

TALLER GRÁFICO III

ANTECEDENTES GENERALES

Nombre de la asignatura:	Taller Gráfico III
Código:	DIG312
Carácter de la asignatura:	Obligatoria
Duración:	1 semestre
Pre-requisitos:	DIG212 Taller Gráfico II
Co-requisitos:	No tiene
Número de módulos por semanas:	4 módulos = 8 horas académicas
Horas académicas de clases teóricas por período:	0
Horas académicas de ayudantía por período:	0
Horas académicas de clases prácticas por período:	136
Créditos:	15 créditos
Ubicación dentro del plan de estudio:	5º semestre
Ciclo al que pertenece:	Licenciatura
Línea disciplinar:	Línea Proyectual

COMPETENCIAS*

COMPETENCIAS GENÉRICAS:

Visión analítica

Conjunto de habilidades, conceptos y actitudes, orientados a diferenciar las partes del todo, generando un desglose lógico de la realidad y de la teoría. Asimismo, implica identificar problemas, reconocer información significativa, buscar, sintetizar y relacionar los datos importantes. Se puede incluir además, la habilidad para reorganizar y presentar la información, estableciendo conexiones relevantes desde diferentes perspectivas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

Innovación

Capacidad y disposición sistemática de llevar a cabo procesos y proponer soluciones distintas a lo preestablecido, integrando elementos de diversas disciplinas en la creación y/o modificación de productos y servicios, para entregar mayor valor a clientes y usuarios.

Observación analítica

Este programa puede ser objeto de modificación al inicio del periodo académico

** This syllabus may be subject to change at the beginning of the semester**

Capacidad para desarrollar un proceso reflexivo, que busca capturar y examinar todo aquello que podemos percibir gracias a nuestros sentidos, y que constituye la realidad para comprenderla a través de la descomposición y estudio de sus partes, reconociendo así, la estructura e interacción existente entre ellas, facilitando un posterior desarrollo creativo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Capacidad para detectar oportunidades de diseño

El estudiante identifica problemas y los transforma en oportunidades válidas para la aplicación del diseño. En este proceso demuestra habilidades de observación y análisis, infiriendo y anticipando nuevas necesidades, usuarios, limitaciones y potencialidades.

Gestión de proyectos de diseño

El alumno demuestra habilidad para gestionar proyectos personales y colectivos con autonomía. Es capaz de planificar, establecer metas y secuencias de acción, y ejecutar y evaluar distintas iniciativas de diseño. Demuestra además habilidades básicas de administración del tiempo, de recursos y de personas, lo que se demuestra en una lógica organizativa y sistemática.

Diseño centrado en el usuario

El estudiante demuestra habilidades para comprender las necesidades y requerimientos del usuario, caracterizándolo de acuerdo a diferentes patrones sociodemográficos, lo que permite contextualizar dichas necesidades y satisfacerlas. Anticipación, comprensión del mercado, análisis histórico de un cambio de necesidades, comprensión del contexto.

**Para mayor información sobre las competencias, consultar el Modelo Educativo de Diseño UDD.*

INTENCIONES DEL CURSO

En este curso se deben ejercitar procesos propios del **diseño gráfico en su ámbito editorial**. Por esto los objetivos fundamentales están orientados hacia el desarrollo de habilidades proyectuales que permitan al alumno manejar los elementos del diseño editorial como texto-imagen, paletas de estilo, composición y diagramación de diferentes publicaciones como libros, revistas y catálogos, entre otros.

Para ello ejercitarán procesos propios de este ámbito no sólo aplicando y experimentando conocimientos adquiridos en la carrera, sino que involucrándose en conceptualizaciones e incorporando la innovación como factores determinantes que **ayuden a ampliar las posibilidades del campo laboral hacia la Dirección de Arte de publicaciones**.

OBJETIVOS DEL CURSO

A NIVEL CONCEPTUAL:

- El alumno conocerá, analizará y construirá propuestas de diseño en base a los fundamentos del diseño editorial.

Este programa puede ser objeto de modificación al inicio del periodo académico

** This syllabus may be subject to change at the beginning of the semester**

- Asimismo, el alumno será capaz de resolver problemas de diseño editorial de baja y mediana complejidad.
- El alumno, integrará los conocimientos a nivel transversal con respecto a las demás asignaturas propias del semestre en curso.

A NIVEL PROCEDIMENTAL:

- El alumno será capaz de conocer cómo se desarrolla un diseñador como director de arte de un proyecto editorial.
- Posibilitar el desarrollo de la creatividad personal a través de la producción divergente de posibles respuestas a un problema determinado.
- Fortalecer métodos de investigación para la creación de fundamentos, sus respuestas formales y la comunicación de éstas.
- El alumno será capaz de construir una opinión crítica en torno al tema del diseño editorial.
- El alumno analizará los diferentes referentes del diseño editorial.
- Que el estudiante proponga soluciones viables a los objetivos y plazos requeridos.
- El alumno desarrollará sensibilidad estética.
- Se desarrollará la capacidad de crítica y fundamentación en el alumno.
- Asimismo, integrará referentes de diseño en la solución de problemas.
- El estudiante realizará con oficio y prolijidad la factura de sus propuestas.

A NIVEL ACTITUDINAL:

- El alumno deberá tener responsabilidad con su aprendizaje.
- Asimismo, se espera que tenga motivación y energía en el ejercicio de la disciplina.
- El alumno será capaz de tomar decisiones en forma autónoma, creativa y responsable.
- El alumno tendrá capacidad para trabajar en equipo, gestionando y liderando estos mismos.
- Del mismo modo, tendrá disposición para contextualizar el diseño editorial vinculándolo con la realidad socio – cultural. (Responsabilidad Pública).

Este programa puede ser objeto de modificación al inicio del periodo académico

** This syllabus may be subject to change at the beginning of the semester**

CONTENIDOS DEL CURSO

Los contenidos aquí explicitados deberán ser trabajados de manera integrada e interrelacionada a través de proyectos de diseño. Esta no es una pauta de contenidos que deba seguirse de manera lineal.

CONTENIDOS DECLARATIVOS, CONCEPTUALES O VERBALES :

UNIDAD 1: Introducción al diseño editorial.

- 1.1 Comunicación e información.
- 1.2 Referentes y estilos del diseño editorial.

UNIDAD 2: Construcción de un sistema con orden didáctico.

- 2.1 Edición convencional.
 - 2.1.2 Estilo editorial.
 - 2.1.3 Desarrollo de proyectos de diseño de colecciones.
 - 2.1.3.1 Libros.
 - 2.1.3.2 Catálogos.
 - 2.1.3.3 Revistas.
 - 2.1.3.4 Periódicos.

2.2 Sistemas de información editorial.

UNIDAD 3: El diseño como serie.

- 3.1 Función del diseño en serie en la edición tradicional.
- 3.2 Soluciones en serie en la edición convencional.
- 3.3 El criterio y creación formal de una línea coherente
- 3.4 Diseño como sistema en la edición convencional.
- 3.5 Producción en serie en la edición convencional.

Este programa puede ser objeto de modificación al inicio del periodo académico

** This syllabus may be subject to change at the beginning of the semester**

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES :

- Observación y análisis de referentes y estilos del diseño editorial.
- Manejo eficiente de los conceptos y herramientas como línea editorial, paleta de estilos, y paleta de colores.
- Comprensión de sistemas organizacionales que involucren al diseñador como director de arte.
- Interpretación de la realidad observada a modo de descubrir problemas de diseño a resolver y comunicarnpor el proyecto.

CONTENIDOS ACTITUDINALES :

- Disposición a la experimentación, trabajo en equipo.
- Enfrentar con creatividad los encargos de diseño planteados en el taller.
- Enfrentar con responsabilidad los proyectos planteados.
- Enfrentar con seguridad y autonomía los proyectos abordados en el taller.
- Valorar la capacidad de análisis, creatividad e inventiva.
- Disposición a integrar referentes y otras materias a los proyectos.

METODOLOGÍA 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 a sus docentes un conjunto de 14 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.

- Explicitación de contenidos
- Actividad focal introductoria
- Análisis de casos
- Investigación e investigación guiada

Este programa puede ser objeto de modificación al inicio del periodo académico

** This syllabus may be subject to change at the beginning of the semester**

- Exposición de contenidos
- Ejercicios prácticos e instrucción asistida
- Uso de imágenes
- Aprendizaje por proyectos
- Uso de muestrarios y catálogos
- Salidas a terreno
- Discusión guiada
- Portafolio o Book
- Aprendizaje colaborativo
- Bitácora o croquera

*Para mayor información sobre estas metodologías, consultar el Modelo Educativo de Diseño UDD.

EVALUACIÓN DE CURSOS CON EVALUACIONES SUMATIVAS

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

Evaluaciones sumativas:

Se desarrollarán durante el semestre 2 evaluaciones sumativas, en las fechas establecidas en el calendario académico definido por la facultad. Cada una de estas evaluaciones tendrá igual ponderación, entre 15% y 25% de la nota total del ramo, la que deberá ser informada a los alumnos en la calendarización de la asignatura.

Evaluaciones regulares:

Existirán, adicionalmente de las evaluaciones sumativas, al menos 3 evaluaciones calificadas durante el semestre, las que en su conjunto (incluyendo las sumativas) deberán sumar un 100%, representando el 70% de la nota final del ramo. La ponderación de una evaluación regular no podrá ser nunca igual ni superior a la ponderación de una evaluación sumativa.

Este programa puede ser objeto de modificación al inicio del periodo académico

** This syllabus may be subject to change at the beginning of the semester**

Examen Final:

Existirá también una evaluación final de la asignatura, con una ponderación del 30% de la nota total del taller. La fecha de esta evaluación se establece en 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 equivalen al 70% de la nota del examen y el 30% restante es determinado por el o los profesores del ramo. En su conjunto representarán el 30% de la nota total del ramo.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

Muller-Brockmann, Josef . **Grid Systems In Graphic Design**. Niggli, 2001

Leslie, Jeremy. **Nuevo Diseño De Revistas I Y II**. Editorial Gustavo Pili, 2003

De Buen, Jorge. **Manual De Diseño Editorial**. Editorial Trea, 2008

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Zappaterra, Yolanda. **Art Direction and Editorial Design**. Abrams Studio, 2008

Sala, Marius . **Pages: Editorial Design**. Index Book, 2008

Uebele, Andreas . **Signage Systems and Information Graphics**. Thames & Hudson, 2007

Cases & Associats. **Diseño De La Noticia**. Ediciones Sol 90, 2008

Tondreau, Beth. **Principios Fundamentales De Composición**. Editorial Blume, 2009

Este programa puede ser objeto de modificación al inicio del periodo académico

** This syllabus may be subject to change at the beginning of the semester**