



# FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

## ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

### 1. Datos generales

**Materia:** TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 7  
**Código:** EGR0020  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Septiembre-2021 a Febrero-2022  
**Profesor:** LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN  
**Correo electrónico:** rlandivar@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 7

#### Distribución de horas.

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

### Prerrequisitos:

Código: DDD0018 Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS ITINERARIO  
 Código: UID0600 Materia: UPPER INTERMEDIATE

### 2. Descripción y objetivos de la materia

El taller de Diseño 7 está orientada al estudio de las nuevas herramientas y los nuevos lenguajes que son parte de la comunicación multicanal, como medios para un dialogo entre interfaz y usuario, el pensar el diseño gráfico dentro de la interacción que implica la producción de recursos interactivos digitales.

En el taller de Diseño 7 los estudiantes consolidan la gestión de un proyecto manejando metodologías y abordándolo con las diferentes herramientas vistas durante toda la carrera, aplicando una gestión estratégica de proyectos de diseño, poniendo en practica conceptos de diseño gráfico a interfaces gráficas, y utilizando deferentes herramientas tecnológicas para el diseño de productos gráficos interactivos.

En el taller de Diseño 7 los estudiantes aprenderán a gestionar y desarrollar un proyecto digital multidispositivo con visión de negocio tomando el cuenta la inclusión. Dominar la arquitectura de contenidos centrándose en la experiencia de usuario (UX/UI) Conocer todas las claves del diseño de interfaz.

### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

### 4. Contenidos

1.1.	Diseño formal y funcional de productos multimedia.
1.2.	Diseño de interfaz, navegación visual, productos homólogos, diferencias con el diseño de imprenta
1.3.	Teoría y Diseño de la Interactividad
1.4.	Interacción persona-ordenador
1.5.	El proceso de interacción
1.6.	Concepto de interfaz
1.7.	Metodologías y elementos que interviene en el diseño de interfaz.
2.1.	Estrategia (Gestión estratégica de proyectos de diseño multidispositivo.)
2.3.	Creatividad, (Diseño gráfico aplicado a interfaces gráficas.)
2.4.	Tecnología, (Control de herramientas tecnológicas para el diseño de productos gráficos interactivos.)
2.4.2	Análisis

2.4.3	Diseño
2.4.4	Prototipo
2.4.5	Evaluación
3.1.	Estrategia (Gestión estratégica de proyectos de diseño multidispositivo.)
3.2.	Creatividad, (Diseño gráfico aplicado a interfaces gráficas.)
3.3.	Tecnología, (Control de herramientas tecnológicas para el diseño de productos gráficos interactivos.)
3.4.1	Análisis
3.4.2	Diseño
3.4.3	Prototipo
3.4.4	Evaluación
4.1.	Estrategia (Gestión estratégica de proyectos de diseño multidispositivo.)
4.2.	Creatividad, (Diseño gráfico aplicado a interfaces gráficas.)
4.3.	Tecnología, (Control de herramientas tecnológicas para el diseño de productos gráficos interactivos.)
4.4.1	Análisis
4.4.2	Diseño
4.4.3	Prototipo
4.4.4	Evaluación
5.1.	Práctica 01
5.2.	Práctica 02
5.3	Práctica 03
5.4	Práctica 04

## 5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ea. Identifica las diferentes realidades de su entorno a través de métodos y procesos que le permite obtener de diversas maneras datos para responder a preguntas mediante la sistematización e interpretación de los mismos.

-Identifica, clasifica e integra al usuario en el diseño de información.

-Evaluación escrita  
-Trabajos prácticos -  
productos

fd. Argumenta y reflexiona desde conocimientos adyacentes que amplifican la acción del perfil del profesional y su relación con el contexto local y global.

-Compara, planifica y prueba los diferentes públicos en los diversos tipos de diseño de información.

-Evaluación escrita  
-Trabajos prácticos -  
productos

-Interpreta, ejecuta y estructura el diseño de información tomando en cuenta al público.

-Evaluación escrita  
-Trabajos prácticos -  
productos

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

-Evaluación escrita  
-Trabajos prácticos -  
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Cuestionario: Diseño formal y funcional de productos multimedia.	Diseño formal y funcional de productos multimedia.	APORTE	2.5	Semana: 5 (18-OCT-21 al 23-OCT-21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos- Diseño formal y funcional de productos multimedia.	Diseño formal y funcional de productos multimedia.	APORTE	2.5	Semana: 5 (18-OCT-21 al 23-OCT-21)
Trabajos prácticos - productos	Informe Práctica 01: Diseño formal y funcional de productos multimedia	Diseño formal y funcional de productos multimedia.	APORTE	2	Semana: 6 (25-OCT-21 al 30-OCT-21)
Trabajos prácticos - productos	Informe Práctica 02: Proyecto 01 (Diseñar páginas web)	Proyecto 01 (Diseñar páginas web)	APORTE	2	Semana: 8 (08-NOV-21 al 13-NOV-21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos Proyecto 01 (Diseñar páginas web)	Proyecto 01 (Diseñar páginas web)	APORTE	6	Semana: 8 (08-NOV-21 al 13-NOV-21)
Trabajos prácticos - productos	Informe Práctica 03: Proyecto 02 (Diseñar aplicaciones móviles)	Proyecto 01 (Diseñar páginas web)	APORTE	2	Semana: 11 (29-NOV-21 al 04-DIC-21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos Proyecto 02 (Diseñar aplicaciones móviles)	Proyecto 01 (Diseñar páginas web)	APORTE	5	Semana: 11 (29-NOV-21 al 04-DIC-21)
Trabajos prácticos - productos	Informe Práctica 04: Proyecto 03 (Ejercicio practico a quien va dirigida la Accesibilidad (trabajo practico sobre DUA)	Proyecto 01 (Diseñar páginas web)	APORTE	2	Semana: 14 (20-DIC-21 al 23-DIC-21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos Proyecto 03 (Ejercicio práctico a quien va dirigida la Accesibilidad (trabajo practico sobre DUA))	Proyecto 01 (Diseñar páginas web)	APORTE	6	Semana: 14 (20-DIC-21 al 23-DIC-21)
Evaluación escrita	Examen Teórico Final	A quien va dirigida la Accesibilidad (trabajo practico sobre DUA), Diseño formal y funcional de productos multimedia., Proyecto 01 (Diseñar páginas web), Proyecto 01 (Diseñar páginas web), Práctica	EXAMEN	10	Semana: 19 (24-ENE-22 al 28-ENE-22)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo Final Ejercicio practico a quien va dirigida la Accesibilidad (trabajo practico sobre DUA)	A quien va dirigida la Accesibilidad (trabajo practico sobre DUA), Diseño formal y funcional de productos multimedia., Proyecto 01 (Diseñar páginas web), Proyecto 01 (Diseñar páginas web), Práctica	EXAMEN	10	Semana: 19 (24-ENE-22 al 28-ENE-22)
Trabajos prácticos - productos	Supletorio: Queda fija la nota del trabajo final	A quien va dirigida la Accesibilidad (trabajo practico sobre DUA), Diseño formal y funcional de productos multimedia., Proyecto 01 (Diseñar páginas web), Proyecto 01 (Diseñar páginas web), Práctica	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (02-FEB-22 al 05-FEB-22)
Evaluación escrita	Supletorio	A quien va dirigida la Accesibilidad (trabajo practico sobre DUA), Diseño formal y funcional de productos multimedia., Proyecto 01 (Diseñar páginas web), Proyecto 01 (Diseñar páginas web), Práctica	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

### Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
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.	Autónomo
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.	Horas 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
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 Práctico
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

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ALFONSO GUTIÉRREZ MARTÍN	Gedisa	CREACIÓN MULTIMEDIA Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL	2010	978-84-9784-605-9
Michael Salmond; Gavin Ambrose	Blume	Los fundamentos del diseño interactivo	2014	69645
Jamie Steane	Promopress	Fundamentos del diseño interactivo : principios y procesos que todo diseñador debe conocer	2016	69853
ANDY PRATT & JASON NUNES	Océano	DISEÑO INTERACTIVO	2012	

Web

---

Software

---

Revista

---

Bibliografía de apoyo

Libros

---

Web

---

Software

---

Revista

---

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **15/09/2021**

Estado: **Aprobado**