UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: TALLER DE CREACIÓN YPROYECTOS 3
Código: EGR0004
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2021 a Febrero-2022
Profesor: ALARCON MORALES JHONN MANUEL
Correo electrónico: jalarcon@uazuay.edu.ec

Nivel: 3

Distribución de horas.

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 distintas 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 dinstintas 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. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. 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)

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.	
-Identifica, enlista y explica las diferentes formas que adopta el diseño de información. Interpreta, planifica y construye un proyecto de diseño de información.	-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.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ca. Reconoce, selecciona y utiliza coherentemente herramientas y sistemas de expresión y	

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
representación ya sea manuales o asistidas por computadora para solucionar problemáticas específicas.	
-Selecciona, organiza y produce un proyecto de diseño de información impresa.	-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.	-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.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Práctica 1	Diseñar para los públicos, ¿Qué es diseño de la información?	APORTE	5	Semana: 4 (11/10/21 al 16/10/21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 1	Diseñar para los públicos, ¿Qué es diseño de la información?	APORTE	5	Semana: 8 (08/11/21 al 13/11/21)
Reactivos	Evaluación escrita: en base a preguntas de opción múltiple	Diseñar para los públicos, Estructurar la información, ¿Qué es diseño de la información?	APORTE	5	Semana: 9 (15/11/21 al 17/11/21)
Trabajos prácticos - productos	Práctica 2	Elementos de la composición gráfica, Multimedia	APORTE	5	Semana: 11 (29/11/21 al 04/12/21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 2	Elementos de la composición gráfica, Multimedia	APORTE	5	Semana: 13 (13/12/21 al 18/12/21)
Trabajos prácticos - productos	Práctica 3	7. Experimentación e inspiracion para el proceso de diseño de la información, Estructuras de la información	APORTE	5	Semana: 15 (al)
Reactivos	Evaluación en base a reactivos	7. Experimentación e inspiracion para el proceso de diseño de la información, Diseñar para los públicos, Elementos de la composición gráfica, Estructurar la información, Estructuras de la información, Multimedia, Prácticas, ¿Qué es diseño de la información?	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (23-01-2022 al 29-01-2022)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final	7. Experimentación e inspiracion para el proceso de diseño de la información, Diseñar para los públicos, Elementos de la composición gráfica, Estructurar la información, Estructuras de la información, Multimedia, Prácticas, ¿Qué es diseño de la información?	EXAMEN	10	Semana: 19 (24/01/22 al 28/01/22)
Reactivos	Evaluación: (supletorio) en base a reactivos	7. Experimentación e inspiracion para el proceso de diseño de la información, Diseñar para los públicos, Elementos de la composición gráfica, Estructurar la información, Estructuras de la información, Multimedia, Prácticas, ¿Qué es diseño de	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (02/02/22 al 05/02/22)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		la información?			
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico final: (calificación fija)	7. Experimentación e inspiracion para el proceso de diseño de la información, Diseñar para los públicos, Elementos de la composición gráfica, Estructurar la información, Estructuras de la información, Multimedia, Prácticas, ¿Qué es diseño de la información?	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (02/02/22 al 05/02/22)

Metodología

Criterios de Evaluación

6. 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
Kathryn Coates, Andy Ellison	Parramon	Introducción al Diseño de la Información	2014	978-8434241046
Mijksenaar, Paúl	Ediciones GG	Una introducción al diseño de información	2001	978-9688873892

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 10/09/2021

Estado: Aprobado