



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 4
Código: EGR0010
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020
Profesor: ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO
Correo electrónico: calvarracin@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

1.1	Sistema de información en carteles
1.2	Sistema de información en artes mínimos
1.3	Sistema de información en productos editoriales
2.1	Sistema de información en artes digitales estáticos
2.2	Sistema de información en artes digitales dinámicos
3.1	Sistemas de información en medios externos
3.2	Sistemas de información en la señalética
3.3	Sistemas de información en el ambiente
4.1	Práctica 1 (Legibilidad y fluidez.)

4.2	Práctica 2 (Color. y contraste.)
4.3	Práctica 3 (Peso, tamaño, escala.)
4.4	Práctica 4 (Tipografía.)
4.5	Práctica 5 (Elementos gráficos.)
4.6	Práctica 6 (Imágenes Retículas.)

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.

-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	Experimentación	Prácticas	APORTE	1	Semana: 1 (01-ABR-20 al 06-ABR-20)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño	Soportes impresos: Información, contexto, usuario	APORTE	4	Semana: 1 (01-ABR-20 al 06-ABR-20)
Trabajos prácticos - productos	Experimentación	Soportes digitales: Información, contexto, usuario	APORTE	1	Semana: 3 (15-ABR-20 al 20-ABR-20)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño	Soportes digitales: Información, contexto, usuario	APORTE	3	Semana: 3 (15-ABR-20 al 20-ABR-20)
Trabajos prácticos - productos	Experimentación	Soportes digitales: Información, contexto, usuario	APORTE	1	Semana: 4 (22-ABR-20 al 27-ABR-20)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño	Soportes digitales: Información, contexto, usuario	APORTE	4	Semana: 5 (29-ABR-20 al 04-MAY-20)
Trabajos prácticos - productos	Experimentación	Soportes digitales: Información, contexto, usuario	APORTE	1	Semana: 6 (06-MAY-20 al 11-MAY-20)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño	Soportes ambientales: Información, contexto, usuario	APORTE	3	Semana: 7 (13-MAY-20 al 18-MAY-20)
Trabajos prácticos - productos	Experimentación	Prácticas	APORTE	1	Semana: 8 (20-MAY-20 al 25-MAY-20)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño	Soportes ambientales: Información, contexto, usuario	APORTE	4	Semana: 9 (27-MAY-20 al 29-MAY-20)
Trabajos prácticos - productos	Experimentación	Prácticas	APORTE	1	Semana: 10 (03-JUN-20 al 08-JUN-20)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño	Soportes ambientales: Información, contexto, usuario	APORTE	3	Semana: 11 (11-JUN-20 al 15-JUN-20)
Trabajos prácticos - productos	Experimentación	Prácticas	APORTE	1	Semana: 12 (17-JUN-20 al 22-JUN-20)
Trabajos prácticos - productos	Experimentación	Prácticas	APORTE	1	Semana: 15 (08-JUL-20 al 13-JUL-20)
Trabajos prácticos - productos	Experimentación	Prácticas	APORTE	1	Semana: 16 (15-JUL-20 al 20-JUL-20)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de Diseño	Soportes ambientales: Información, contexto, usuario, Soportes digitales: Información, contexto, usuario, Soportes impresos: Información, contexto, usuario	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño	Soportes ambientales: Información, contexto, usuario, Soportes digitales: Información, contexto, usuario, Soportes impresos: Información, contexto, usuario	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Experimentación	Soportes ambientales: Información, contexto, usuario, Soportes digitales: Información, contexto, usuario, Soportes impresos: Información, contexto, usuario	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Experimentación	Soportes ambientales: Información, contexto, usuario, Soportes digitales: Información, contexto, usuario, Soportes impresos: Información, contexto, usuario	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
El estudiante deberá desarrollar un auto aprendizaje en temas tecnológicos y teóricos según la complejidad que su proyecto vaya requiriéndolo.	Autónomo
El estudiante deberá desarrollar un auto-aprendizaje en temas tecnológicos y teóricos según la complejidad que su proyecto vaya requiriendo.	Horas Autónomo
Esta asignatura es teórico-práctica, donde se abordará el manejo de la información, incluyendo en este nivel al usuario y el contexto. También se tratarán los diferentes niveles de información, donde se podrá evidenciar el diferente uso de los elementos gráficos según las estrategias planteadas tanto para públicos como para soportes, poniendo énfasis en la forma de estructurar la información (planificación y organización). El estudiante recibirá una introducción teórica, pero la mayoría de los conocimientos los adquirirá en prácticas de proyectos de diseño.	Horas Docente
En las horas prácticas se establecerán ejercicios de análisis y experimentación rápidos, donde el estudiante profundizará sus conocimientos en los elementos básicos del diseño gráfico. En estas prácticas el estudiante evidenciará los resultados de su trabajo según las validaciones realizadas en clases y las conclusiones presentadas. Estos ejercicios son rápidos y realizados en las horas prácticas.	Horas Práctico
Esta asignatura es teórico-práctica, donde se abordará el manejo de la información, incluyendo en este nivel al usuario y el contexto. También se tratarán los diferentes niveles de información, donde se podrá evidenciar el diferente uso de los elementos gráficos según las estrategias planteadas tanto para públicos como para soportes, poniendo énfasis en la forma de estructurar la información (planificación y organización). El estudiante recibirá una introducción teórica, pero la mayoría de los conocimientos los adquirirá en prácticas de proyectos de diseño.	Total docencia
En las horas prácticas se establecerán ejercicios de análisis y experimentación rápidos, donde el estudiante profundizará sus conocimientos en los elementos básicos del diseño gráfico. En estas prácticas el estudiante evidenciará los resultados de su trabajo según las validaciones realizadas en clases y las conclusiones presentadas. Estos ejercicios son rápidos y realizados en las horas prácticas.	

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
El trabajo autónomo será evaluado en conjunto con los criterios generales - Docente, ya que se evidenciarán en los proyectos presentados. Los criterios para este trabajo están expuestos en la misma rúbrica presentada en los criterios generales -Docente	Autónomo
La evaluación se hará mediante una rúbrica presentada con anterioridad para cada caso, la misma que valora: El cumplimiento del ejercicio, la calidad de la propuesta final, la validación realizada, las conclusiones a las que se llega, y la capacidad pro activa del estudiante.	
El trabajo autónomo será evaluado en conjunto con los criterios generales - Docente, ya que se evidenciarán en los proyectos presentados. Los criterios para este trabajo están expuestos en la misma rúbrica presentada en los criterios generales -Docente.	Horas Autónomo
La evaluación se realizará mediante una rúbrica presentada con anterioridad para cada proyecto. La misma que valorará: Investigación de la problemática, los procesos en el planteamiento de la pieza gráfica, el resultado final y la efectividad comunicacional del mismo.	Horas Docente
La evaluación se hará mediante una rúbrica presentada con anterioridad para cada caso, la misma que valora: El cumplimiento del ejercicio, la calidad de la propuesta final, la validación realizada, las conclusiones a las que se llega, y la capacidad pro-activa del estudiante.	Horas Práctico
La evaluación se realizará mediante una rúbrica presentada con anterioridad para cada proyecto. La misma que valorará: Investigación de la problemática, los procesos en el planteamiento de la pieza gráfica, el resultado final y la efectividad comunicacional del mismo.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Richard Doust, Tricia Austin	Blume	Diseño de Nuevos Medios de Comunicación	2008	978-8498012620
Christian Leborg	Gustavo Gili	Gramática visual	2013	9788425226458
Richard Doust, Tricia Austin	BLUME	Diseño de Nuevos Medios de Comunicación	2008	978-8498012620
WILLIAM LIDWELL, KRITINA HOLDEN	Blume	Principios Universales de Diseño	2019	978-8480769136
Kathryn Coates, Andy Ellison	Parramon	Introducción al Diseño de la Información	2014	978-8434241046
WILLIAM LIDWELL, KRITINA HOLDEN	BLUME	Principios Universales de Diseño	2019	978-8480769136

Web

Autor	Título	Url
GOOGLE	MATERIAL DESIGN	https://material.io/
INFORMATION IS BEAUTIFUL	INFORMATION IS BEAUTIFUL	https://informationisbeautiful.net/
COLUMN FIVE	COLUMN FIVE	https://www.columnfivemedia.com/
JACEK UTKO	JACEK UTKO	https://utko.com/

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **12/03/2020**

Estado: **Aprobado**