

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS ITINERARIO
Código: DDD0018
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2024 a Junio-2024
Profesor: LAZO GALAN JUAN CARLOS
Correo electrónico: jlazo@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Código: EGR0015 Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 5

2. Descripción y objetivos de la materia

La asignatura pretende que los estudiantes apliquen nociones generales acerca de los itinerarios propuestos, así como sus campos de acción; relacionándolos con el ámbito profesional y los espacios de actuación del diseño dentro de ese contexto, de manera que estén en capacidad de solucionar problemáticas y proponer, a través del trabajo interdisciplinario, soluciones de diseño a nivel de proyecto.

Es la asignatura medular del nivel que, en conjunto con la materia de Teoría para Itinerario, integra y articula los diversos conocimientos adquiridos hasta este nivel de la Carrera.

Es importante porque aporta a la generación de diseño pertinente al contexto local. Contribuye en el desarrollo de destrezas en los estudiantes que, articulando los conocimientos adquiridos hasta el momento en la carrera, le permitan aportar significativamente a problemáticas de la realidad social, cultural y ambiental de los contextos en los que se circunscribe el diseño.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



4. Contenidos

1	Disciplina e Interdisciplinariedad
1.1	Trabajo en equipo
1.2	El proyecto interdisciplinario
2	Problematización para el proyecto de diseño y su planteamiento
2.1	Identificación del problema del diseño, delimitación espacio-geográfica y espacio temporal, definición e investigación y formulación final (Observación encubierta)
2.2	Matriz de involucrados - Persona design - Usuarios extremos
2.3	Análisis de tendencias
2.4	Partidos de diseño

2.5	Matriz de impacto y esfuerzo
2.6	Brief creativo
3	Desarrollo del proyecto de diseño
3.1	Moodboard
3.2	Ideación - SCAMPER
3.3	Bocetación de propuestas
3.4	Resolución técnica de las propuestas de diseño
3.5	Concreción de las propuestas de diseño
3.6	Presentación, socialización, valoración del proyecto
4	Prácticas
4.1	Disciplina e Interdisciplinariedad
4.2	Problematización
4.3	Desarrollo del proyecto de diseño

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.

-Comunica y comparte su proyecto en ámbitos multiprofesionales e institucionales.

-Evaluación oral
-Proyectos

-Propone proyectos académicos de intervención profesional a partir de una visión interdisciplinar.

-Evaluación oral
-Proyectos

cc. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos que apoyan a la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.

-Propone proyectos académicos de intervención profesional a partir de una visión interdisciplinar.

-Evaluación oral
-Proyectos

cf. Implementa proyectos interdisciplinarios, desde la noción de complejidad con una visión estratégica y sistémica

-Desarrolla proyectos de intervención con una mirada profesional y en interacción con el medio, interviniendo en realidades locales complejas.

-Evaluación oral
-Proyectos

df. Trabaja eficientemente en forma individual y/o en grupo o en ambientes multidisciplinarios.

-Plantea soluciones para problemáticas profesionales e interprofesionales.

-Evaluación oral
-Proyectos

ec. Contrasta la utilización de diferentes herramientas, modelos, protocolos y procesos, para la gestión del proyecto que permiten una mayor eficiencia e impacto.

-Desarrolla proyectos de intervención con una mirada profesional y en interacción con el medio, interviniendo en realidades locales complejas.

-Evaluación oral
-Proyectos

eh. Articula metodologías y protocolos para mantenerse en procesos de aprendizaje permanente.

-Desarrolla proyectos de intervención con una mirada profesional y en interacción con el medio, interviniendo en realidades locales complejas.

-Evaluación oral
-Proyectos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Proyectos	Fase de contextualización	Disciplina e Interdisciplinariedad	APORTE	10	Semana: 4 (18-MAR-24 al 23-MAR-24)
Proyectos	Fase de programación	Problematización para el proyecto de diseño y su planteamiento	APORTE	10	Semana: 8 (15-ABR-24 al 20-ABR-24)
Proyectos	Fase de ideación y bocetación	Desarrollo del proyecto de diseño	APORTE	10	Semana: 12 (13-MAY-24 al 18-MAY-24)
Evaluación oral	Presentación y sustentación de proyecto final	Desarrollo del proyecto de diseño, Disciplina e Interdisciplinariedad, Problematización para el proyecto de diseño y su planteamiento, Prácticas	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (16-06-2024 al 29-06-2024)
Proyectos	Diseños finales y prototipos	Desarrollo del proyecto de diseño, Disciplina e Interdisciplinariedad, Problematización para el proyecto de diseño y su planteamiento, Prácticas	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (16-06-2024 al 29-06-2024)
Evaluación oral	Presentación y sustentación de proyecto final	Desarrollo del proyecto de diseño, Disciplina e Interdisciplinariedad, Problematización para el proyecto de diseño y su planteamiento, Prácticas	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (al)
Proyectos	Diseño final y prototipo	Desarrollo del proyecto de diseño, Disciplina e Interdisciplinariedad, Problematización para el proyecto de diseño y su planteamiento, Prácticas	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Taller teórico práctico que busca mediante el trabajo colaborativo e interdisciplinar el trabajar en proyectos reales de la sociedad, para entender el papel activo que tiene el diseñador como solucionador de problemáticas sociales.	Autónomo
Se utilizará el método proyectual como proceso central, junto con el método del diseño colaborativo, interdisciplinario y de agencia publicitaria.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Para las evaluaciones se tomarán en cuenta la capacidad de trabajo en equipo mediante el trabajo de roles de agencia publicitaria, así como el involucramiento con la problemática social. Además se evaluará todo el proceso proyectual y la propuesta final tanto en su calidad visual como comunicativa.	Autónomo

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Ellen, Lupton	Gustavo Gili	Intuición, Acción, Creación	2012	978-84-252-2573-4
ALEX MILTON, AUTOR ; PAUL RODGERS, AUTOR ; CRISTÓBAL BARBER CASANOVAS,	Blume	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO DE PRODUCTO	2013	978-84-980171-2-0
Unesco	Unesco	Educación para los objetivos de desarrollo sostenible	2017	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Eva María Cantenys Félez & Mark Atkinson	Bluma	Cómo crear una colección final de moda	2012	978-84-980161-4-7
Sonia Marsal	Nobuko	Moda y cultura	2007	978-987-206-419-8
Laura Volpintesta	Promopress Barcelona	Fundamentos del diseño de moda	2015	978-84-15-96755-2
María Luisa Frisa, María Teresa D'Mesa Pérez, Rodrigo Molina-Zavallá	Ampersand Ciudad Autónoma de Buenos Aires	Las formas de la moda. Cultura, industria, mercado.	2020	978-987-416-148-2
Andrea Saltzman	Paidós	La metáfora de la piel. Sobre el diseño de la vestimenta.	2019	978-950-12-9827-7
Jenny Udale, Richard Sorger	Gustavo Gili Barcelona	Principios Básicos del diseño de moda	2008	978-84-252-2131-6
Jay Calderín	Trillas México	La industria del diseño de modas: todo lo que los diseñadores de moda deben saber hoy en día.	2016	978-6-07-172704-6
Colin Renfrew, Elinor Renfrew	Gustavo Gili	Creación de una colección de moda	2010	978-84-252-237-
Andrea Saltzman	Paidós	Cuerpo diseñado, sobre la forma en el proyecto de la vestimenta	2004	978-950-12-5352-8
Isabel García Fernández	Alianza Editorial	Diseño de Exposiciones: Concepto, Instalación y Montaje	2010	8420688894
Ellen Lupton	Editorial GG	El diseño como storytelling	2019	9788425231865
Andrews, Van Leeuwen, Van Baaren	Gustavo Gili	Persuasión. 33 técnicas de publicitarias de influencia psicológica	2016	
Belén Herrera, Donna Gustavsen, Julia Yates	Gustavo Gili Barcelona	Profesión moda	2013	978-84-252-2647-2

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **20/02/2024**

Estado: **Aprobado**