



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-2022 a Agosto-2022

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	LA INFORMACIÓN SITUADA
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)
2	ESTRUCTURA Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN
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)
3	MANEJO Y ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS PARA LA INFORMACIÓN
3.1	Mensaje y codificación (8 horas)
3.2	Estrategias de composición (8 horas)
4	JERARQUIZACIÓN DE ELEMENTOS EN LA ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN SOPORTES
4.1	Composiciones simples y complejas (8 horas)
4.2	Parámetros para la exposición de la información (8 horas)
4.3	Niveles y jerarquías para la decodificación (8 horas)
5	ELEMENTOS DISEÑO GRÁFICO

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 (Retículas) (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.	-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	Conceptualización de marca		APORTE	5	Semana: 3 (04/04/22 al 09/04/22)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de identificador		APORTE	5	Semana: 5 (18/04/22 al 23/04/22)
Trabajos prácticos - productos	Sistema gráfico y branding		APORTE	5	Semana: 9 (16/05/22 al 21/05/22)
Trabajos prácticos - productos	Conceptualización y estrategia de campaña		APORTE	5	Semana: 12 (06/06/22 al 11/06/22)
Trabajos prácticos - productos	Esquicios		APORTE	3	Semana: 15 (27/06/22 al 02/07/22)
Trabajos prácticos - productos	Diseño publicitario		APORTE	7	Semana: 15 (27/06/22 al 02/07/22)
Trabajos prácticos - productos	Campaña global: Conceptualización y diseño de identificador		EXAMEN	10	Semana: 19-20 (24-07-2022 al 30-07-2022)
Trabajos prácticos - productos	Campaña global: Sistema gráfico y diseño publicitario		EXAMEN	10	Semana: 19-20 (24-07-2022 al 30-07-2022)
Trabajos prácticos - productos	Campaña global: Conceptualización y diseño de identificador		SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	Campaña global: Sistema gráfico y diseño publicitario		SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)

Metodología

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Unesco	Unesco	Educación para los objetivos de desarrollo sostenible	2017	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Raúl Belluccia	Paidós	El diseño gráfico y su enseñanza	2007	978-950-12-2724-6
Lindsey Marshall, Lester Meachem	Parramon	Cómo usar imágenes en diseño gráfico	2010	978-84-342-3672-1
Victoria Romero	Ariel	Lenguaje Publicitario	2005	978-950-12-2724-684-344-1307-8
Robin Landa	ANAYA	El diseño en la publicidad	2016	978-84-415-3967-9
Gustavo Valdés de León	nobuko	Una molesta introducción al estudio del Diseño	2011	978-978.584-364-6
Bo Bergström	Promopress	Tengo algo en el ojo. Técnicas esenciales de comunicación visual	2009	978-84-935881-9-9
Melissa Davis	Parramón	Mucho más que un nombre. Una introducción a la gestión de marcas	2006	84-342-2908-0

Web

Autor	Título	URL
Mahon, Nik. "Ideación: Cómo Generar Grandes Ideas Publicitarias".	Ebrary	http://site.ebrary.com/lib/uasuyasp/reader.action?

Software

 Docente

 Director/Junta

Fecha aprobación: 16/03/2022

Estado: Aprobado