



# FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

## ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

### 1. Datos generales

**Materia:** TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 5  
**Código:** EGR0015  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Septiembre-2021 a Febrero-2022  
**Profesor:** ALARCON MORALES JHONN MANUEL  
**Correo electrónico:** jalarcon@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 5

#### Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 88		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
80	32	0	88	200

### Prerrequisitos:

Código: EGR0009 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 4  
 Código: EGR0010 Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 4  
 Código: UID0400 Materia: INTERMEDIATE 2

### 2. Descripción y objetivos de la materia

Se articula con Talleres de Creación y Proyectos previos basados en el conocimiento de los conceptos sobre el diseño de información, los elementos gráficos y los conceptos comunicacionales.

Esta materia es importante, por que brinda las directrices que el diseñador gráfico debe tomar en cuenta al momento de seleccionar el medio adecuado para la transmisión de la información hacia los distintos públicos. Permite que el diseñador gráfico tenga los conocimientos para plantear soluciones y productos gráficos eficientes en la práctica profesional.

### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

### 4. Contenidos

0	Presentación de la materia
1.1	Los medios impresos / estáticos: características y particularidades
1.2	Los medios digitales / dinámicos: características y particularidades
1.3	El medio ambiental (entorno construido): características y particularidades
2.1	Elección del medio en función de los propósitos comunicacionales
2.1.1	Las condicionantes de los medios impresos / estáticos
2.1.2	Las condicionantes de los medios digitales / dinámicos
2.1.3	Las condicionantes del entorno construido / espacio
2.2	Elección del medio en función de sus condicionantes
3.1	Estructura de la información en medios estáticos
3.2	Estructura de la información en medios dinámicos
3.3	De los medios estáticos hacia los medios dinámicos
4.1	El espacio como medio inmersivo

4.2	Integración de medios en el espacio ambiental
5.1	Desarrollo de proyecto con integración de medios
6.1	Práctica 1: características y particularidades de los medios
6.2	Práctica 2: Estructura de la información en función del medio
6.3	Práctica 3: Información en el espacio construido

## 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.**

-Selecciona, organiza y produce un proyecto de diseño de información impresa, digital o ambiental para un medio específico.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

**bd. Integra saberes ancestrales, tecnológicos y socioculturales para plantear proyectos profesionales.**

-Identifica, enlista y explica los medios utilizados para el diseño de información. Interpreta, ejecuta y estructura el diseño de información tomando en cuenta el medio.

-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 impresa, digital o ambiental para un medio específico.

-Reactivos  
-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.**

-Identifica, enlista y explica los medios utilizados para el diseño de información. Interpreta, ejecuta y estructura el diseño de información tomando en cuenta el medio.

-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 los diferentes medios para los diversos tipos de diseño de información.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

**eg. Formula proyectos profesionales de intervención-acción de acuerdo a normativas, protocolos y procesos profesionales.**

-Compara, planifica y prueba los diferentes medios para los diversos tipos de diseño de información.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Práctica 1. Características y particularidades de los medios: Análisis comparativo de medios	Los medios y el diseño de información	APORTE	3	Semana: 3 (04-OCT-21 al 09-OCT-21)
Trabajos prácticos - productos	Tarea 1: Mostrar las diferencias principales entre los distintos medios de información	Los medios y el diseño de información	APORTE	2	Semana: 4 (11-OCT-21 al 16-OCT-21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 1. Condicionantes de los medios: Partiendo de una pieza gráfica analógica determinada, reestructurar la información bajo las condicionantes que impone un medio diferente	Elección del medio para el despliegue de la información, Los medios y el diseño de información	APORTE	5	Semana: 8 (08-NOV-21 al 13-NOV-21)
Reactivos	Evaluación escrita: en base a preguntas de opción múltiple	Elección del medio para el despliegue de la información, Los medios y el diseño de información	APORTE	5	Semana: 9 (15-NOV-21 al 17-NOV-21)
Trabajos prácticos - productos	Práctica 2: Estructura de la información en función del medio Escoger una campaña presentada en tres medios diferentes y analizar la estructura de la información y la utilización de los elementos gráficos en cada pieza	Elección del medio para el despliegue de la información, Estructura de la información de acuerdo a las condicionantes del medio, Los medios y el diseño de información	APORTE	3	Semana: 11 (29-NOV-21 al 04-DIC-21)
Trabajos prácticos - productos	Tarea 2: Elegir los medios adecuados para promocionar un producto gráfico	Elección del medio para el despliegue de la información	APORTE	2	Semana: 12 (06-DIC-21 al 11-DIC-21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 2. Estructura de la información en distintos medios: Información (línea de tiempo) aplicada en un medio impreso (libro), un medio ambiental (recorrido en un museo) y un medio digital (redes sociales)	Elección del medio para el despliegue de la información, Estructura de la información de acuerdo a las condicionantes del medio, Los medios y el diseño de información	APORTE	5	Semana: 13 (13-DIC-21 al 18-DIC-21)
Trabajos prácticos - productos	Práctica 3. Información en el espacio construido: Elegir un caso y analizar los medios y recursos que participan en la transmisión de información y el propósito de la intervención	El espacio como medio para desplegar información	APORTE	3	Semana: 15 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Tarea 3: Presentar un mockup de una intervención gráfica en un espacio	El espacio como medio para desplegar información	APORTE	2	Semana: 16 (03-ENE-22 al 08-ENE-22)
Reactivos	Evaluación en base a reactivos	Desarrollo del proyecto final, El espacio como medio para desplegar información, Elección del medio para el despliegue de la información, Estructura de la información de acuerdo a las condicionantes del medio, Los medios y el diseño de información, Presentación de la materia, Prácticas	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (23-01-2022 al 29-01-2022)
Trabajos prácticos -	Trabajo final. Desarrollo integral:	Desarrollo del proyecto final, El espacio como medio para	EXAMEN	10	Semana: 19 (24-ENE-22 al 28-ENE-22)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
productos	Desarrollo de una propuesta integral de diseño de información para un área comunicacional específica (publicitaria, didáctica, funcional) aplicada a distintos medios de transmisión de información (impresos, digitales y ambientales)	desplegar información, Elección del medio para el despliegue de la información, Estructura de la información de acuerdo a las condicionantes del medio, Los medios y el diseño de información, Presentación de la materia, Prácticas			
Reactivos	Evaluación (supletorio) en base a reactivos	Desarrollo del proyecto final, El espacio como medio para desplegar información, Elección del medio para el despliegue de la información, Estructura de la información de acuerdo a las condicionantes del medio, Los medios y el diseño de información, Presentación de la materia, Prácticas	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (07-FEB-22 al 07-FEB-22)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico final: (calificación fija)	Desarrollo del proyecto final, El espacio como medio para desplegar información, Elección del medio para el despliegue de la información, Estructura de la información de acuerdo a las condicionantes del medio, Los medios y el diseño de información, Presentación de la materia, Prácticas	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (07-FEB-22 al 07-FEB-22)

## 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
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.	Horas Autónomo
Al ser una materia teórico-práctica, para el desarrollo de la asignatura en las horas docentes se utilizarán diversas estrategias metodológicas que permitan acompañar al estudiante en su aprendizaje, tales como clases teóricas, visualización de ejemplificaciones, 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 de la disciplina y las variables de las que esta se nutre, para provocar su interés y pasión por la misma.	Horas Docente
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.	Horas Práctico
Al ser una materia teórico-práctica, para el desarrollo de la asignatura en las horas docentes se utilizarán diversas estrategias metodológicas que permitan acompañar al estudiante en su aprendizaje, tales como clases teóricas, visualización de ejemplificaciones, 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 de la disciplina y las variables de las que esta se nutre, para provocar su interés y pasión por la misma.	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.	Horas Docente
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.	
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.	Total docencia
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.	

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Michael Salmond; Gavin Ambrose	Blume	Los fundamentos del diseño interactivo	2014	69645
ZAPATERRA YOLANDA	Gustavo Gilli	DISEÑO EDITORIAL, PERIÓDICOS Y REVISTAS	2009	978-84-252-2148-4
YATES, DEREK; PRICE, JESSIE	Promopress	DE LA PUBLICIDAD AL DISEÑO DE COMUNICACIÓN	2016	978-84-15967-83-5
Meirelles, I.	Parramón	La información en el diseño	2014	
SEGD	SEGD	EG Magazine		

#### Web

#### Software

#### Revista

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Costa, Joan	Ediciones CEAC	Imagen Global. Evolución del Diseño de Identidad	1989	978-84-32956-11-9
BHASKARAN, LAKSHMI.	Index Book	¿QUÉ ES DISEÑO EDITORIAL?	2006	978-84-96774-23-0
Himpe. T.	Blume	La publicidad ha muerto. ¡Larga vida a la publicidad!	2007	978-84-9801-225-5

#### Web

Autor	Título	Url
Society for Experiential Graphic Design	SEGD. A multidisciplinary community creating experiences that connect people to place	<a href="https://segd.org/">https://segd.org/</a>
Society for Experiential Graphic Design	Annual SEGD	<a href="https://segd.org/egMagazine">https://segd.org/egMagazine</a>
La Camaraderie	La Camaraderie	<a href="https://www.lacamaraderie.com/historiographes">https://www.lacamaraderie.com/historiographes</a>
Pentagram	Pentagram: Signage & Environmental Graphics	<a href="https://www.pentagram.com/work/discipline/signage-environmental-graphics">https://www.pentagram.com/work/discipline/signage-environmental-graphics</a>

Software

---

Revista

---

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **10/09/2021**

Estado: **Aprobado**