

PROGRAMAS DE ASIGNATURA

Diagramación

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIGD221					
4. Ubicación en la malla	4º semestre, 2º año					
5. Créditos	6					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales	1	Teóricos	1	Prácticos	0	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase			0	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	No tiene					

Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN		COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN		COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS
	Ética	X	Creatividad		Observación y conceptualización		Representación y visualización
	Emprendimiento y liderazgo		Empatía		Dominio de herramientas metodológicas		Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción
	Responsabilidad pública		Trabajo en equipo	X	Jerarquización de la información		Dominio y uso de materiales
	Autonomía		Persuasión		Juicio crítico		
	Eficiencia		Pensamiento estratégico				
	Vision global						
	Visión analítica						
X	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

En este curso el alumno adquiere herramientas, conocimientos, habilidades y destrezas para diagramar identificando y aplicando diferentes elementos formales que intervienen en una pieza de diseño editorial. Comprende el potencial comunicacional de estos elementos, de sus interacciones y de la forma en que se organizan en el espacio. Aprende y aplica criterios de selección tipográfica, jerarquía, uso de la imagen, color y formato en función del mensaje que busca comunicar en sus niveles sintáctico y semántico.

Se dicta en el ciclo de **Bachillerato**, pertenece a la línea '**Conocimientos Específicos**' y aporta en el desarrollo de las competencias: **Comunicación, Creatividad y Jerarquización de la Información.**

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje generales que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica recursos tipográficos y de diagramación, para resolver problemas de comunicación.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza retículas, compone y planifica el espacio de la página de forma creativa y aplicando criterios técnicos. • Toma decisiones en forma autónoma, creativa y responsable para la elaboración de proyectos de diseño.
Jerarquización de la información	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona la tipografía, elementos visuales y sus diferentes soportes para ser aplicados correctamente en el espacio. • Aplica criterios técnicos en el análisis y creación de piezas gráficas diversas, fundamentando sus juicios y decisiones. • Valora la función técnica de la tipografía y la diagramación para su aplicación en proyectos de diseño. • Utiliza las herramientas tecnológicas disponibles para crear piezas de diseño editorial.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD 1 Antecedentes históricos y conceptos básicos de la diagramación 1.1. Contexto histórico de la diagramación 1.2. Definición de diagramación 1.3. Áreas de aplicación y soportes de la diagramación	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación • Creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica la relación entre el contexto histórico y la aplicación formal de la tipografía en una pieza gráfica. • Fundamenta sus decisiones de diseño en relación a contenidos teóricos y prácticos de diagramación y tipografía.
UNIDAD 2: Elementos de diagramación 2.1. Retícula: 2.1.1. Historia de la retícula 2.1.2. Descripción y función de la retícula 2.2. Textos: función y disposición y estilo 2.2.1. La palabra 2.2.2. La frase 2.2.3. El párrafo 2.2.4. La caja 2.2.5. La columna 2.3. Elementos Visuales: la imagen, color, recursos gráficos	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación • Creatividad • Jerarquización de la información 	<ul style="list-style-type: none"> • Domina a nivel de usuario los diferentes tipos de programas digitales necesarios para el desarrollo de proyectos de diagramación. • Utiliza la herramienta digital como un elemento de apoyo en la creación y producción de diseño en el ámbito proyectual y de representación. • Estructura la información con claridad integrando de manera eficiente y creativa los elementos de diagramación. • Utiliza retículas, compone y planifica el espacio de la página de forma creativa y aplicando criterios técnicos.

<p>UNIDAD 3</p> <p>Criterios de selección tipográfica y composición</p> <p>3.1. Lectura y puntuación 3.2. Legibilidad y funcionalidad 3.3. Criterios editoriales 3.4. Errores tipográficos frecuentes 3.5. Formatos y sustratos 3.6. Factores de impresión para la diagramación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación • Creatividad • Jerarquización de la información 	<ul style="list-style-type: none"> • Integra los elementos visuales y criterios de composición de manera creativa logrando una comunicación efectiva. • Desarrolla un recorrido visual dentro del espacio compositivo para una correcta comprensión de los elementos. • Presenta coherencia en la ejecución expresiva de una pieza gráfica, considerando conceptos de legibilidad, comunicación y jerarquía visual.
<p>UNIDAD 4</p> <p>Desarrollo de proyecto editorial en programas de diagramación.</p> <p>4.1 Diseño y diagramación editorial 4.1.1 Conceptos y lenguajes propios del diseño editorial. 4.1.2 Diagramación. 4.1.3 Estructura de una publicación. 4.1.4 Anatomía de una página. 4.2 Área de trabajo. 4.2.1 Composición de páginas. 4.2.2 Aplicaciones y usos de color. 4.2.3 Combinación de objetos. 4.2.4 Trabajo con textos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación • Creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica los conocimientos conceptuales y lenguaje propio de la diagramación en proyectos gráficos por medio de herramientas digitales. • Entiende la herramienta digital como un elemento de apoyo en la creación y producción de diseño en el ámbito proyectual y de representación. • Asume con responsabilidad proyectos planteados, construyendo el proyecto de asignatura con seguridad y autonomía.

E. Estrategias de Enseñanza

En la formación basada en competencias el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, y en su aplicación para la resolución de problemas similares a los que un profesional debe enfrentar en el mundo del trabajo.

Requiere:

- Lograr profundidad en el conocimiento
- Promover pensamiento de orden superior, como análisis, síntesis, aplicación, evaluación y resolución de problemas.
- Diseñar experiencias de aprendizaje activo (práctico), contextualizado (enfrentar situaciones reales), social (en interacción con otros) y reflexivo (evaluar el propio aprendizaje y generar estrategias para mejorar).
- Implementar estrategias de enseñanza variadas y auténticas (similares a las que se encuentran en el mundo del trabajo).

Diseño UDD ha definido un conjunto de estrategias de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Para esta asignatura se sugiere dar prioridad a las siguientes estrategias:

- Clase expositiva
- Uso de imágenes y análisis formal
- Estudio de casos
- Ejercicio práctico
- Aprendizaje basado en problemas / proyectos / desafíos

F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre o bimestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los alumnos (evaluación diagnóstica), monitorear la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (evaluación formativa), verificar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje y calificar el desempeño de los estudiantes (evaluación sumativa).

Los **procedimientos de evaluación** permiten evidenciar el desempeño de los alumnos a través de la elaboración de distintos tipos de documentos o productos (textos escritos, presentaciones orales, pruebas, propuestas formales en soportes bi y tridimensionales, audiovisuales, desarrollo de proyectos, etc.).

El profesor debe privilegiar aquellos que permitan integrar conocimientos y aplicarlos en función de resolver situaciones auténticas (similares a las que aborda un diseñador profesional).

Se deben utilizar al menos 2 procedimientos de evaluación diferentes a lo largo del curso, de manera de abordar diferentes complejidades y profundidades de conocimiento.

Los **instrumentos de evaluación** permiten analizar la producción de los alumnos, mediante criterios claros, transparentes y objetivos; verificar en qué medida se cumplen los resultados de aprendizaje y cuantificar el nivel de logro a través de un puntaje y una nota. Dependiendo del tipo de contenido, se sugiere utilizar: listas de cotejo, escala de valoración o rúbrica. El instrumento de evaluación debe ser entregado al alumno junto con los criterios de evaluación, a lo menos un mes antes de su aplicación.

Instancias de evaluación:

Se deberán realizar al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad podrán:

- Sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen, donde a su vez ésta equivaldrá al 70% de la nota final de la asignatura. Dejando 30% para el Examen Final.
- Sumar el 70% como promedio de la asignatura previo al Examen, dejando 30% para el Examen Final.

Ninguna evaluación por sí sola podrá ponderar más del 25% de la nota total del curso.

Examen Final:

Se realizará un examen final, con una ponderación del 30% de la nota total del curso. La fecha de esta evaluación será fijada por el Calendario Académico de la Facultad de forma semestral.

A criterio de la Facultad de Diseño, se podrán establecer comisiones revisoras para calificar el examen final. En dicho caso, las calificaciones emitidas por estas comisiones equivaldrá al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

G. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

- Dabner, D. (2005) Diseño, maquetación y composición: comprensión y aplicación. Barcelona: Brume.

- Lupton E., (2004) *Thinking with type: a critical guide for designers, writers, editors, and students*. New York, Princeton Architectural Press.
- Muller – Brockmann, J. (1992) *Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos (2a ed.)* México: Gustavo Gili.
- Spiekermann, E. (2003) *Stop stealing sheep: and find out how type works (2nd ed.)* Berkeley, CA: Adobe Press.
- Tondreau, B. (2009) *Principios fundamentales de composición: 100 proyectos de diseño con retículas*. Barcelona: Blume.

Bibliografía Complementaria:

- Baines, P. y Haslam, A. (2002) *Tipografía: función, forma y diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Elam, K. (2006) *Sistemas reticulares: principios para organizar la tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Frascara, J. (1996) *Pensamiento tipográfico: Cátedra Fontana*. Buenos Aires: EDICIAL.
- Gálvez, F. (2004) *Educación tipográfica: una introducción a la tipografía*. Santiago: Universidad Diego Portales.