

TALLER GRÁFICO II

ANTECEDENTES GENERALES

Nombre de la asignatura:	Taller Gráfico II
Código:	DIG212
Carácter de la asignatura:	Obligatoria
Duración:	2 semestres
Pre-requisitos:	DIS101 Taller Preliminar
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:	272
Créditos:	30 créditos
Ubicación dentro del plan de estudio:	3º y 4º semestre
Ciclo al que pertenece:	Bachillerato
Línea disciplinar:	Línea Proyectual

COMPETENCIAS*

COMPETENCIAS GENÉRICAS:

Comunicación

Conjunto de habilidades, conceptos y actitudes, orientados a transmitir mensajes frente a una audiencia; expresando ideas tanto en forma oral como escrita de un modo claro, preciso y asertivo. Implica participar de procesos de diálogo, comprendiendo la riqueza de las distintas opiniones y valorando el discurso con fundamento.

** 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**

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

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.

Conceptualización

Capacidad de generar ideas propias a través del análisis, abstracción y síntesis de la realidad observada, que permiten definir una base argumental conducente a la creación de una propuesta de diseño.

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.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Jerarquización de la información

El alumno es capaz de seleccionar, distinguir, ordenar, organizar y clasificar información y contenidos de acuerdo a los objetivos académicos y las instrucciones propias de los trabajos asignados. En este proceso de jerarquización, demuestra habilidad para discriminar elementos esenciales, y proponer nuevas formas para categorizar información.

Habilidades y destrezas de percepción y visualización

El estudiante interpreta y reflexiona entorno a la realidad con el fin de abstraer los elementos que considere pertinentes para proponer posibles soluciones formales.

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

INTENCIONES DEL CURSO

En este curso se deben ejercitar procesos propios de la especialidad de diseño gráfico mediante la **experimentación** con problemas de diseño y la **resolución creativa** por parte del alumno. Esto a través de proyectos donde el estudiante deberá aportar **soluciones conceptuales**, técnicas y formales a partir de una demanda y de requerimientos específicos de cada problemática. Es importante también el **análisis de referencias** que permite contextualizar el encargo para llegar a soluciones creativas e innovadoras.

OBJETIVOS DEL CURSO

A NIVEL CONCEPTUAL

- El alumno comprenderá la importancia de la conceptualización creativa en cada proyecto de diseño, utilizando formalmente, la teoría y la práctica en cada uno de ellos.
- El alumno será capaz de identificar, discriminar y analizar elementos de la realidad que le permitan desarrollar un proyecto de diseño gráfico.
- El alumno conocerá, reflexionará y construirá una opinión crítica en torno a los fundamentos del diseño gráfico.

A NIVEL PROCEDIMENTAL

- El alumno será capaz de proponer ideas de manera autónoma y autovalente.
- El alumno desarrollará la observación y el análisis crítico de situaciones que le permitan la ejercitación y experimentación.
- Asimismo resolverá encargos de diseño de baja y mediana complejidad, resolviendo la problemática planteada en forma óptima.

** 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**

- El alumno construirá una opinión crítica en torno al tema del diseño gráfico y reflexionará en forma crítica ante la realidad cultural.
- El estudiante será capaz de seleccionar y clasificar información de acuerdo con objetivos académicos e instrucciones de trabajos.
- El alumno será capaz de desarrollar un método de investigación para creación de conceptos.
- De igual manera, desarrollará sensibilidad estética.
- Desarrollará la capacidad de analizar y transmitir el conocimiento de los fenómenos aprehendidos.
- El alumno integrará referentes de diseño en la solución del problema.
- El alumno ejercitará la disciplina con prolijidad / oficio en los proyectos que realice.

A NIVEL ACTITUDINAL

- Se espera que el alumno tenga disposición para el trabajo individual y en equipo.
- Asimismo se espera que esté dispuesto a presentar sus trabajos frente a sus compañeros y a ser corregido en público.
- Se espera que el alumno sea perseverante en su trabajo.
- De igual manera, se espera motivación y energía en el ejercicio de la disciplina.
- Será capaz de tomar decisiones en forma creativa y responsable.

** 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 GRÁFICO.

- 1.1 El diseño gráfico y sus diferentes campos y soportes de aplicación.
- 1.2 Gestión de diseño: cómo se trabaja en diseño (metodología).

UNIDAD 2: Componentes del lenguaje gráfico.

- 2.1 Tipografía.
- 2.2 Imagen.
- 2.3 Formato.
- 2.4 Soporte.

UNIDAD 3: Comunicación Visual.

- 3.1 El diseño y la conceptualización creativa.
- 3.2 El criterio y creación formal de una línea gráfica coherente y homogénea.
 - 3.2.1 Uso del color.
 - 3.2.2 Uso de la imagen.
 - 3.2.3 Elección y aplicación de recursos técnicos y plásticos.
- 3.3 La sintaxis en el diseño.
- 3.4 El criterio de abstracción y síntesis de una forma.
- 3.5 Uso y diseño de signos, símbolos, íconos, señales y pictogramas.

** 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**

3.6 Aplicación de metodologías de trabajo.

UNIDAD 4: Identidad Visual.

4.1 Concepto de Identidad.

4.2 Tipos de Identidad.

4.3 Creación de Identidad.

4.3.1 Logotipo - Isotipo

4.3.3 Manual de Normas Gráficas.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Procedimientos para la búsqueda y procesamiento de la información, así como la ejercitación de la comunicación de información analizada y sintetizada.
- Observación analítica de la realidad a fin de lograr extraer elementos significativos para el desarrollo de proyectos.
- Ejercitación de la investigación y el razonamiento a fin de identificar de conceptos fundamentales para el desarrollo de proyectos.
- Desarrollo de un planteamiento personal e innovador ante temáticas específicas.
- Análisis de casos o referentes de acuerdo a los contenidos, referentes y autores.
- Aplicación de diferentes soluciones a un problema de diseño.
- Desarrollo de proyectos de diseño (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**

- Manejo eficiente de los conceptos y herramientas para el desarrollo de los encargos.
- Conocimiento de las diferentes campos de desarrollo del diseño gráfico.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Disposición a la experimentación, trabajo en equipo.
- Desarrollar perseverancia, actitud proactiva y superación personal.
- Valorar la capacidad de análisis, creatividad e inventiva.
- Disposición a integrar referentes y otras materias a los proyectos.
- Desarrollo de una actitud crítica fundamentada, respetuosa y autónoma.

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 | • Análisis de casos |
| • Actividad focal introductoria guiada | • Investigación e investigación |
| • Exposición de contenidos asistida | • Ejercicios prácticos e instrucción |
| • Uso de imágenes | • Aprendizaje por 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**

- 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

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 regulares:

Existirán al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad deberán sumar un 100%, representando el 70% de la nota final del ramo. Ninguna evaluación regular podrá, por sí sola, ponderar más del 25% de la nota total del curso.

Examen Final:

Existirá también una evaluación final de la asignatura, con una ponderación del 30% de la nota total del curso. La fecha de esta evaluación está fijada en el Calendario Académico de la facultad de forma semestral.

** 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**

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

Costa, Joan . **Diseñar para los ojos**. Ediciones Ceac, 2008

Dondis, Donis. **La Sintáxis de la imagen**. Editorial Gustavo Gili, 1997

Frascara, Jorge. **Diseño para la gente**. Ediciones Infinito, 2000

Unidos) : Doubleday, 2001.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Álvarez, Pedro. **Historia Del Diseño Gráfico en Chile**. Ediciones Pontificia Universidad Católica de Chile, 2004

Meggs, Philip. **Historia Del Diseño Gráfico**. Publisher Trillas, 1991

Hampshire, Mark; Stephenson, Keith. **Papel, opciones de manipulación y acabado para diseño gráfico**

Editorial Gustavo Gili, 2008

Carter, Rob. **Diseñando con tipografía 2**. Rotovisión, 1997

Stereographics: Graphics in New Dimensions. Viction: workshop Ltd., 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**