UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TALLER DE CREACIÓN YPROYECTOS 3
Código: EGR0004
Paralelo:
Periodo : Septiembre-2020 a Febrero-2021
Profesor: ALARCON MORALES JHONN MANUEL
Correo electrónico jalarcon@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Código: DDD0009 Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 2

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura brinda al estudiante los conocimientos generales sobre el diseño de información, su evolución, sus fundamentos, su tipología. Muestra de manera general las dinstintas posibilidades, los distintos tipos de formatos, soportes y tecnologías que el diseño gráfico utiliza cuando se enfrenta a un problema de comunicación.

Esta asignatura brinda al estudiante los conocimientos generales sobre el diseño de información, su evolución, sus fundamentos, su tipología. Muestra de manera general las distintas posibilidades, los distintos tipos de formatos, soportes y tecnologías que el diseño gráfico utiliza cuando se enfrenta a un problema de comunicación.

La información está en todas partes. Esta materia es importante porque brinda las directrices que se deben tomar en cuenta al momento de diseñar la información para entablar una comunicación efectiva con los distintos públicos y brinda al futuro diseñador gráfico conocimientos previos que le permitirán producir soluciones eficaces a los proyectos gráficos profesionales.

3. Contenidos

1	**¿Qué es diseño de la información?**
1.1.	Representación visual de información, Definición de diseño de información e importancia, Definición de infografía (6 horas)
1.2.	Breve historia del diseño de información (2 horas)
1.3.	Tipos de diseño de información (Impreso, interactivo, ambiental) (2 horas)
2	**Diseñar para los públicos**
2.1.	Identificar a los públicos (2 horas)
2.2.	Conocer sus necesidades (2 horas)
2.3.	Objetivos de comunicación (2 horas)
2.4.	Diseño para públicos específicos (2 horas)
2.5.	Diseño e inclusión (2 horas)
3	**Estructurar la información**
3.1.	Estructura y organización de la información (4 horas)
3.2.	Retículas, jerarquía, composición (2 horas)
3.3.	Legibilidad y fluidez (2 horas)
3.4.	Cromática (2 horas)
3.5.	Tipografía (2 horas)
4	**Elementos de la composición gráfica**
4.1.	Punto, línea, plano y volumen (2 horas)
4.2.	Filetes, flechas y otros elementos (2 horas)
4.3.	Ilustración, fotografía (4 horas)
4.4.	Pictogramas e íconos (2 horas)

4.5.	Diagramas y tablas (2 horas)
5	**Multimedia**
5.1.	Elementos multimedia (2 horas)
5.2.	Interactividad (2 horas)
5.3.	Interfaz (2 horas)
5.4.	Nuevos medios (2 horas)
5.5.	Soportes (2 horas)
6	**Estructuras de la información**
6.1.	Metáforas de lo visible (2 horas)
6.2.	Hacia nuevas representaciones (2 horas)
6.3.	Estructuras relacionales: árboles (2 horas)
6.4.	Estructuras relacionales: redes (2 horas)
6.5.	Estructuras temporales: calendarios y flujos (2 horas)
6.6.	Estructuras textuales (2 horas)
6.7.	Estructuras espaciales: mapas (2 horas)
7	**7. Experimentación e inspiracion para el proceso de diseño de la información**
7.1.	¿Por qué son importantes la experimentación y la inspiración? (2 horas)
7.2.	Pensamiento lateral (2 horas)
7.3.	Inspiración para el diseño - Editar datos para la inspiración (2 horas)
7.4.	La importancia de probar ideas (2 horas)
7.5.	Casos prácticos para inspiración (2 horas)
7.6.	Desarrollo del Trabajo Final (2 horas)
8	**Prácticas**
8.1.	Práctica 1: Medios impresos (10 horas)
8.2.	Práctica 2: Medios Interactivos (10 horas)
8.3.	Práctica 3: Múltiples plataformas (12 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.	
-Identifica, enlista y explica las diferentes formas que adopta el diseño de información. Interpreta, planifica y construye un proyecto de diseño de información.	-Evaluación oral -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
bd. Integra saberes ancestrales, tecnológicos y socioculturales para plantear proyectos profesionales.	
-Compara, planifica y prueba al menos dos diferentes formas de diseño de información.	-Evaluación oral -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ca. Reconoce, selecciona y utiliza coherentemente herramientas y sistemas de expresión y representación ya sea manuales o asistidas por computadora para solucionar problemáticas específicas.	
-Selecciona, organiza y produce un proyecto de diseño de información impresa.	-Evaluación oral -Reactivos -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.	
-Selecciona, organiza y produce un proyecto de diseño de información digital o ambiental.	-Evaluación oral -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
cf. Implementa proyectos interdisciplinarios, desde la noción de complejidad con una visión estratégica y sistémica	
-Selecciona, organiza y produce un proyecto de diseño de información impresa.	-Evaluación oral -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
di. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual y espacial para la representación y comprensión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.	
-Compara, planifica y prueba al menos dos diferentes formas de diseño de información.	-Evaluación oral -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Práctica 1		APORTE DESEMPEÑO	1	Semana: 4 (12/10/20 al 17/10/20)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 1		APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 8 (09/11/20 al 14/11/20)
Reactivos	Reactivos		APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 9 (16/11/20 al 18/11/20)
Trabajos prácticos - productos	Práctica 2		APORTE DESEMPEÑO	1	Semana: 11 (30/11/20 al 05/12/20)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 2		APORTE DESEMPEÑO	3	Semana: 13 (14/12/20 al 19/12/20)
Trabajos prácticos - productos	Práctica 3		APORTE DESEMPEÑO	1	Semana: 15 (02/01/21 al 02/01/21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final /proyecto		EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25/01/21 al 30/01/21)
Evaluación oral	Sustentación final 5. ptos / Recursos empleados 5 ptos		EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25/01/21 al 30/01/21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final /proyecto		SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25/01/21 al 30/01/21)
Evaluación oral	Sustentación final 5. ptos / Recursos empleados 5 ptos		SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25/01/21 al 30/01/21)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Meirelles, Isabel	Parramón	Ls información en el diseño	2014	978-84-342-4105-3
Jimenez, Elida	FADU	Coordenadas del diseño	2018	978-164-600-13-0

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 20/09/2020

Estado: Aprobado