



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 4
Código: EGR0010
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2021 a Julio-2021
Profesor: TRIPALDI PROANO TOA DONATELLA
Correo electrónico: ttripaldi@uazuay.edu.ec

Nivel: 4

Distribución de horas.

| 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

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.

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.

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 multimediales 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. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. 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 jeraquías 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 (Refículas) (4 horas) |
| 5.8 | Práctica 8 (Trama) (4 horas) |
| 5.9 | Práctica 9 (Distribución) (4 horas) |

5. 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.

-Investigaciones
-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.

-Investigaciones
-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.

-Investigaciones
-Trabajos prácticos -
productos

-Interpreta, ejecuta y estructura el diseño de información.

-Investigaciones
-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.

-Investigaciones
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

| Evidencia | Descripción | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte | Calificación | Semana |
|--------------------------------|---|--|------------------|--------------|-----------------------------------|
| Trabajos prácticos - productos | Diseño de un indentificador que puede llegar a ser de cualquier tipo de imagen revisada en clases | LA INFORMACIÓN SITUADA | APORTE DESEMPEÑO | 2.5 | Semana: 4 (05/04/21 al 10/04/21) |
| Investigaciones | Análisis de casos | ESTRUCTURA Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN | APORTE DESEMPEÑO | 2.5 | Semana: 8 (03/05/21 al 08/05/21) |
| Trabajos prácticos - productos | Diseño de campaña básica | MANEJO Y ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS PARA LA INFORMACIÓN | APORTE DESEMPEÑO | 2.5 | Semana: 12 (31/05/21 al 05/06/21) |

| Evidencia | Descripción | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte | Calificación | Semana |
|--------------------------------|---|---|--------------------------|--------------|--|
| Trabajos prácticos - productos | Diseño de campaña básica segunda parte | JERARQUIZACIÓN DE ELEMENTOS EN LA ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN SOPORTES | APORTE DESEMPEÑO | 2.5 | Semana: 16 (28/06/21 al 03/07/21) |
| Trabajos prácticos - productos | CAMPAÑA GLOBAL: - Problematización - Investigación de contexto y usuario - Estrategia comunicacional y gráfica - Brief creativo - Conceptualización: gran idea - Bocetación inicial | ELEMENTOS DISEÑO GRÁFICO, ESTRUCTURA Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN, JERARQUIZACIÓN DE ELEMENTOS EN LA ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN SOPORTES, LA INFORMACIÓN SITUADA, MANEJO Y ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS PARA LA INFORMACIÓN | EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO | 10 | Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021) |
| Trabajos prácticos - productos | CAMPAÑA GLOBAL: - Diseño de identificador - Sistema - Aplicación en soportes y medios | ELEMENTOS DISEÑO GRÁFICO, ESTRUCTURA Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN, JERARQUIZACIÓN DE ELEMENTOS EN LA ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN SOPORTES, LA INFORMACIÓN SITUADA, MANEJO Y ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS PARA LA INFORMACIÓN | EXAMEN FINAL SINCRÓNICO | 10 | Semana: 19 (19/07/21 al 24/07/21) |
| Trabajos prácticos - productos | CAMPAÑA GLOBAL: - Problematización - Investigación de contexto y usuario - Estrategia comunicacional y gráfica - Brief creativo - Conceptualización: gran idea - Bocetación inicial | ELEMENTOS DISEÑO GRÁFICO, ESTRUCTURA Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN, JERARQUIZACIÓN DE ELEMENTOS EN LA ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN SOPORTES, LA INFORMACIÓN SITUADA, MANEJO Y ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS PARA LA INFORMACIÓN | SUPLETORIO ASINCRÓNICO | 10 | Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021) |
| Trabajos prácticos - productos | CAMPAÑA GLOBAL: - Diseño de identificador - Sistema - Aplicación en soportes y medios | ELEMENTOS DISEÑO GRÁFICO, ESTRUCTURA Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN, JERARQUIZACIÓN DE ELEMENTOS EN LA ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN SOPORTES, LA INFORMACIÓN SITUADA, MANEJO Y ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS PARA LA INFORMACIÓN | SUPLETORIO SINCRÓNICO | 10 | Semana: 19 (19/07/21 al 24/07/21) |

Metodología

Criterios de Evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

| Autor | Editorial | Título | Año | ISBN |
|----------------------------------|------------------|--|------------|--------------------------------|
| Lindsey Marshall, Lester Meachem | Parramón | Cómo usar imágenes en diseño gráfico | 2010 | 978-84-342-3672-1 |
| Gustavo Valdés de León | nobuko | Una molesta introducción al estudio del Diseño | 2011 | 978-978.584-364-6 |
| Raúl Belluccia | Paidós | El diseño gráfico y su enseñanza | 2007 | 978-950-12-2724-6 |
| Victoria Romero | Ariel | Lenguaje Publicitario | 2005 | 978-950-12-2724-684-344-1307-8 |
| Melissa Davis | Parramón | Mucho más que un nombre. Una introducción a la gestión de marcas | 2006 | 84-342-2908-0 |
| Robin Landa | ANAYA | El diseño en la publicidad | 2016 | 978-84-415-3967-9 |
| Nik Mahon | Gustavo Gilli | Ideación. Cómo generar grandes ideas publicitarias | 2012 | 978-84-252-2478-2 |
| Bo Bergstöm | Promopress | Tengo algo en el ojo. Técnicas esenciales de comunicación visual | 2009 | 978-84-935881-9-9 |

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **11/03/2021**

Estado: **Aprobado**