



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 4
Código: EGR0010
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2021 a Julio-2021
Profesor: TRIPALDI PROANO TOA DONATELLA
Correo electrónico: ttripaldi@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	El usuario en la información
1.2	El contexto en la información
1.3	Información para la gente
1.4	Información para la identidad
1.5	Información para la sociedad
2.1	Estructuras de la información
2.2	Orden y subordinación de la información
2.3	Constantes y variables en la estructura de la información
3.1	Mensaje y codificación

3.2	Estrategias de composición
4.1	Composiciones simples y complejas
4.2	Parámetros para la exposición de la información
4.3	Niveles y jeraquías para la decodificación
5.1	Práctica 1 (Formato)
5.2	Práctica 2 (Color)
5.3	Práctica 3 (Dimensiones)
5.4	Práctica 4 (Tipografía)
5.5	Práctica 5 (Textura)
5.6	Práctica 6 (Imágenes)
5.7	Práctica 7 (Retículas)
5.8	Práctica 8 (Trama)
5.9	Práctica 9 (Distribución)

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.

-Investigaciones
-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.

-Investigaciones
-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.

-Investigaciones
-Trabajos prácticos -
productos

-Interpreta, ejecuta y estructura el diseño de información.

-Investigaciones
-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.

-Investigaciones
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Diseño de un indentificador que puede llegar a ser de cualquier tipo de imagen revisada en clases	LA INFORMACIÓN SITUADA	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 4 (05-ABR-21 al 10-ABR-21)
Investigaciones	Análisis de casos	ESTRUCTURA Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 8 (03-MAY-21 al 08-MAY-21)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de campaña básica	MANEJO Y ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS PARA LA INFORMACIÓN	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 12 (31-MAY-21 al 05-JUN-21)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de campaña básica segunda parte	JERARQUIZACIÓN DE ELEMENTOS EN LA ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN SOPORTES	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 16 (28-JUN-21 al 03-JUL-21)
	APORTE CUMPLIMIENTO		APORTE CUMPLIMIENTO	10	Semana: 15 (21-JUN-21 al 26-JUN-21)
	APORTE ASISTENCIA		APORTE ASISTENCIA	10	Semana: 15 (21-JUN-21 al 26-JUN-21)
Trabajos prácticos - productos	CAMPAÑA GLOBAL: - Problematización - Investigación de contexto y usuario - Estrategia comunicacional y gráfica - Brief creativo - Conceptualización: gran idea - Bocetación inicial	ELEMENTOS DISEÑO GRÁFICO, ESTRUCTURA Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN, JERARQUIZACIÓN DE ELEMENTOS EN LA ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN SOPORTES, LA INFORMACIÓN SITUADA, MANEJO Y ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS PARA LA INFORMACIÓN	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	CAMPAÑA GLOBAL: - Diseño de indentificador - Sistema - Aplicación en soportes y medios	ELEMENTOS DISEÑO GRÁFICO, ESTRUCTURA Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN, JERARQUIZACIÓN DE ELEMENTOS EN LA ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN SOPORTES, LA INFORMACIÓN SITUADA, MANEJO Y ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS PARA LA INFORMACIÓN	EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (19-JUL-21 al 24-JUL-21)
Trabajos prácticos - productos	CAMPAÑA GLOBAL: - Problematización - Investigación de contexto y usuario - Estrategia comunicacional y gráfica - Brief creativo - Conceptualización: gran idea - Bocetación inicial	ELEMENTOS DISEÑO GRÁFICO, ESTRUCTURA Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN, JERARQUIZACIÓN DE ELEMENTOS EN LA ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN SOPORTES, LA INFORMACIÓN SITUADA, MANEJO Y ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS PARA LA INFORMACIÓN	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	CAMPAÑA GLOBAL: - Diseño de indentificador - Sistema - Aplicación en soportes y medios	ELEMENTOS DISEÑO GRÁFICO, ESTRUCTURA Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN, JERARQUIZACIÓN DE ELEMENTOS EN LA ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN SOPORTES, LA INFORMACIÓN SITUADA, MANEJO Y ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS PARA LA INFORMACIÓN	SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (19-JUL-21 al 24-JUL-21)

Metodología

Descripción	Tipo horas
RESOLUCIÓN DE EJERCICIOS Y PROBLEMAS: Selección de objetivos y contenidos, previsión de recursos (espacios, materiales, etc.), elaboración de protocolos o manuales de laboratorio, prácticas, procedimientos, etc, elaboración de colecciones de problemas resueltos, explicación clara de los procedimientos o estrategias que pueden ser utilizadas, repaso de técnicas de manejo de aparatos, programas, etc, resolución de problemas-modelo ante los alumnos, desarrollo de estrategias de motivación aportando pistas y sugerencias, corrección de errores. Informar sobre caminos incorrectos, corrección de ejercicios y problemas resueltos por los estudiantes, evaluación de las lecciones, propuestas para mejorar	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
MÉTODO EXPOSITIVO/LECCIÓN MAGISTRAL: Seleccionar objetivos y contenidos, preparar la exposición, decidir estrategias a utilizar, planificar actividades, transmitir la información, explicar con claridad los contenidos, mantener la atención, ejecutar actividades, facilitar la participación/utilización eficaz de preguntas.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Las evaluaciones se realizarán a partir de ejercicios prácticos, proyectos y esquicios, donde se tomarán en cuenta variables como: interpretación de problemática, definición de soluciones, metodología utilizada, proceso y resultado final eficiente (funcionalidad y forma), aplicación de conocimientos, presentación.	Autónomo
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
Las evaluaciones se realizarán a partir de ejercicios prácticos, proyectos y esquicios, donde se tomarán en cuenta variables como: interpretación de problemática, definición de soluciones, metodología utilizada, proceso y resultado final eficiente (funcionalidad y forma), aplicación de conocimientos, presentación.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Lindsey Marshall, Lester Meachem	Parramón	Cómo usar imágenes en diseño gráfico	2010	978-84-342-3672-1
Gustavo Valdés de León	nobuko	Una molesta introducción al estudio del Diseño	2011	978-978.584-364-6
Raúl Belluccia	Paidós	El diseño gráfico y su enseñanza	2007	978-950-12-2724-6
Victoria Romero	Ariel	Lenguaje Publicitario	2005	978-950-12-2724-684-344-1307-8
Melissa Davis	Parramón	Mucho más que un nombre. Una introducción a la gestión de marcas	2006	84-342-2908-0
Robin Landa	ANAYA	El diseño en la publicidad	2016	978-84-415-3967-9
Nik Mahon	Gustavo Gilli	Ideación. Cómo generar grandes ideas publicitarias	2012	978-84-252-2478-2
Bo Bergstöm	Promopress	Tengo algo en el ojo. Técnicas esenciales de comunicación visual	2009	978-84-935881-9-9

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **11/03/2021**

Estado: **Aprobado**