus	La fábula del diseñador centrado en el usuario	2009	
Javier Cuello y José Vittone		Diseñando apps para móviles	2013	
Jesse James Garrett	New Riders	The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond	2010	

### Web

### Software

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **04/04/2018**

Estado: **Aprobado**