



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 4

Código: EGR0010

Paralelo:

Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020

Profesor: ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO

Correo electrónico: calvarracin@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Código: EGR0003 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 3

Código: EGR0004 Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 3

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

1	Soportes impresos: Información, contexto, usuario
1.1	Sistema de información en carteles (10 horas)
1.2	Sistema de información en artes mínimos (10 horas)
1.3	Sistema de información en productos editoriales (10 horas)
2	Soportes digitales: Información, contexto, usuario
2.1	Sistema de información en artes digitales estáticos (10 horas)
2.2	Sistema de información en artes digitales dinámicos (10 horas)
3	Soportes ambientales: Información, contexto, usuario
3.1	Sistemas de información en medios externos (10 horas)
3.2	Sistemas de información en la señalética (10 horas)
3.3	Sistemas de información en el ambiente (10 horas)
4	Prácticas
4.1	Práctica 1 (Legibilidad y fluidez.) (4 horas)
4.2	Práctica 2 (Color. y contraste.) (3 horas)
4.3	Práctica 3 (Peso, tamaño, escala.) (3 horas)
4.4	Práctica 4 (Tipografía.) (4 horas)
4.5	Práctica 5 (Elementos gráficos.) (4 horas)
4.6	Práctica 6 (Imágenes Retículas.) (4 horas)

4.7	Práctica 7 (Jerarquía - Taxonomía de la Información.) (4 horas)
4.8	Práctica 8 (Composición dinámica y gesto.) (3 horas)
4.9	Práctica 9 (Secuencia de información.) (3 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.	-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.	-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.	-Trabajos prácticos - productos
-Interpreta, ejecuta y estructura el diseño de información.	-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.	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Experimentación		APORTE	1	Semana: 1 (01/04/20 al 06/04/20)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño		APORTE	4	Semana: 1 (01/04/20 al 06/04/20)
Trabajos prácticos - productos	Experimentación		APORTE	1	Semana: 3 (15/04/20 al 20/04/20)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño		APORTE	3	Semana: 3 (15/04/20 al 20/04/20)
Trabajos prácticos - productos	Experimentación		APORTE	1	Semana: 4 (22/04/20 al 27/04/20)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño		APORTE	4	Semana: 5 (29/04/20 al 04/05/20)
Trabajos prácticos - productos	Experimentación		APORTE	1	Semana: 6 (06/05/20 al 11/05/20)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño		APORTE	3	Semana: 7 (13/05/20 al 18/05/20)
Trabajos prácticos - productos	Experimentación		APORTE	1	Semana: 8 (20/05/20 al 25/05/20)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño		APORTE	4	Semana: 9 (27/05/20 al 29/05/20)
Trabajos prácticos - productos	Experimentación		APORTE	1	Semana: 10 (03/06/20 al 08/06/20)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño		APORTE	3	Semana: 11 (11/06/20 al 15/06/20)
Trabajos prácticos - productos	Experimentación		APORTE	1	Semana: 12 (17/06/20 al 22/06/20)
Trabajos prácticos - productos	Experimentación		APORTE	1	Semana: 15 (08/07/20 al 13/07/20)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Experimentación		APORTE	1	Semana: 16 (15/07/20 al 20/07/20)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de Diseño		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Experimentación		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Experimentación		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Richard Doust, Tricia Austin	Blume	Diseño de Nuevos Medios de Comunicación	2008	978-8498012620
Christian Leborg	Gustavo Gili	Gramática visual	2013	9788425226458
WILLIAM LIDWELL, KRITINA HOLDEN	Blume	Principios Universales de Diseño	2019	978-8480769136
Kathryn Coates, Andy Ellison	Parramon	Introducción al Diseño de la Información	2014	978-8434241046

Web

Autor	Título	URL
GOOGLE	MATERIAL DESIGN	https://material.io/
INFORMATION IS BEAUTIFUL	INFORMATION IS BEAUTIFUL	https://informationisbeautiful.net/
COLUMN FIVE	COLUMN FIVE	https://www.columnfivemedia.com/
JACEK UTKO	JACEK UTKO	https://utko.com/

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 12/03/2020

Estado: Aprobado