



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 3
Código: EGR0004
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2020 a Febrero-2021
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 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.	Representación visual de información, Definición de diseño de información e importancia, Definición de infografía
1.2.	Breve historia del diseño de información
1.3.	Tipos de diseño de información (Impreso, interactivo, ambiental)
2.1.	Identificar a los públicos
2.2.	Conocer sus necesidades
2.3.	Objetivos de comunicación
2.4.	Diseño para públicos específicos
2.5.	Diseño e inclusión
3.1.	Estructura y organización de la información
3.2.	Retículas, jerarquía, composición
3.3.	Legibilidad y fluidez

3.4.	Cromática
3.5.	Tipografía
4.1.	Punto, línea, plano y volumen
4.2.	Filetes, flechas y otros elementos
4.3.	Ilustración, fotografía
4.4.	Pictogramas e íconos
4.5.	Diagramas y tablas
5.1.	Elementos multimedia
5.2.	Interactividad
5.3.	Interfaz
5.4.	Nuevos medios
5.5.	Soportes
6.1.	Metáforas de lo visible
6.2.	Hacia nuevas representaciones
6.3.	Estructuras relacionales: árboles
6.4.	Estructuras relacionales: redes
6.5.	Estructuras temporales: calendarios y flujos
6.6.	Estructuras textuales
6.7.	Estructuras espaciales: mapas
7.1.	¿Por qué son importantes la experimentación y la inspiración?
7.2.	Pensamiento lateral
7.3.	Inspiración para el diseño - Editar datos para la inspiración
7.4.	La importancia de probar ideas
7.5.	Casos prácticos para inspiración
7.6.	Desarrollo del Trabajo Final
8.1.	Práctica 1: Medios impresos
8.2.	Práctica 2: Medios Interactivos
8.3.	Práctica 3: Múltiples plataformas

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 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 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 oral
-Reactivos
-Trabajos prácticos -

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

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 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 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 oral
-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 DESEMPEÑO	1	Semana: 4 (12-OCT-20 al 17-OCT-20)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 1	Diseñar para los públicos, ¿Qué es diseño de la información?	APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 8 (09-NOV-20 al 14-NOV-20)
Reactivos	Reactivos	Diseñar para los públicos, Estructurar la información, ¿Qué es diseño de la información?	APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 9 (16-NOV-20 al 18-NOV-20)
Trabajos prácticos - productos	Práctica 2	Elementos de la composición gráfica, Multimedia	APORTE DESEMPEÑO	1	Semana: 11 (30-NOV-20 al 05-DIC-20)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 2	Elementos de la composición gráfica, Multimedia	APORTE DESEMPEÑO	3	Semana: 13 (14-DIC-20 al 19-DIC-20)
Trabajos prácticos - productos	Práctica 3	7. Experimentación e inspiración para el proceso de diseño de la información, Estructuras de la información, Prácticas	APORTE DESEMPEÑO	1	Semana: 15 (02-ENE-21 al 02-ENE-21)
	APORTE CUMPLIMIENTO		APORTE CUMPLIMIENTO	10	Semana: 13 (14-DIC-20 al 19-DIC-20)
	APORTE ASISTENCIA		APORTE ASISTENCIA	10	Semana: 13 (14-DIC-20 al 19-DIC-20)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final /proyecto	7. Experimentación e inspiración 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 FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)
Evaluación oral	Sustentación final 5. ptos / Recursos empleados 5 ptos	7. Experimentación e inspiración 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 FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final /proyecto	7. Experimentación e inspiración 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 ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)
Evaluación oral	Sustentación final 5. ptos / Recursos empleados 5 ptos	7. Experimentación e inspiración 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 SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)

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 se 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
Las horas de trabajo práctico buscarán que exista un nexo sólido entre la teoría analizada y su aplicación práctica, utilizando métodos como la experimentación, el descubrimiento y el análisis de casos. Al ser la materia integradora del nivel se buscará que los conocimientos adquiridos en las demás cátedras confluyan en ésta como apoyo para la realización práctica de propuestas, tanto en la expresión y representación como en la materialización de los proyectos a desarrollarse, buscando un nivel de trabajo que ponga énfasis en el hacer como forma de fortalecer la práctica.	

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Para el componente práctico de la asignatura se evaluará la capacidad del estudiante para aplicar herramientas y teorías aprendidas a través de estudios de caso, investigaciones y trabajo en casa, que se evaluará a través de rúbricas y entrega de proyectos.	Autónomo
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

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Meirelles, Isabel	Parramón	La información en el diseño	2014	978-84-342-4105-3
Jimenez, Elida	FADU	Coordenadas del diseño	2018	978-164-600-13-0

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **20/09/2020**

Estado: **Aprobado**