

## PROGRAMA DE ESTUDIOS

### ANTECEDENTES GENERALES

---

Nombre de la asignatura:	Taller Gráfico IV
Código:	DIG322
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:	6° semestre
Ciclo al que pertenece:	Licenciatura
Línea disciplinar:	Línea Proyectual

### COMPETENCIAS\*

---

#### COMPETENCIAS GENÉRICAS:

##### **Responsabilidad Pública**

Conjunto de habilidades, conceptos y actitudes, orientados al desarrollo de una formación profesional más comprometida con el servicio público, a través de la participación activa en proyectos de carácter sociocultural, surgidos desde la propia competencia profesional y académica, promoviendo una actitud cooperativa, participativa y de integración, con la finalidad de contribuir al bienestar nacional.

#### 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.

##### **Creatividad**

Capacidad genérica de proponer asociaciones originales entre ideas y conceptos, tanto en la identificación de oportunidades, como en la definición y solución de problemas.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

*\*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 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.

**Incorporación de herramientas tecnológicas y procesos de producción**

El estudiante demuestra actualización constante respecto de las herramientas tecnológicas y los procesos productivos propios del diseño; comprende su aplicabilidad, la necesidad de evaluar costos y beneficios y la importancia de la rigurosidad en la ejecución. Es capaz de adaptarse a las demandas, buscando constantemente herramientas tecnológicas que favorezcan la optimización y sustentabilidad de sus propuestas.

*\*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\**

**Facultad de Diseño**  
Universidad del Desarrollo  
Mención Diseño Gráfico

**Diseño centrado en el usuario**

El estudiante demuestra habilidades para comprender las necesidades y requerimientos del usuario, caracterizándolo de acuerdo con 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**

---

Los objetivos fundamentales de este curso están orientados hacia el desarrollo de habilidades proyectuales que permitan al alumno **manejar los elementos del lenguaje audiovisual en el contexto del diseño gráfico**. Permite al alumno conocer el sistema de signos visuales, auditivos y verbales que se interrelacionan en el diseño audiovisual .

El curso da un énfasis a la generación de contenidos para formular un mensaje, y a una búsqueda constante de innovación para reconocer diferentes problemas provocando la reflexión en torno a las necesidades comunicativas de cada uno de estos.

## **OBJETIVOS DEL CURSO**

---

**A NIVEL CONCEPTUAL:**

- Analizar y comprender problemas propios del lenguaje audiovisual en el ámbito del diseño.
- Comprender las posibilidades tanto comerciales como expresivas que entrega el medio audiovisual al diseñador gráfico.
- Integrar los conocimientos adquiridos a nivel transversal.

**A NIVEL PROCEDIMENTAL:**

- Proyectar encargos de diseño de mediana y alta complejidad, resolviendo la problemática planteada en forma óptima.
- Incorporar herramientas tecnológicas para resolver ejercicios de diseño audiovisual.
- Analizar los diferentes referentes del diseño gráfico en el ámbito audiovisual.
- Construir una opinión crítica en torno al tema del diseño audiovisual.
- Proponer de manera creativa la formulación de un proyecto de diseño audiovisual.
- Realizar con oficio y prolijidad la factura de sus propuestas.

**A NIVEL ACTITUDINAL:**

*\*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\**

- Valorar el diseño audiovisual como una herramienta útil para el desarrollo social, cultural y económico del medio.
- Tener responsabilidad con su aprendizaje.
- Tener motivación y energía en el ejercicio de la disciplina.
- El alumno tendrá disposición para el análisis y sistematización de su trabajo.
- Tomar decisiones en forma autónoma, creativa y responsable.
- Tener disposición a contextualizar el diseño gráfico en el ámbito audiovisual vinculándolo con la realidad socio – cultural del país.

*\*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\**

**Facultad de Diseño**  
Universidad del Desarrollo  
Mención Diseño Gráfico

- Promover una actitud cooperativa, participativa y de integración, con la finalidad de contribuir al bienestar nacional.

## **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 y comunicación audiovisual

- 1.1 El diseño audiovisual y la comunicación.
- 1.2 Funciones y el rol del diseño en la creación del audiovisual.
- 1.3 Integración de variables: imagen, espacio, tiempo y sonido.
- 1.4 Diseño de información: base estructurante de un proyecto audiovisual.
- 1.5 Manifestaciones del diseño audiovisual.

**UNIDAD 2:** El proyecto en el diseño audiovisual

- 2.1 Sinestesia, integración y ritmos visuales.
- 2.2 Imagen y sonido, espacialidad y temporalidad.
- 2.3 Guionaje y narrativa audiovisual.
- 2.4 Fotogramas y frecuencias de proyección.
- 2.5 Recursos gráficos, transiciones y encuadres.
- 2.6 Tipografías en movimiento, créditos y contenidos.
- 2.7 Diseño sonoro.

### **CONTENIDOS PROCEDIMENTALES :**

- Comprender las necesidades y requerimientos del usuario,
- Desarrollar contenidos, producir y diseñar piezas completas.
- Observación y análisis de referentes del lenguaje audiovisual.
- Manejo eficiente de los conceptos y herramientas para el desarrollo de los encargos.
- Desarrollo de proyectos de diseño con complejidad creciente.

*\*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 ACTITUDINALES :**

- Valorar la función del diseño gráfico en el ámbito audiovisual y su rol en la comunicación social.
- 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.

*\*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\**

**Facultad de Diseño**  
Universidad del Desarrollo  
Mención Diseño Gráfico

## **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
- Exposición de contenidos
- Uso de imágenes
- Uso de muestrarios y catálogos
- Discusión guiada
- Aprendizaje colaborativo
- Análisis de casos
- Investigación e investigación guiada
- Ejercicios prácticos e instrucción asistida
- Aprendizaje por proyectos
- Salidas a terreno
- Portafolio o Book
- 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.

*\*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\**

**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.

**Examen Final:**

*\*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\**



**Facultad de Diseño**  
Universidad del Desarrollo  
Mención Diseño Gráfico

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**

Hervás, Chistian.

**El diseño gráfico en televisión.** Cátedra, 2002.

Sartori, Giovanni

**Homo videns.** Laterza, 1997.

Rodríguez, Angel.

**La dimensión sonora del lenguaje audiovisual.** Paidós, 1998.

### **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

Selby, Andrew

**Animation in process.** Laurence King Publishers, 2009.

Klanten, Robert

**Playful Type.** Die Gestalten Verlag, 2009.

Klanten, Robert ; Hellige, Hendrik

**Lemon Poppy Seed Multitasking Creativity.** Die Gestalten Verlag, 2008.

Klanten, Robert .**Tactile: High Touch Visuals.** Gestalten Verlag, 2007

*\*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\**

*\*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\**