



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 3
Código: EGR0004
Paralelo: B
Periodo: Septiembre-2019 a Febrero-2020
Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE
Correo electrónico: dlarriva@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 distintas 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

1.1.	Definiciones de diseño de la información
1.2.	Breve historia del diseño de información
1.3.	¿Por qué es necesario del diseño de información?
1.4.	¿Cuáles son los diferentes tipos de diseño de la información?
2.1.	Taller
3.1.	Taller
4.1.	Taller
5.1.	Título de Práctica 1
5.1.	Título de Práctica 4
5.2.	Título de Práctica 2
5.2.	Título de Práctica 5

5.3.	Título de Práctica 3
5.3.	Título de Práctica 6

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.

-Evaluación escrita
-Evaluación oral
-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.

-Evaluación escrita
-Evaluación oral
-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

ca. Reconoce, selecciona y utiliza coherentemente herramientas y sistemas de expresión y representación ya sea manuales o asistidas por computadora para solucionar problemáticas específicas.

-Selecciona, organiza y produce un proyecto de diseño de información impresa.

-Evaluación escrita
-Evaluación oral
-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.

-Evaluación escrita
-Evaluación oral
-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.

-Evaluación escrita
-Evaluación oral
-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.

-Evaluación escrita
-Evaluación oral
-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	reactivos	¿Qué es el diseño de información?	APORTE	1	Semana: 2 (16-SEP-19 al 21-SEP-19)
Reactivos	¿Qué es el diseño de información?	¿Qué es el diseño de información?	APORTE	2	Semana: 3 (23-SEP-19 al 28-SEP-19)
Evaluación escrita	Práctica 2	¿Qué es el diseño de información?	APORTE	1.25	Semana: 4 (30-SEP-19 al 05-OCT-19)
Evaluación escrita	Práctica 3	Proyecto 1	APORTE	1.25	Semana: 6 (14-OCT-19 al 19-OCT-19)
Reactivos	Proyecto 1	Proyecto 1	APORTE	2	Semana: 7 (21-OCT-19 al 26-OCT-19)
Evaluación escrita	Práctica 4	Proyecto 1	APORTE	1.25	Semana: 8 (28-OCT-19 al 31-OCT-19)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto 1	¿Qué es el diseño de información?	APORTE	6	Semana: 8 (28-OCT-19 al 31-OCT-19)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto 1	¿Qué es el diseño de información?	APORTE	6	Semana: 8 (28-OCT-19 al 31-OCT-19)
Evaluación escrita	Práctica 5	Proyecto 1	APORTE	1.25	Semana: 10 (11-NOV-19 al 13-NOV-19)
Reactivos	Proyecto 2	Proyecto 2	APORTE	2	Semana: 15 (16-DIC-19 al 21-DIC-19)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto 2	Proyecto 1	APORTE	6	Semana: 16 (al)
Evaluación oral	Proyecto 3	Proyecto 1, Proyecto 2, Proyecto 3, Prácticas, ¿Qué es el diseño de información?	EXAMEN	5	Semana: 19 (13-ENE-20 al 18-ENE-20)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto 3	Proyecto 1, Proyecto 2, Proyecto 3, Prácticas, ¿Qué es el diseño de información?	EXAMEN	5	Semana: 19 (13-ENE-20 al 18-ENE-20)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto 3	Proyecto 1, Proyecto 2, Proyecto 3, Prácticas, ¿Qué es el diseño de información?	EXAMEN	10	Semana: 19 (13-ENE-20 al 18-ENE-20)
Trabajos prácticos - productos	Supletorio	Proyecto 1, Proyecto 2, Proyecto 3, Prácticas, ¿Qué es el diseño de información?	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)
Trabajos prácticos - productos	Supletorio nota del examen	Proyecto 1, Proyecto 2, Proyecto 3, Prácticas, ¿Qué es el diseño de información?	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
En el trabajo autónomo el estudiante desarrollará proyectos a nivel de propuestas, bocetaciones y concreción material y realizará también constantes lecturas relacionadas a los temas que se vayan tratando	Autónomo
La cátedra se desarrolla de forma teórico-práctica, para el desarrollo del proceso de aprendizaje dentro de la materia se utilizan diferentes estrategias metodológicas que buscan llegar de diferentes formas con los contenidos a los estudiantes, tales como clases teóricas, análisis de casos, dinámicas y puestas en común dentro del aula, experimentación en clases. Más allá de procurar la asimilación de los contenidos será importante una orientación que permita al estudiante comprender la dinámica y variedad de campos de acción dentro del diseño gráfico y las variables de las que nutre la disciplina, para provocar el interés por una o varias de las corrientes actuales que propone el campo de acción del diseñador gráfico.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Las evaluaciones se realizarán a través de rúbricas que integren los criterios específicos de cada uno de los proyectos a realizar a partir de las entradas teóricas que intervienen. De manera general tomarán en cuenta siempre la asimilación de los conceptos teóricos por parte del estudiante y su capacidad de argumentación a partir de la apropiación de los conocimientos. Se considerará el proceso de diseño en la elaboración de las propuestas, el grado de innovación y creatividad, así como la calidad formal de materialización y presentación de los proyectos. Para el componente práctico de la asignatura se evaluará la capacidad del estudiante para aplicar herramientas y teorías aprendidas.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **14/10/2019**

Estado: **Aprobado**