



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 7 GRÁFICO
Código: FDI0072
Paralelo: B
Periodo: Septiembre-2018 a Febrero-2019
Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE
Correo electrónico: dlarriva@uazuay.edu.ec

Nivel: 7

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
12				12

Prerrequisitos:

Código: FDI0028 Materia: COMPUTACIÓN 6 GRÁFICO
 Código: FDI0065 Materia: DISEÑO 6 GRÁFICO
 Código: FDI0120 Materia: GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS
 Código: FDI0165 Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL

2. Descripción y objetivos de la materia

En esta asignatura práctica se abordan las técnicas y estrategias del desarrollo de proyectos de comunicación visual y su posterior promoción.

Permite formar al estudiante en la dirección y manejo de proyectos de diseño gráfico.

Es la asignatura central, donde las otras asignaturas confluyen, completando, de esta manera los objetivos del nivel, Aquí, los proyectos se vuelven más complejos al reunir los conocimientos adquiridos en talleres de niveles anteriores.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1.1	Establecer los diferentes etapas dentro de un proyecto de diseño
1.2	Investigación: recopilación, procesamiento y análisis de información
1.3	Ideación: cuales son las posibles soluciones planteadas.
1.4	Análisis de las soluciones planteadas.
1.5	Análisis de la elección realizada.
1.6	Recibir feedback
1.7	Presentación de la investigación.
1.8	Proponer soluciones
1.9	Elección de soluciones
2.1	Programación (Gestión de un Proyecto: Alcance, cronograma, presupuesto, riesgos.)
2.2	Proponer soluciones. (Versionamiento de las propuestas generadas)
2.3	Hacer elecciones (Diseño de Sistemas de Comunicación Gráfica)
2.4	Implementación

2.5	Recibir feedback
2.6	Presentación del nuevo proyecto.
3.1	Gestión en estrategia de diseño
3.2	Gestión en proceso de diseño
3.3	Gestión en implementación de diseño
3.4	Presentación del Proyecto

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.	
-Desarrollar un proyecto completo partiendo de una problemática, ésta debe definir el área en que el diseño ha de implementarse.	-Proyectos -Reactivos
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
-Desarrollar un proyecto completo partiendo de una problemática, ésta debe definir el área en que el diseño ha de implementarse.	-Proyectos -Reactivos
ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-De acuerdo a las características de la problemática planteada han de poder elegir las áreas y las herramientas de diseño apropiadas.	-Proyectos -Reactivos
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-De acuerdo a las características de la problemática planteada han de poder elegir las áreas y las herramientas de diseño apropiadas.	-Proyectos -Reactivos
aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-Utilizar los programas que sean necesarios para conseguir resolver el problema de diseño planteado.	-Proyectos -Reactivos
ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-Utilizar los programas que sean necesarios para conseguir resolver el problema de diseño planteado.	-Proyectos -Reactivos
al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-Utilizar los programas que sean necesarios para conseguir resolver el problema de diseño planteado.	-Proyectos -Reactivos
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-Justificar siempre coherentemente la utilización de formatos, tamaños, materiales, cantidad de páginas, estructuras, buscando siempre la optimización de los mismos, así como, la factibilidad de reproducción.	-Proyectos -Reactivos
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-Justificar siempre coherentemente la utilización de formatos, tamaños, materiales, cantidad de páginas, estructuras, buscando siempre la optimización de los mismos, así como, la factibilidad de reproducción.	-Proyectos -Reactivos
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-Justificar siempre coherentemente la utilización de formatos, tamaños, materiales, cantidad de páginas, estructuras, buscando siempre la optimización de los mismos, así como, la factibilidad de reproducción.	-Proyectos -Reactivos
ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.	
-Defender las soluciones propuestas en base a un sólido conocimiento histórico - conceptual - contextual.	-Proyectos -Reactivos
aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.	
-Defender las soluciones propuestas en base a un sólido conocimiento histórico - conceptual - contextual.	-Proyectos -Reactivos
ar. Mostrar y expresar ideas, desde las más básicas a las más avanzadas, utilizando la expresión como herramienta comunicacional.	
-Recurrir a las herramientas de la expresión, sus materiales y técnicas para elaborar las fases de bocetaje de todos los proyectos del curso.	-Proyectos -Reactivos
as. Construir las ideas en fases más avanzadas del proceso de diseño, utilizando la representación como herramienta comunicacional.	
-Recurrir a las herramientas de la expresión, sus materiales y técnicas para elaborar las fases de bocetaje de todos los proyectos del curso.	-Proyectos -Reactivos
at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-Analizar el medio y el público objetivo al que se dirige para desarrollar un	-Proyectos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

diseño centrado en el usuario.

-Reactivos

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

-Analizar el medio y el público objetivo al que se dirige para desarrollar un diseño centrado en el usuario.

-Proyectos

-Reactivos

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

-Analizar el medio y el público objetivo al que se dirige para desarrollar un diseño centrado en el usuario.

-Proyectos

-Reactivos

aw. Trabajar eficientemente en forma individual.

-Proponer y desarrollar propuestas en base a un entorno colaborativo con otros diseñadores, con sus posibles empleadores y con los usuarios al que se está enfocando.

-Proyectos

-Reactivos

ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.

-Proponer y desarrollar propuestas en base a un entorno colaborativo con otros diseñadores, con sus posibles empleadores y con los usuarios al que se está enfocando.

-Proyectos

-Reactivos

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

-Proponer y desarrollar propuestas en base a un entorno colaborativo con otros diseñadores, con sus posibles empleadores y con los usuarios al que se está enfocando.

-Proyectos

-Reactivos

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

-Generar proyectos que colaboren con el desarrollo de la sociedad, que sean incluyentes y que sean respetuosos con el medio ambiente y con los miembros de la comunidad a la que se dirigen.

-Proyectos

-Reactivos

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

-Generar proyectos que colaboren con el desarrollo de la sociedad, que sean incluyentes y que sean respetuosos con el medio ambiente y con los miembros de la comunidad a la que se dirigen.

-Proyectos

-Reactivos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Proyectos	Descripción	Proyecto: Diagnóstico de 3 tesis de grado	APORTE 1	5	Semana: 4 (09-OCT-18 al 13-OCT-18)
Proyectos	Debate y replanteamiento del diseño.(buscando resolver una nueva problemática planteada) ,Proyecto: Diagnóstico de 3 tesis de grado	Proyecto: Diagnóstico de 3 tesis de grado	APORTE 2	10	Semana: 9 (12-NOV-18 al 14-NOV-18)
Proyectos	Debate y replanteamiento del diseño.(buscando resolver una nueva problemática planteada) ,Proyecto: Diagnóstico de 3 tesis de grado ,Proyecto: Planteamiento de una problemática a ser resuelta por los estudiantes, aplicando nuevas técnicas y tecnologías que el diseño gráfico propone. (Gestión de un proyecto de diseño PMBOOK)	Proyecto: Debate y replanteamiento del diseño.(buscando resolver una nueva problemática planteada)	APORTE 3	15	Semana: 14 (17-DIC-18 al 22-DIC-18)
Proyectos	Diagnóstico de 3 tesis de grado	Proyecto: Debate y replanteamiento del diseño.(buscando resolver una nueva problemática planteada), Proyecto: Diagnóstico de 3 tesis de grado, Proyecto: Planteamiento de una problemática a ser resuelta por los estudiantes, aplicando nuevas técnicas y tecnologías que el diseño gráfico propone. (Gestión de un proyecto de diseño PMBOOK)	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Reactivos	Diagnóstico de 3 tesis de grado	Proyecto: Planteamiento de una problemática a ser resuelta por los estudiantes, aplicando nuevas técnicas y tecnologías que el diseño gráfico propone. (Gestión de un proyecto de diseño PMBOOK)	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Reactivos	Diagnóstico de 3 tesis de grado	Proyecto: Debate y replanteamiento del diseño.(buscando resolver una nueva problemática planteada), Proyecto: Diagnóstico de 3 tesis de grado, Proyecto: Planteamiento de una problemática a ser resuelta por los estudiantes, aplicando nuevas técnicas y tecnologías que el diseño gráfico propone. (Gestión de un proyecto de diseño PMBOOK)	SUPLETORIO	20	Semana: 21 (al)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
CALVER, GILES	Gustavo Gilli	QUÉ ES EL PACKAGING	2004	978-968-88741-5-8
CHAVES, NORBERTO	Gustavo Gilli	IMAGEN CORPORATIVA: TEORÍA Y METODOLOGÍA DE LA CLASIFICACIÓN INSTITUCIONAL	2003	978-84-252-1859-0
HELLER, EVA	Gustavo Gilli	PSICOLOGÍA DEL COLOR: CÓMO ACTÚAN LOS COLORES SOBRE LOS SENTIMIENTOS Y LA RAZÓN	2004	978-84-252-1977-1
KNIGHT, CAROLYN; CLASER, JESSICA	Gustavo Gilli	EXPANDIR LA MARCA, CONVIERTE TU MARCA EN OBJETO DE DESEO	2008	978-84-935881-6-8
MASON, DANIEL	Gustavo Gilli	MATERIALES Y PROCESOS DE IMPRESIÓN	2008	978-84-252-2240-5

Web

Autor	Título	Url
Juan Carlos Lazo	Netvibes	http://www.netvibes.com/juancarloslazo
Varios	Foroalfa	http://foroalfa.org/
Varios	Grafitat	http://www.grafitat.com/
Varios	Edmodo	http://www.edmodo.com/
Varios	Google Drive	http://drive.google.com/

Software

Autor	Título	Url	Versión
Adobe	Indesign	NO INDICA	CS6
Adobe	Photoshop/Illustrador	UDA	CS6
Adobe	3d Studio Max	UDA	NO INDICA
Adobe	Aftereffects	UDA	CS6

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **14/09/2018**

Estado: **Aprobado**