UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: DISEÑO DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN GRÁFICO
Código: FDI0073
Paralelo: B
Periodo : Septiembre-2018 a Febrero-2019
Profesor: TRIPALDI PROANO TOA DONATELLA
Correo electrónico: ttripaldi@uazuay.edu.ec

Nivel: 7

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
5				5

Prerrequisitos:

Código: EXTRA05 Materia: IDIOMA EXTRANJERO III
Código: EXTRA07 Materia: LENGUAJE INSTRUMENTAL II
Código: EXTRA09 Materia: SERVICIO COMUNITARIO
Código: EXTRA26 Materia: HUMANISMO CRISTIANO (2 CREDITOS)

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura práctica, apoya al estudiante a desarrollar su Proyecto de Graduación, tomando en cuenta la realidad del contexto, el perfil de graduación y las líneas de investigación.

Es importante ya que de esta dependerá parte de éxito del Proyecto de Graduación.

Es aquí donde confluyen los conocimientos adquiridos en toda la carrera, para volcarlos en un proyecto real y profesional.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

01.01.	Reglamento
01.02.	Líneas de Investigación
01.03.	Tipos de Investigación
02.01.	Problemática
02.02.	Estado del Arte
03.01.	Hipótesis
03.02.	Objetivos
03.03.	Marco teórico
03.04.	Metodología
03.05.	Resultados y alcances
03.06.	Presupuesto, financiamiento
03.07.	Esquema Tentativo, Cronograma

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ac. Generar proyectos de Diseño de Indentidad y manejo de Marcas	
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Proyectos
ad. Generar proyectos de Diseño Publicitario	
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Proyectos
ae. Generar proyectos de Diseño Editorial y diseño de información	
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Proyectos
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.	
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Proyectos
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
-Diseñar proyectos basados en problemáticas específicas	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Proyectos
ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-Definir el área mas adecuada para la solución de problemas en el planteamiento de proyectos de diseño	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Proyectos
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada úna de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-Definir el área mas adecuada para la solución de problemas en el planteamiento de proyectos de diseño	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Proyectos
ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.	
-Conceptualizar y justificar las decisiones tomadas en la generación del proyectos, así como definir los modelos teóricos y posicionamientos del proyecto	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Proyectos
aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.	
-Conceptualizar y justificar las decisiones tomadas en la generación del proyectos, así como definir los modelos teóricos y posicionamientos del proyecto	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Proyectos
at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-Descubrir, analizar y describir una problemática de diseño	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Proyectos
au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-Descubrir, analizar y describir una problemática de diseño	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Proyectos
av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-Descubrir, analizar y describir una problemática de diseño	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Proyectos
aw. Trabajar eficientemente en forma individual.	
-Realizar investigaciones individuales para poder definir su proyecto de diseño	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Proyectos
ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.	
-Realizar investigaciones individuales para poder definir su proyecto de diseño	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Proyectos
ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.	
-Realizar investigaciones individuales para poder definir su proyecto de diseño	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Proyectos
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	
-Denifir problemáticas reales que afecten la sociedad y posibles soluciones desde un marco ético	-Evaluación escrita -Evaluación oral

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ba. Mantener un comportamiento ético con la profesión y con la sociedad en general.	-Proyectos
-Denifir problemáticas reales que afecten la sociedad y posibles soluciones desde un marco ético	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Proyectos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	definición de la problemática	PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN, Problemática	APORTE 1	5	Semana: 2 (24-SEP-18 al 29-SEP-18)
Evaluación escrita	definición estado del arte, hipótesis y objetivos	Estado del Arte, Hipótesis, Objetivos, PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN	APORTE 2	10	Semana: 6 (22-OCT-18 al 27-OCT-18)
Proyectos	Presentación de Anteproyecto de graduación	Bibliográfia, Esquema Tentativo, Cronograma, Marco teórico, Metodología, Presupuesto, financiamiento, Resultados y alcances	APORTE 3	15	Semana: 15 (al)
Evaluación oral	Sustentación de anteproyecto de tesis	Bibliográfia, Esquema Tentativo, Cronograma, Estado del Arte, Hipótesis, Líneas de Investigación, Marco teórico, Metodología, Objetivos, PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN, PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN, Presupuesto, financiamiento, Problemática, REGLAMENTO DE UNIDAD DE TITULACIÓN, Reglamento, Resultados y alcances, Tipos de Investigación	EXAMEN	20	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Evaluación escrita	Correccion de observaciones	Bibliográfia, Esquema Tentativo, Cronograma, Estado del Arte, Hipótesis, Líneas de Investigación, Marco teórico, Metodología, Objetivos, PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN, PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE INVESTIGACIÓN, Presupuesto, financiamiento, Problemática, REGLAMENTO DE UNIDAD DE TITULACIÓN, Reglamento, Resultados y alcances, Tipos de Investigación	SUPLETORIO	20	Semana: 21 (al)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Noble Ian	Ava Book	Visual Research	2011	
Martin Bella	Rockport	Universal Methods Of Design	2012	
Heller Steven	Rockport	Writing and research for graphic design	2012	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo
Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 14/09/2018

Estado: Aprobado