

TALLER PROYECTO FIN DE CARRERA (PFC)

I. Datos Informativos

Código	3103111
Carrera	: Diseño Gráfico Publicitario
Semestre	2020 2
Ciclo	: 10° ciclo
Categoría	: Formación Profesional
Créditos	03
Pre-requisito	: Proyectos IX: Diseño y Comunicación
Docente	: Luz Andrea Lazarte Aguirre

II. Sumilla

Esta asignatura de formación profesional, tiene como objetivo el planteamiento y desarrollo conceptual, técnico, formal del proyecto fin de carrera a nivel de proyecto profesional.

El contenido a tratar está referido a: Realización de un proyecto basándose en la especialidad elegida, desde el anteproyecto hasta la realización de productos multimedia. Manejo y aplicación de la investigación. Planteamiento estratégico para el desarrollo de proyectos de comunicación y diseño. Presentación de proyectos: características, análisis y presentación de impacto.

III. Competencias

- **General:**
Integra una solución a una oportunidad o reto de impacto social planteado con compromiso.
- **Específicas:**
 - Diseña una solución integral al reto u oportunidad planteada con compromiso.
 - Concluye con coherencia a partir de su conocimiento profundo de la problemática con independencia.

IV. Contenidos

1ª Semana

- Estructura del Proyecto. ¿Qué esperamos? ¿Qué queremos?. Casos referenciales.

2ª Semana

- Investigación y exploración en la zona de intervención. Planteamiento del problema.

3ª Semana - Evaluación Continua 1

- Experiencia de usuario.

4ª Semana

- Investigación.
- Insights.

5ª Semana

- Fase exploratoria.

6ª Semana - Evaluación Continua 2

- Desarrollo conceptual.
- Diseño y solución integral.

7ª Semana - Examen Parcial + Clase

8ª Semana

- Revisión de propuestas.

9ª Semana

- Revisión de propuestas.

10ª Semana

- Revisión de propuestas.

11ª Semana - Evaluación Continua 3

- Revisión de propuestas.
- Validación de propuestas.

12ª Semana

- Revisión de propuestas.

13ª Semana

- Revisión de propuestas.

14ª Semana - Evaluación Continua 4

- Revisión de propuestas.
- Validación de propuestas.

15ª Semana - Examen Final

16ª Semana – Evaluación con Jurado / Entrega de Notas

V. Metodología

La plataforma virtual empleada es el Classroom de Google Suite for education donde se compartirá los recursos didácticos de cada una de las sesiones, empleando el Meet como medio de comunicación sincrónica para la ejecución de las sesiones de aprendizaje. Las técnicas didácticas en la modalidad remota son análisis, descripción, diálogo, ejemplificación, ejercitación, lectura reflexiva, trabajos en equipos pequeños, producción de ensayos en forma individual y de temas particulares, conversación, exposición, práctica guiada y práctica autónoma, investigación de repositorios y lectura de fuentes utilizando los recursos consignados en la plataforma Classroom, diapositivas estandarizadas con estrategias de cada docente, videos seleccionados para reforzamiento, etc. Además se podrán utilizar los aplicativos como Kahoot, Mentimeter, Facebook entre otras conforme a las necesidades y requerimientos.

VI. Actividades de investigación formativa

La experiencia curricular de Taller Proyecto Fin de Carrera atiende al proceso de investigación formativa a través de la elaboración de un manual técnico que los estudiantes desarrollan progresivamente desde la semana 7.

VII. Evaluación

La evaluación es permanente durante el desarrollo de las sesiones de clase. Todo trabajo desarrollado debe ser sustentado.

El promedio final del curso es resultado de un ponderado, compuesto por lo siguiente:

- Examen parcial (20%)
- Evaluación Continua(40%)→ Se registra en cuatro momentos (10%, 10%, 10% y 10%= 40%)
- Examen Final (40%) → Dos evaluaciones (Docente del curso 20% y Jurado 20%)

Los resultados de la evaluación CONTINUA 4 se entregarán y publicarán en paralelo a los resultados del Examen Final.

VIII. Fuentes

N°	CÓDIGO CIDOC	FUENTE
1	741.6/K48	Kumar, V. (2013). <i>101 Design methods</i> . Canada: Wiley.
2	658.83/G27	Zaragoza, R. (2014). <i>Designpedia: 80 Herramientas para construir tus ideas</i> . España: LID.
3	741.6/L96G	Lupton, E. (2011). <i>Graphic design thinking: beyond brainstorming</i> . New York: Princeton architectural press.
4	EBSCO: ART SOURCE	ZANDE, RO.; WARNOCK, L.; NIKOOMANESH, B.; VAN DEXTER, K. (2014). The Design Process in the Art Classroom: BUILDING Problem-Solving Skills for Life and Careers, Vol. 67 (6), 20-27. Recuperado de : http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=8372276d-6b51-48a9-8b30-8eba2128570c%40sessionmgr4008&vid=0&hid=4207
5	EBSCO: ART SOURCE	Goulding, J.; Rahimian, F. (2015). DESIGN CREATIVITY: Future Directions for Integrated Visualisation, Vol. 9 (3), 1-5. Recuperado de: http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=26b14eb3-3438-4013-b28d-d61ff011e8e5%40sessionmgr4006&vid=0&hid=4207
6	EBSCO: ART SOURCE	Tresserras, J. (2015). DISEÑO E INTERDISCIPLINARIEDAD. UNA VISIÓN, Vol. 34 (2), 5-18. Recueprado de: http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=f3bf4a69-aa08-4365-b5cd-dc20906ebc0a%40sessionmgr4010&vid=0&hid=4207
7	Repositorio UCAL	Mas. O. (2014). Diseñando país: El valor del Diseño. Repositorio UCAL. Recuperado de: http://repositorio.ucal.edu.pe/handle/ucal/146

Fuentes Complementarias

Robson, C. (2007). *How to do a Research Project*. EEUU: Blackwell Publishing.

Bonilla, E., Hurtado, J., y Jaramillo, C. (2009). *La investigación*. México: Alfaomega Grupo Editor.

Ambrose, G., y Harris, P (2013). *Metodología del Diseño*. España: Parramón, Arts & Design.

Berkun, S. (2008). *Making Things Happen*. EEUU: O'Reilly.

Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. EEUU: McGraw Hill Education.

Allanwood, G.; Breare, P. (2014). *Diseño de experiencias de usuario*. Barcelona: Parramon.

Stickdorn, J. (2010). *This is service design thinking*. Suiza: Bispublisher.

Curedale, R. (2013). *Service design: 250 essential methods*. New Jersey: DCC.

Ambrose, G.; Harris, P. (2009). *Fundamentos del diseño gráfico*. Barcelona: Parramón.