



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TALLER DE PROYECTOS 5
Código: DDG501
Paralelo: B
Periodo : Agosto-2024 a Diciembre-2024
Profesor: CORDERO SALAZAR EDMUNDO FABIAN
Correo electrónico: efcordero@uazuay.edu.ec

Nivel: 5

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 96		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
64	32	16	80	192

Prerrequisitos:

Código: DDG401 Materia: TALLER DE PROYECTOS 4

2. Descripción y objetivos de la materia

En esta materia teórico-práctica, los estudiantes se adentran en el análisis y comprensión de los diferentes medios y soportes para desplegar información gráfica. El enfoque principal está en el desarrollo de la capacidad del estudiante para analizar, reconocer y aprovechar las condicionantes tanto tecnológicas como comunicacionales que los medios imponen en la estructura de la información. Adicionalmente, los estudiantes se acercan al área específica del diseño de infografía y del diseño para la visualización de datos, conociendo los principios básicos de la presentación visual de información en función del contenido -la información- y los métodos de presentación -estrategias de diseño-.

Se articula con los Talleres de Proyectos de otros niveles ofreciendo criterios y fundamentos para el tratamiento de un tipo particular de información que complementa otros sistemas de comunicación gráfica. Provee criterios y herramientas de análisis para configurar estrategias de utilización de medios.

Esta materia brinda las directrices que el diseñador gráfico debe conocer para seleccionar los medios adecuados para la transmisión de la información hacia un público y en un contexto determinados. Por otro lado, fomenta las competencias visuales del estudiante en el área específica de la visualización de información y la representación de datos. Permite que el diseñador gráfico tenga los conocimientos para plantear soluciones y productos gráficos eficientes desde el aspecto comunicacional.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



4. Contenidos

1.	Los Soportes y Medios para desplegar información gráfica
1.1	Los medios impresos, digitales y ambientales: características
1.2	Los medios estáticos y dinámicos: características
1.3	Propósitos comunicacionales y el medio
1.4	Condicionantes tecnológicas de los medios y soportes

1.5	Condicionantes comunicacionales de los medios y soportes
2.	La presentación visual de información
2.1	La infografía: principios básicos, características, tipos
2.2	La visualización de datos: principios básicos, características, tipos
2.3	Codificación (diseñador) y decodificación (usuario)
2.4	Percepción visual y cognición
3.	El proceso en el diseño de visualizaciones de datos
3.1	El brief inicial: temática, problemáticas, necesidades, fuentes de información
3.2	Elegir la estrategia de comunicación
3.3	El contenido: extraer, analizar, discriminar y organizar información
3.4	Definir el concepto
3.5	Métodos de presentación y estructuras: jerárquica, relacional, temporal, espacial, espacio-temporal, textual
3.6	Alfabeto visual
3.7	Figuras retóricas: el proceso creativo
3.8	Definir el soporte y los medios
4.	La infografía
4.1.	Ejercicios prácticos
5.	La visualización de datos
5.1.	Ejercicios prácticos
6.	Proyecto Final
6.1.	Desarrollo del proyecto final del Taller

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.

-Planifica y produce proyectos en las áreas del diseño de infografía y para la visualización de datos atendiendo a las características tecnológicas y comunicacionales de los medios y soportes

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

. ch. Genera proyectos innovadores y/o experimentales desde la interacción con la realidad, dentro de las diferentes áreas de la profesión.

-Analiza y reconoce las condicionantes tecnológicas y comunicacionales que imponen los medios y soportes en la estructuración de la información

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

-Identifica, enlista y explica los diferentes medios y soportes para desplegar información

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Prueba de reactivos	Los Soportes y Medios para desplegar información gráfica	APORTE	5	Semana: 4 (16/09/2024 al 21/09/2024)
Trabajos prácticos - productos	Análisis de infografías y visualizaciones de datos: tipologías, elementos y sus funciones	La presentación visual de información	APORTE	5	Semana: 5 (23/09/2024 al 28/09/2024)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de información: Desarrollo del concepto, los métodos de presentación y la estructura	El proceso en el diseño de visualizaciones de datos	APORTE	5	Semana: 7 (07/10/2024 al 12/10/2024)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de información: desarrollo de un alfabeto visual y sistemas de codificación	El proceso en el diseño de visualizaciones de datos	APORTE	5	Semana: 8 (14/10/2024 al 19/10/2024)
Trabajos prácticos - productos	Diseño integral de infografía	La infografía	APORTE	10	Semana: 12 (11/11/2024 al 13/11/2024)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de visualización de datos e infografía Primera parte: Memoria Técnica (nota queda fija)	El proceso en el diseño de visualizaciones de datos, La infografía, La presentación visual de información, La visualización de datos, Los Soportes y Medios para desplegar información gráfica, Proyecto Final	EXAMEN	5	Semana: 15 (02/12/2024 al 03/12/2024)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de visualización de datos e infografía Segunda parte: Diseño Infográfico (nota queda fija)	El proceso en el diseño de visualizaciones de datos, La infografía, La presentación visual de información, La visualización de datos, Los Soportes y Medios para desplegar información gráfica, Proyecto Final	EXAMEN	5	Semana: 15 (02/12/2024 al 03/12/2024)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de visualización de datos e infografía Tercera parte: Diseño de Visualización de Datos	El proceso en el diseño de visualizaciones de datos, La infografía, La presentación visual de información, La visualización de datos, Los Soportes y Medios para desplegar información gráfica, Proyecto Final	EXAMEN	10	Semana: 16 (al)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de visualización de datos e infografía Primera parte: Memoria Técnica (nota queda fija)	El proceso en el diseño de visualizaciones de datos, La infografía, La presentación visual de información, La visualización de datos, Los Soportes y Medios para desplegar información gráfica, Proyecto Final	SUPLETORIO	5	Semana: 17-18 (15-12-2024 al 21-12-2024)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de visualización de datos e infografía Segunda parte: Diseño Infográfico (nota queda fija)	El proceso en el diseño de visualizaciones de datos, La infografía, La presentación visual de información, La visualización de datos, Los Soportes y Medios para desplegar información gráfica, Proyecto Final	SUPLETORIO	5	Semana: 17-18 (15-12-2024 al 21-12-2024)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de visualización de datos e infografía Tercera parte: Diseño de Visualización de Datos	El proceso en el diseño de visualizaciones de datos, La infografía, La presentación visual de información, La visualización de datos, Los Soportes y Medios para desplegar información gráfica, Proyecto Final	SUPLETORIO	10	Semana: 17-18 (15-12-2024 al 21-12-2024)

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
Para el desarrollo de esta asignatura, de carácter teórico-práctico, se emplearán diversas estrategias metodológicas que acompañarán al estudiante en su proceso de aprendizaje. Estas incluirán clases sobre fundamentos teóricos, visualización de ejemplos, estudio y análisis de casos, dinámicas y discusiones en el aula, así como experimentación práctica en clases.	Total docencia
Las horas de trabajo práctico buscarán establecer un nexo sólido entre la teoría y su aplicación práctica mediante métodos como la experimentación, el descubrimiento y el análisis de casos. Al ser una materia integradora, se procurará que los conocimientos adquiridos en otras cátedras, como Minería de Datos, Imagen y Movimiento, Tecnologías Multimedia o Tipografía, confluyan en esta asignatura. Esto servirá de apoyo para la realización práctica de propuestas, tanto en la expresión y representación como en la conceptualización y materialización de los proyectos a desarrollar, poniendo énfasis en el "hacer" como una forma de fortalecer la práctica.	
Además de asegurar la asimilación de los contenidos, será importante orientar al estudiante para que comprenda la dinámica fundamental de la disciplina y las variables con las que se trabaja en el ámbito del diseño de información. El objetivo es provocar su interés y pasión por la materia.	

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
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 mediante rúbricas que integren los criterios específicos de cada uno de los proyectos, basándose en las entradas teóricas que se aborden en clase.	Total docencia
De manera general, se tomarán en cuenta los siguientes aspectos: <ul style="list-style-type: none">- Asimilación de conceptos teóricos así como de la capacidad de argumentación del estudiante, basada en la apropiación de estos conocimientos.- Se considerará el proceso de diseño en la elaboración de las propuestas, incluyendo la investigación, planificación, desarrollo y revisión de los proyectos.- Se valorará el grado de innovación y creatividad demostrado en los proyectos, incentivando soluciones originales y enfoques únicos.- Se considerará la calidad formal de la materialización y presentación de los proyectos, asegurando que sean visualmente coherentes, estéticamente agradables y técnicamente correctos.- Para el componente práctico de la asignatura, se evaluará la capacidad del estudiante para aplicar las herramientas y teorías aprendidas de manera efectiva en sus proyectos.	

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Rendgen, Sandra (Ed.)	Taschen	Information Graphics	2012	978-3-8365-2879-5
Isabel, Meirelles	Parramon	La información en el Diseño	2014	978-84-342-4105-3

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
McCandless, David	RBA Libros S.A.	La información es bella	2010	978-84-9298-124-3
Ellen Lupton	Editorial GG	Intuición, acción, creación... Thinking	Graphic Design 2015	978-8425225734

Web

Autor	Título	Url
Visual Capitalist	Visual Capitalist	https://www.visualcapitalist.com/
Hubspot	Los 13 tipos de infografías que existen y cómo elegir el mejor	https://blog.hubspot.es/marketing/13-tipos-de-infografias
Jimeno, Miguel Angel	La buena prensa	https://www.ensa.blog/

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **19/07/2024**

Estado: **Aprobado**