



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 7

Código: EGR0020

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2021 a Febrero-2022

Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE

Correo electrónico dlarriva@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Código: DDD0018 Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS ITINERARIO

Código: UID0600 Materia: UPPER INTERMEDIATE

2. Descripción y objetivos de la materia

En el taller de Diseño 7 los estudiantes consolidan la gestión de un proyecto manejando metodologías y abordándolo con las diferentes herramientas vistas durante toda la carrera, aplicando una gestión estratégica de proyectos de diseño, poniendo en práctica conceptos de diseño gráfico a interfaces gráficas, y utilizando diferentes herramientas tecnológicas para el diseño de productos gráficos interactivos.

El taller de Diseño 7 está orientada al estudio de las nuevas herramientas y los nuevos lenguajes que son parte de la comunicación multicanal, como medios para un diálogo entre interfaz y usuario, el pensar el diseño gráfico dentro de la interacción que implica la producción de recursos interactivos digitales.

En el taller de Diseño 7 los estudiantes aprenderán a gestionar y desarrollar un proyecto digital multidispositivo con visión de negocio tomando en cuenta la inclusión. Dominar la arquitectura de contenidos centrándose en la experiencia de usuario (UX/UI) Conocer todas las claves del diseño de interfaz.

3. Contenidos

1.	Diseño formal y funcional de productos multimedia.
1.1.	Diseño formal y funcional de productos multimedia. (2 horas)
1.2.	Diseño de interfaz, navegación visual, productos homólogos, diferencias con el diseño de imprenta (3 horas)
1.3.	Teoría y Diseño de la Interactividad (3 horas)
1.4.	Interacción persona-ordenador (3 horas)
1.5.	El proceso de interacción (3 horas)
1.6.	Concepto de interfaz (3 horas)
1.7.	Metodologías y elementos que interviene en el diseño de interfaz. (2 horas)
2.	Proyecto 01 (Diseñar páginas web)
2.1.	Estrategia (Gestión estratégica de proyectos de diseño multidispositivo.) (3 horas)
2.3.	Creatividad, (Diseño gráfico aplicado a interfaces gráficas.) (2 horas)
2.4.	Tecnología, (Control de herramientas tecnológicas para el diseño de productos gráficos interactivos.) (2 horas)
2.4.1	Metodología y Desarrollo de proyecto: (0 horas)
2.4.2	Análisis (3 horas)
2.4.3	Diseño (3 horas)
2.4.4	Prototipo (3 horas)
2.4.5	Evaluación (2 horas)
3.	Proyecto 01 (Diseñar páginas web)
3.1.	Estrategia (Gestión estratégica de proyectos de diseño multidispositivo.) (2 horas)
3.2.	Creatividad, (Diseño gráfico aplicado a interfaces gráficas.) (2 horas)

3.3.	Tecnología, (Control de herramientas tecnológicas para el diseño de productos gráficos interactivos.) (2 horas)
3.4.	Metodología y Desarrollo de proyecto: (0 horas)
3.4.1	Análisis (3 horas)
3.4.2	Diseño (3 horas)
3.4.3	Prototipo (3 horas)
3.4.4	Evaluación (2 horas)
4.	A quien va dirigida la Accesibilidad (trabajo practico sobre DUA)
4.1.	Estrategia (Gestión estratégica de proyectos de diseño multidispositivo.) (2 horas)
4.2.	Creatividad, (Diseño gráfico aplicado a interfaces gráficas.) (2 horas)
4.3.	Tecnología, (Control de herramientas tecnológicas para el diseño de productos gráficos interactivos.) (2 horas)
4.4.	Metodología y Desarrollo de proyecto: (0 horas)
4.4.1	Análisis (5 horas)
4.4.2	Diseño (7 horas)
4.4.3	Prototipo (5 horas)
4.4.4	Evaluación (3 horas)
5.	Práctica
5.1.	Práctica 01 (8 horas)
5.2.	Práctica 02 (8 horas)
5.3	Práctica 03 (8 horas)
5.4	Práctica 04 (8 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ea. Identifica las diferentes realidades de su entorno a través de métodos y procesos que le permite obtener de diversas maneras datos para responder a preguntas mediante la sistematización e interpretación de los mismos.

-Identifica, clasifica e integra al usuario en el diseño de información.

-Evaluación escrita
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Cuestionario: Diseño formal y funcional de productos multimedia.		APORTE	2.5	Semana: 5 (18/10/21 al 23/10/21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos- Diseño formal y funcional de productos multimedia.		APORTE	2.5	Semana: 5 (18/10/21 al 23/10/21)
Trabajos prácticos - productos	Informe Práctica 01: Diseño formal y funcional de productos multimedia.		APORTE	2	Semana: 6 (25/10/21 al 30/10/21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos- Proyecto 01 (Diseñar páginas web)		APORTE	6	Semana: 8 (08/11/21 al 13/11/21)
Trabajos prácticos - productos	Informe Práctica 02: Proyecto 01 (Diseñar páginas web)		APORTE	2	Semana: 8 (08/11/21 al 13/11/21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos- Proyecto 02 (Diseñar aplicaciones móviles)		APORTE	5	Semana: 11 (29/11/21 al 04/12/21)
Trabajos prácticos - productos	Informe Práctica 03: Proyecto 02 (Diseñar aplicaciones móviles)		APORTE	2	Semana: 11 (29/11/21 al 04/12/21)
Trabajos prácticos - productos	Informe Práctica 04: Proyecto 03 (Ejercicio practico a quien va dirigida la Accesibilidad (trabajo practico sobre DUA)		APORTE	2	Semana: 14 (20/12/21 al 23/12/21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos- Proyecto 03 (Ejercicio		APORTE	6	Semana: 14 (20/12/21 al 23/12/21)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
productos	practico a quien va dirigida la Accesibilidad (trabajo practico sobre DUA)				
Evaluación escrita	Examen Teórico Final		EXAMEN	10	Semana: 19-20 (23-01-2022 al 29-01-2022)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo Final Ejercicio practico a quien va dirigida la Accesibilidad (trabajo practico sobre DUA)		EXAMEN	10	Semana: 19-20 (23-01-2022 al 29-01-2022)
Trabajos prácticos - productos	Supletorio: Queda fija la nota del trabajo final		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (02/02/22 al 05/02/22)
Evaluación escrita	Supletorio		SUPLETORIO	10	Semana: 21 (07/02/22 al 07/02/22)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ALFONSO GUTIÉRREZ MARTÍN	Gedisa	CREACIÓN MULTIMEDIA Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL	2010	978-84-9784-605-9
Michael Salmond; Gavin Ambrose	Blume	Los fundamentos del diseño interactivo	2014	69645
Jamie Steane	Promopress	Fundamentos del diseño interactivo : principios y procesos que todo diseñador debe conocer	2016	69853
ANDY PRATT & JASON NUNES	Océano	DISEÑO INTERACTIVO	2012	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **13/09/2021**

Estado: **Aprobado**