

Programas de Asignatura Taller Gráfico I

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIGG213					
4. Ubicación en la malla	Tercer semestre, segundo año					
5. Créditos	14					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales	0	Teóricos	4	Prácticos	0	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase			0	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Taller de Ideación y Creatividad Representación Prototipado Material Visualización de Ideas Dibujo Técnico					

Competencias de la Asignatura

	Competencias Genéricas		Competencias de Innovación		Competencias de Investigación		Competencias Tecnológicas
	Ética	X	Creatividad		Observación y Conceptualización	X	Representación y Visualización
	Emprendimiento y Liderazgo		Empatía		Herramientas Metodológicas		Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción
	Responsabilidad Pública		Trabajo en Equipo		Jerarquización de la Información		Dominio y Uso de Materiales
	Autonomía		Persuasión		Juicio Crítico		
X	Eficiencia		Pensamiento Estratégico				
	Vision Global						
X	Visión Analítica						
X	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

El Taller Gráfico I introduce al alumno a los fundamentos del Diseño y su aplicación en el contexto particular de la mención, explorando los distintos medios y soportes vinculados con el ámbito de la comunicación, comprendiendo sus características y potencialidades, ejercitando herramientas propias de la especialidad a partir de demandas y requerimientos específicos de cada problemática.

Se dicta en el ciclo de Bachillerato, pertenece a la línea 'Proyectual' y aporta en el desarrollo de las competencias: Eficiencia, Visión Analítica, Comunicación, Creatividad y Representación y Visualización.

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> • Eficiencia • Visión Analítica • Comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> • Toma decisiones de manera creativa, autónoma y argumentada permitiendo asegurar la factibilidad y viabilidad del proyecto de diseño, sea éste individual o grupal. • Reflexiona de manera crítica acerca de los fundamentos del diseño gráfico y el rol del diseñador en el contexto y escenario contemporáneo por medio de la argumentación en las propuestas formales. • Comunica eficiente y persuasivamente a sus compañeros y profesor los fenómenos estudiados y las decisiones conceptuales, prácticas y técnicas tomadas en el proyecto de diseño. • Desarrolla su trabajo con proactividad, perseverancia y motivación, además de oficio y preocupación por lo entregado.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Representación y Visualización 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica, en proyectos de baja y mediana complejidad, la conceptualización creativa, el análisis de referentes y el prototipado como parte del proceso de diseño. • Explora los distintos soportes y medios vinculados al ámbito gráfico que forman parte de su quehacer en torno a la disciplina.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD 1: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO 1.1 Metodologías de diseño 1.2 El diseño y la conceptualización creativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Eficiencia • Visión Analítica • Comunicación • Creatividad • Representación y Visualización 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla un planteamiento personal acerca de la disciplina y su campo de acción a partir de la observación analítica de la realidad. • Aplica el proceso de diseño en sus proyectos cumpliendo las etapas que abarca de manera eficiente.
UNIDAD 2: COMPONENTES DEL LENGUAJE GRÁFICO 2.1. Composición 2.1.1. Comportamiento de los elementos en el espacio visual 2.1.2. Principios fundamentales de la composición aplicada al Diseño Gráfico 2.1.3. Unidad 2.1.4. Variedad	<ul style="list-style-type: none"> • Eficiencia • Visión Analítica • Comunicación • Creatividad • Representación y Visualización 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora diferentes soluciones a partir de la investigación y experimentación práctica de los distintos soportes y medios para la comunicación visual. • Observa de manera analítica de la realidad a fin de lograr extraer elementos significativos para el desarrollo de sus proyectos. • Selecciona las herramientas de diseño gráfico para obtener un

<p> 2.1.5. Balance 2.1.6. Contraste 2.1.7. Proporción 2.1.8. Patrón/Ritmo 2.1.9. Jerarquía 2.2. La imagen 2.2.1. Signo, símbolo y señal. 2.2.2. Dimensiones semióticas de los signos, semántica, sintáctica y pragmática. 2.2.3. Tratamiento de la imagen de acuerdo a la función de la pieza gráfica. 2.2.4. Reconocimiento de los diferentes métodos de tratamientos de imágenes. 2.2.5. La imagen fotográfica y la ilustrativa. 2.2.6. Relación entre palabra e imagen. 2.2.7. Nivel de Abstracción. 2.2.8. Reproducción. 2.2.9. Peso visual y movimiento 2.3. Uso Tipográfico 2.3.1. Características, tipos y funciones de la tipografía 2.3.2. Uso y distribución de los espacios. 2.3.3. Aspectos formales y ópticos. 2.3.4. Transformación imagen / Tipografía. 2.4. Formatos y Soportes 2.4.1. Características y tipos de formatos gráficos 2.4.2. Formatos gráficos y tendencias gráficas. 2.4.3. Soportes en diseño gráfico 2.4.4. Tipos de impresos 2.4.5. Recursos gráficos 2.4.6. Elección y aplicación de recursos técnicos y plásticos. </p>		<p> mensaje coherente y eficiente </p> <ul style="list-style-type: none"> • Integra las variables del diseño gráfico en sus proyectos para una comunicación visual efectiva • Comunica de manera pertinente y persuasiva los conceptos • Experimenta con diferentes formatos y soportes. • Aplica de manera eficiente de los conceptos y herramientas para el desarrollo de los encargos.
<p> UNIDAD 3: Comunicación Visual. 3.1. El relato visual 3.2. Elementos básicos que componen el mensaje visual 3.2.1. Aspectos espaciales 3.2.2. Formales, 3.2.3. Materiales y estructurales 3.3. Tipos y estilos de narrativa visual 3.4. Storytelling </p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eficiencia • Visión Analítica • Comunicación • Creatividad • Representación y Visualización 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza con responsabilidad proyectos planteados, construyendo el proyecto de asignatura con seguridad y autonomía. • Propone diferentes soluciones a un problemas de comunicación visual • Comunica de manera efectiva un relato visual. • Desarrolla creativamente soluciones visuales a relatos.

<p>3.5. Diagramas conceptuales</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Integra los conocimientos y herramientas de componentes de lenguaje gráfico para generar una comunicación coherente • Entiende los tipos de narrativa y las aplica correctamente según el encargo y/o problemática planteada
------------------------------------	--	---

E. Estrategias de Enseñanza

El desarrollo de las competencias definidas para esta asignatura puede lograrse mediante la implementación de diversas estrategias o metodologías de enseñanza, pudiendo resultar efectiva más de una para un mismo objetivo o contenido. Por ello la carrera de Diseño UDD ha optado por sugerir en su Modelo Educativo un conjunto de metodologías de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Cada profesor podrá elegir las que estime más adecuadas a los requerimientos del curso. No obstante se sugiere combinar varias para imprimir mayor dinamismo a la clase.

F. Estrategias de Evaluación

Durante el desarrollo de este curso se podrán efectuar variados y diferentes tipos de evaluaciones, tanto calificadas como formativas, orientadas a verificar la presencia en el alumno de las competencias establecidas en este programa, sus logros y aprendizajes. Los diferentes tipos de evaluaciones sugeridas, son:

- Evaluaciones formativas clase a clase
- Evaluaciones calificadas individuales y grupales
- Auto-evaluaciones
- Co-evaluaciones

Instancias de evaluación:

Existirán al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad deberán sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen. Esta a su vez equivaldrá al 70% de la nota final del ramo. Ninguna evaluación podrá, por sí sola, ponderar más del 25% de la nota total del curso.

Examen Final:

Existirá también un examen final de la asignatura, 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 equivaldrán 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:

- Brown, T. (2009). *Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: Harper Collins Publishers.
- Costa, J. (2003). *Diseñar Para Los Ojos*. La Paz: Grupo Editorial Design.
- Dondis, D. (1997). *La Sintaxis De La Imagen*. Barcelona: Editorial G. Gili.
- Kolko, J. (2011). *Exposing the magic of design: a practitioner's guide to the methods and theory of synthesis*. Oxford: Oxford University Press.
- Lupton E., (2011) *Graphic Design Thinking, Beyond Brainstorming*, New York, Princeton Architectural Press
- Martin, B. (2012). *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Beverly: Rockport.
- Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda G., Smith A., (2014) *Value Proposition Design*, USA, Wiley
- Tejeda, J. G. (1998) *Diseño: La forma de lo cotidiano*, Santiago, Chile: Libros Arces-Lom.

Bibliografía complementaria

- Álvarez, P. (2004) *Historia del Diseño Gráfico En Chile*. Santiago, Chile. Ediciones PUC.
- Carter, Rob (1997). *Diseñando Con Tipografía 2*. Nueva York, Estados Unidos. Editorial Rotovisión.
- Frascara, J. (2000). *Diseño Para La Gente*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Hampshire, M.; Stephenson, Keith (2008). *Papel, Opciones De Manipulación Y Acabado Para Diseño Gráfico*. Barcelona, España. Editorial G. Gili.
- Meggs, P. (1991). *Historia Del Diseño Gráfico*. México DF, México. Editorial Trillas.