



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TALLER DE GRADUACIÓN GRÁFICO
Código: FDI0188
Paralelo: A, B
Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017
Profesor: ESTRELLA TORAL RAFAEL FERNANDO
Correo electrónico: restrella@uazuay.edu.ec

Nivel: 8

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
15				15

Prerrequisitos:

Código: FDI0072 Materia: DISEÑO 7 GRÁFICO

Código: FDI0073 Materia: DISEÑO DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN GRÁFICO

2. Descripción y objetivos de la materia

Su importancia radica en el carácter investigativo, experimental e interactivo del proyecto. Además el alumno responde a un proceso de diseño que deberá ser profusamente fundamentado, documentado, sustentado ante un tribunal y de forma pública.

Esta asignatura, de carácter teórico-práctico, constituye el espacio donde los estudiantes desarrollan su trabajo de graduación bajo la modalidad de un taller de proyectos donde enfrentan una problemática de diseño con un compromiso social.

En el proyecto de graduación el estudiante aplica los conocimientos y destrezas adquiridas a lo largo de la carrera en cada una de las asignaturas.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

02.01.	Recopilar la información, se organiza y comunica dicha información.
02.02.	Superar insuficiencias específicas de conocimientos y se aclara el significado de determinados conceptos.
02.03.	Evaluar procesos y estrategias cognitivas y meta-cognitivas, contaminantes a los objetivos de la tesis.
03.01.	Procesar la información Técnicas: observación. Procesamiento análisis cuantitativo y cualitativo de los datos.
03.02.	Interpretación y discusión de resultados Medidas correctivas y de reajuste, determinar las conclusiones.
03.03.	Validación y aplicación de instrumentos y datos utilizados. Deducciones de conclusiones a partir de conocimientos previos investigados.
04.01.	Planeamiento de los partidos de Diseño (programación técnica disciplinar)

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.

Evidencias

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática-Evaluación oral de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

-Informes
 -Proyectos
 -Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ac. Generar proyectos de Diseño de Identidad y manejo de Marcas

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.

-1. Revisar, probar y criticar diferentes posiciones teóricas para encontrar las que pueden fundamentar de mejor manera la solución que se plantee.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.

-1. Revisar, probar y criticar diferentes posiciones teóricas para encontrar las que pueden fundamentar de mejor manera la solución que se plantee.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

ar. Mostrar y expresar ideas, desde las más básicas a las más avanzadas, utilizando la expresión como herramienta comunicacional.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

as. Construir las ideas en fases más avanzadas del proceso de diseño, utilizando la representación como herramienta comunicacional.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

-1. Encontrar a través de una investigación de campo información que ayude al proyecto a estar centrado en el usuario.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

-1. Encontrar a través de una investigación de campo información que ayude al proyecto a estar centrado en el usuario.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.

-1. Encontrar a través de una investigación de campo información que ayude al proyecto a estar centrado en el usuario.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

aw. Trabajar eficientemente en forma individual.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que tendrá el proyecto.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.

-1. Organizar y construir el documento que contenga toda la información que fundamente el proyecto, la propuesta de diseño y las conclusiones-recomendaciones al proyecto y a la experiencia de trabajo. 2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos - productos

ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.

-1. Encontrar, organizar y experimentar las posibles soluciones a la problemática de diseño planteado en su Denuncia de Tesis. 2. Probar, autocriticar y mejorar las ideas que surgen en el proceso de diseño del proyecto. 3. Delinear, decidir y elaborar la propuesta final de diseño que

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos -

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

tendrá el proyecto.

az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.

-1. Organizar y construir el documento que contenga toda la información que fundamente el proyecto, la propuesta de diseño y las conclusiones-recomendaciones al proyecto y a la experiencia de trabajo. 2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.

ba. Mantener un comportamiento ético con la profesión y con la sociedad en general.

-1. Organizar y construir el documento que contenga toda la información que fundamente el proyecto, la propuesta de diseño y las conclusiones-recomendaciones al proyecto y a la experiencia de trabajo. 2. Delinear y producir una presentación expositiva del proyecto ante un tribunal que además deberá ser de manera pública.

Evidencias

productos

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos -
productos

-Evaluación oral
-Informes
-Proyectos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Informes	Contextualización	PROCESO DE DIAGNÓSTICO	APORTE 1	5	Semana: 5 (17-ABR-17 al 22-ABR-17)
Informes	Planificación	PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	APORTE 2	2.5	Semana: 7 (02-MAY-17 al 06-MAY-17)
Proyectos	Impresión del Primer capítulo	PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	APORTE 2	2.5	Semana: 8 (08-MAY-17 al 13-MAY-17)
Proyectos	Definición de Ideas	IDEACIÓN Y BOCETACIÓN, PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 11 (29-MAY-17 al 03-JUN-17)
Proyectos	Sustentación de resultados preliminares	IDEACIÓN Y BOCETACIÓN, PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 13 (12-JUN-17 al 17-JUN-17)
Proyectos	Revisión final de documentos	CONCRECIÓN, IDEACIÓN Y BOCETACIÓN, PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 15 (26-JUN-17 al 01-JUL-17)
Proyectos	Sustentación de avances de prototipos	IDEACIÓN Y BOCETACIÓN, PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	APORTE 3	5	Semana: 15 (26-JUN-17 al 01-JUL-17)
Evaluación oral	Sustentación final del proyecto	CONCRECIÓN, IDEACIÓN Y BOCETACIÓN, PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	Revisión de todos el proyecto y reentrega y segunda sustentación	CONCRECIÓN, IDEACIÓN Y BOCETACIÓN, PROCESO DE DIAGNÓSTICO, PROGRAMACIÓN	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
LIDWEL, WILLIAM.	Blume.	PRINCIPIOS UNIVERSALES DEL DISEÑO.	2010	
Bhraskaran Lkshmi	Blume	El Diseño Gráfico en el tiempo	2005	
García Llorente, José	Editorial CEP, S.L.	Cuaderno de ejercicios: técnicas de diseño gráfico corporativo	2014	9788468164502
LUPTON, E; PHILLIPS J.C.	Gustavo Gili	DISEÑO GRÁFICO NUEVOS FUNDAMENTOS	2008	9788425223259
Skolos Nancy	Blume	El proceso del diseño gráfico	2012	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo
Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **20/03/2017**

Estado: **Aprobado**