



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TALLER DE PROYECTOS 4
Código: DDG401
Paralelo: A
Periodo : Febrero-2025 a Junio-2025
Profesor: CORDERO SALAZAR EDMUNDO FABIAN
Correo electrónico: efcordero@uazuay.edu.ec

Nivel: 4

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Código: DDG301 Materia: TALLER DE PROYECTOS 3

2. Descripción y objetivos de la materia

En esta materia teórico-práctica, los estudiantes se adentran en la comprensión de los elementos y recursos esenciales para la composición de piezas visuales. El enfoque principal está en el desarrollo de la capacidad del estudiante para identificar, interpretar y organizar estos elementos en la práctica, estableciendo jerarquías en su combinación para la creación eficaz de piezas de comunicación visual. Este proceso implica combinar, de acuerdo a un propósito, componentes clave como la tipografía, el color, la iconografía, la disposición espacial, el espacio en blanco, entre otros, tarea esencial para conseguir una comunicación visual efectiva. Adicionalmente, los estudiantes se acercan a las áreas específicas del Diseño Editorial y el Diseño Gráfico Ambiental, conociendo sus características y particularidades. En estas áreas, ponen en práctica los conocimientos adquiridos para el uso de los elementos de diseño, planificando y ejecutando proyectos que desarrollan su capacidad para enfrentar desafíos concretos en el ámbito del diseño gráfico.

Los conocimientos adquiridos en este curso se integran de manera orgánica con los cursos más avanzados. Al poner su énfasis en el conocimiento y utilización de los elementos básicos del diseño visual, proporciona a los estudiantes las bases para desempeñarse, en los ciclos más avanzados, de una manera adecuada en las diferentes áreas del diseño gráfico, tanto en el ámbito impreso, digital como ambiental.

Este curso es fundamental para la formación integral del estudiante en diseño gráfico: la comprensión profunda del papel de los elementos de diseño y su aplicación práctica no solo fortalece las habilidades técnicas, sino que también cultiva el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de sistematización en el diseño, mientras enfatiza en la importancia de la funcionalidad comunicacional. Componer piezas visuales adecuadamente logradas no solamente desde el aspecto estético, sino efectivas desde el aspecto comunicacional, es esencial para el éxito profesional, y esta formación prepara a los estudiantes para abordar proyectos reales con solvencia.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



4. Contenidos

1	Los elementos básicos en el diseño gráfico de información
1.1	¿Cuáles son los elementos básicos?
1.2	¿Qué características tienen?

1.3	¿Cómo interactúan entre ellos?
2	La composición de piezas gráficas
2.1	Criterios generales
2.2	La composición en el Diseño Editorial
2.3	La composición en el Diseño Gráfico Ambiental
3	La eficiencia en la comunicación visual
3.1	Taxonomía y arquitectura de la información
3.2	Jerarquías en la información
3.3	Niveles de información / Niveles de lectura
3.4	Estableciendo un orden de lectura
3.5	Legibilidad / Fluidez
4	El Diseño Gráfico en el entorno construido
4.1	Características generales
4.2	Tipos de intervenciones en el entorno construido y sus características
4.3	Consideraciones particulares del diseño visual en el entorno
4.4	Los elementos del diseño gráfico aplicados al entorno construido
4.5	Diseño Gráfico Experiencial: interactividad, experiencia, escala, inmersividad
5	El Diseño Editorial
5.1	Características generales
5.2	Tipos de productos editoriales
5.3	Producto editorial impreso y producto editorial digital
5.4	La organización del espacio: formatos, márgenes, retículas
5.5	Los elementos del diseño aplicados al Diseño Editorial
5.6	Criterios generales en el manejo de tipografía y cuerpos de texto: aspectos funcionales
5.7	Las portadas y los encabezados
5.8	El machote y la imposición de páginas

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

. 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 diferentes elementos del diseño de información

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

-Planifica y produce proyectos en las áreas del diseño editorial y la gráfica ambiental en base a la organización y estructuración de los diferentes elementos del diseño de información

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

. cd. Selecciona, analiza y optimiza materiales, procesos, y técnicas, dentro los proyectos profesionales

-Interpreta, ordena y jerarquiza elementos para la composición y estructuración eficaz del diseño de información

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Análisis de piezas gráficas (distintos soportes)-Post Redes-Editorial-Ambiental	Los elementos básicos en el diseño gráfico de información	APORTE	5	Semana: 4 (10/03/2025 al 15/03/2025)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de piezas gráficas - 3 piezas gráficas, mismo soporte, distinta composición	La composición de piezas gráficas, La eficiencia en la comunicación visual	APORTE	5	Semana: 6 (24/03/2025 al 29/03/2025)
Reactivos	Reactivos Capítulos 1, 2 y 3	La composición de piezas gráficas, La eficiencia en la comunicación visual, Los elementos básicos en el diseño gráfico de información	APORTE	5	Semana: 7 (31/03/2025 al 05/04/2025)
Trabajos prácticos - productos	Diseño gráfico ambiental aplicado a distintos tipos de intervenciones - Trabajo en grupo	El Diseño Gráfico en el entorno construido	APORTE	5	Semana: 11 (28/04/2025 al 03/05/2025)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de una doble página periódico impreso	El Diseño Editorial	APORTE	10	Semana: 13 (12/05/2025 al 17/05/2025)
Trabajos prácticos - productos	Desarrollo del diseño editorial de un cuento infantil (coordinado con la materia Graficación Digital 2) Fase 1: Definición del sistema (memoria) (nota que queda fija)	El Diseño Editorial	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (08-06-2025 al 21-06-2025)
Trabajos prácticos - productos	Desarrollo del diseño editorial de un cuento infantil (coordinado con la materia Graficación Digital 2) Fase 2: Producto editorial (cuento)	El Diseño Editorial	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (08-06-2025 al 21-06-2025)
Trabajos prácticos - productos	Desarrollo del diseño editorial de un cuento infantil (coordinado con la materia Graficación Digital 2) Fase 2: Producto editorial (cuento)	El Diseño Editorial	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Desarrollo del diseño editorial de un cuento infantil (coordinado con la materia Graficación Digital 2) Fase 1: Definición del sistema (memoria) (nota que queda fija)	El Diseño Editorial	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (al)

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
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, análisis de casos de estudio, dinámicas y puestas en común dentro del aula, así como experimentación en clases.	Total docencia
Más allá de procurar la asimilación de los contenidos será importante una orientación que permita al estudiante comprender la dinámica fundamental de la disciplina y las variables con las que se trabaja, para provocar su interés y pasión por la misma.	
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 como comunicación visual, ergonomía, tecnología y graficación, confluyan en ésta como apoyo para la realización práctica de propuestas, tanto en la expresión y representación como en la conceptualización y materialización de los proyectos a desarrollarse, buscando un nivel de trabajo que ponga énfasis en el hacer como forma de fortalecer la práctica.	

Crterios de evaluacin

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 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. 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.	Total docencia
Para el componente práctico de la asignatura se evaluará la capacidad del estudiante para aplicar herramientas y teorías aprendidas.	

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Jimenez, Elida	FADU	Coordenadas del diseño	2018	978-164-600-13-0
Himpe. T.	Blume	La publicidad ha muerto. ¡Larga vida a la publicidad!	2007	978-84-9801-225-5
Muller-Brockmann, J.	Gustavo Gili	Sistemas de retículas	2012	978-84-252-2479-9
YATES, DEREK; PRICE, JESSIE	Promopress	DE LA PUBLICIDAD AL DISEÑO DE COMUNICACIÓN	2016	978-84-15967-83-5
Caldwell y Zappaterra		Diseño editorial Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales		
BHASKARAN, LAKSHMI.	Index Book	¿QUÉ ES DISEÑO EDITORIAL?	2006	978-84-96774-23-0
OWEN, W.	Gustavo Gili	DISEÑO DE REVISTAS	1991	84-252-1521-8
AMBROSE, HARRIS	Gustavo Gili	LAYOUT	2008	978-84-342-3307-2
D. A. DONDIS,	Gustavo Gili	LA SINTAXIS DE LA IMAGEN, INTRODUCCIÓN AL ALFABETO VISUAL,	2012	97884252206092

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **31/01/2025**

Estado: **Aprobado**