



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TALLER DE GRADUACIÓN GRÁFICO
Código: FDI0188
Paralelo: A, B, C
Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019
Profesor: ESTRELLA TORAL RAFAEL FERNANDO
Correo electrónico: restrella@uazuay.edu.ec

Nivel: 8

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
15				15

Prerrequisitos:

Código: FDI0072 Materia: DISEÑO 7 GRÁFICO

Código: FDI0073 Materia: DISEÑO DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN GRÁFICO

2. Descripción y objetivos de la materia

Su importancia radica en el carácter investigativo, experimental e interactivo del proyecto. Además el alumno responde a un proceso de diseño que deberá ser profusamente fundamentado, documentado, sustentado ante un tribunal y de forma pública.

Esta asignatura, de carácter teórico-práctico, constituye el espacio donde los estudiantes desarrollan su trabajo de graduación bajo la modalidad de un taller de proyectos donde enfrentan una problemática de diseño con un compromiso social.

En el proyecto de graduación el estudiante aplica los conocimientos y destrezas adquiridas a lo largo de la carrera en cada una de las asignaturas.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

01.01.	Investigación Bibliográfica
01.02.	Investigación de campo
01.03.	Análisis de Homólogos
02.01.	Target / muestra
02.02.	Partidos de diseño / unidades y variables de análisis
03.01.	Ideación / recolección de la data
03.02.	Bocetación / análisis de la data
03.03.	Diseño final y evaluación / resultados y discusión
04.01.	Redacción
04.02.	Diagramación

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática-Informes de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

ac. Generar proyectos de Diseño de Identidad y manejo de Marcas

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática-Informes de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática-Informes de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática-Informes de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática-Informes de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática-Informes de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática-Informes de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática-Informes de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática-Informes de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática-Informes de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática-Informes de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática-Informes de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática-Informes de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.

-1. Revisar, probar y criticar diferentes posiciones teóricas para encontrar las -Informes que pueden fundamentar de mejor manera la solución que se plantee.

aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.

-1. Revisar, probar y criticar diferentes posiciones teóricas para encontrar las -Informes que pueden fundamentar de mejor manera la solución que se plantee.

ar. Mostrar y expresar ideas, desde las más básicas a las más avanzadas, utilizando la expresión como herramienta comunicacional.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática-Informes de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

as. Construir las ideas en fases más avanzadas del proceso de diseño, utilizando la representación como herramienta comunicacional.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática-Informes de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

-1. Encontrar a través de una investigación de campo información que ayude -Informes al proyecto a estar centrado en el usuario.

au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

-1. Encontrar a través de una investigación de campo información que ayude -Informes al proyecto a estar centrado en el usuario.

av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

-1. Encontrar a través de una investigación de campo información que ayude -Informes al proyecto a estar centrado en el usuario.

aw. Trabajar eficientemente en forma individual.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática-Informes de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.

-1. Organizar y construir el documento que contenga toda la información que -Informes fundamente el proyecto, la propuesta de diseño y las conclusiones-recomendaciones al proyecto y a la experiencia de trabajo. 2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.

ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática-Informes de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.

-1. Organizar y construir el documento que contenga toda la información que -Informes fundamente el proyecto, la propuesta de diseño y las conclusiones-recomendaciones al proyecto y a la experiencia de trabajo. 2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.

-1. Organizar y construir el documento que contenga toda la información que fundamente el proyecto, la propuesta de diseño y las conclusiones-recomendaciones al proyecto y a la experiencia de trabajo. 2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.

-Informes

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Informes	Contextualización	CONTEXTUALIZACIÓN	APORTE 1	5	Semana: 5 (08-ABR-19 al 13-ABR-19)
Informes	Planificación	PLANIFICACIÓN	APORTE 2	5	Semana: 7 (22-ABR-19 al 27-ABR-19)
Informes	Ideas, selección, bocetaje	DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	APORTE 2	5	Semana: 8 (29-ABR-19 al 02-MAY-19)
Informes	Definición de diseño, inicio de aplicaciones	DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 11 (20-MAY-19 al 23-MAY-19)
Informes	Diseño final, aplicaciones finales	DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 13 (03-JUN-19 al 08-JUN-19)
Informes	Borrador del documento final	EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO	APORTE 3	5	Semana: 15 (17-JUN-19 al 22-JUN-19)
Informes	Sustentación final	CONTEXTUALIZACIÓN, DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN, EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO, PLANIFICACIÓN, SUSTENTACIÓN DEL PROYECTO	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Informes	Revisión de todo el proyecto, se reentrega y tendrá una segunda sustentación	CONTEXTUALIZACIÓN, DISEÑO / DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN, EDICIÓN FINAL DEL DOCUMENTO, PLANIFICACIÓN, SUSTENTACIÓN DEL PROYECTO	SUPLETORIO	20	Semana: 20 (al)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Skolos Nancy	Blume	El proceso del diseño gráfico	2012	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **18/02/2019**

Estado: **Aprobado**