

## TALLER DIGITAL V

### ANTECEDENTES GENERALES

---

Nombre de la asignatura:	Taller Digital V
Código:	DID411
Carácter de la asignatura:	Obligatoria
Duración:	1 semestre
Pre-requisitos:	DID311 Taller Digital III y DID321 Taller Digital IV
Co-requisitos:	No tiene
Número de módulos por semanas:	6 módulos = 12 horas académicas
Horas académicas de clases teóricas por período:	0
Horas académicas de ayudantía por período:	0
Horas académicas de clases prácticas por período:	204
Créditos:	18 créditos
Ubicación dentro del plan de estudio:	7º semestre
Ciclo al que pertenece:	Licenciatura
Línea disciplinar:	Línea Proyectual

### COMPETENCIAS\*

---

#### COMPETENCIAS GENÉRICAS

**Eficiencia:** Conjunto de habilidades, conceptos y actitudes, orientados a alcanzar los objetivos y las metas preestablecidas a través del uso racional de los recursos y tiempos disponibles, logrando su optimización.

#### 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.

**Persuasión:** Capacidad de organizar el discurso propio de forma estratégica logrando ser escuchado y respetado por el entorno, comunicando así el mensaje de manera que a la audiencia le parezca relevante su contenido y en consecuencia, éste lo mueva a la acción.

#### COMPETENCIAS ESPECIFICAS

**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.

**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.

**Pensamiento estratégico:** El alumno demuestra habilidad para proyectar, contextualizar y planificar su trabajo académico. Anticipa posibles dificultades y oportunidades de mejora; evalúa metas y recursos para alcanzarlas. Se autorregula, en distintos momentos del trabajo académico, cuestión que permite aprender del error personal y del de otros.

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

## INTENCIONES DEL CURSO:

---

Que el alumno adquiera conocimientos y habilidades para proponer, planificar y diseñar proyectos audiovisuales con un pensamiento crítico y analítico desde el diseño, que le permitan desenvolverse tanto en las áreas tradicionales como de nuevos medios en el ámbito laboral actual y futuro,

El curso está orientado al desarrollo de piezas audiovisuales comprendidas en proyectos donde debe confluir el diseño visual, la animación y la comunicación de conceptos. Además se plantea una fuerte necesidad de proyectar conceptos comunicacionales y llevar a cabo aquellos objetivos propuestos en piezas coherentes y plenas.

## OBJETIVOS DEL CURSO

---

### A NIVEL CONCEPTUAL

- Comprender las etapas de propuesta, planificación y diseño de un proyecto audiovisual.
- Comprender las diferencias en el desarrollo narrativo y productivo de proyectos audiovisuales según el medio y soporte utilizado.

### A NIVEL PROCEDIMENTAL

- Desarrollar el pensamiento crítico y analítico al momento de enfrentar la creación de una obra audiovisual.
- Desarrollar la capacidad de ejecutar las diferentes etapas de un proyecto.

### A NIVEL ACTITUDINAL

- Desarrollar actitud crítica, subjetiva y objetiva frente al material audiovisual.
- Desarrollar capacidad de solucionar problemas de índole audiovisual con eficiencia y calidad.

## CONTENIDOS DEL CURSO

---

### CONTENIDOS DECLARATIVOS, CONCEPTUALES O VERBALES

#### 1 DESARROLLO AUDIOVISUAL

- 1.1 Manejo de conceptos y componentes profesionales
- 1.2 Metodología de trabajo
- 1.3 Comprensión de los distintos medios y contextos audiovisuales
- 1.4 Ejecución de proyectos audiovisuales

#### 2 ANÁLISIS DE MEDIOS

- 2.1 Manejo de comunicación audiovisual y formatos: identidad, instruccional, publicitario, educacional y expresivo
- 2.2 Medios de comunicación audiovisual:
  - 2.2.1 TV
  - 2.2.2 Cine
  - 2.2.3 Internet
  - 2.2.4 Plataformas móviles o portátiles

#### 3 GESTIÓN DE DISEÑO

- 3.1 Propuesta del servicio o producto
  - 3.1.1 Detección de la necesidad
  - 3.1.2 Análisis del medio
  - 3.1.3 Viabilidad
  - 3.1.4 Costos
  - 3.1.5 Financiamiento

### 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
- Análisis de casos
- Investigación e investigación guiada
- Ejercicios prácticos e instrucción asistida

- Uso de imágenes
- Uso de muestrarios y catálogos
- Discusión guiada
- Aprendizaje colaborativo
- 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

---

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.

## BIBLIOGRAFÍA

---

### BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

#### **El diseño audiovisual**

Ràfols, Rafael. (2003). Ed. Gustavo Pili. Barcelona, España.

#### **Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual**

Fernández Díez, Federico (1999). Ed. Paidós. Barcelona, España.

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

#### **Grid systems in graphics design: a visual communication manual for graphics designers, typographers and three dimensional designers**

Muller-Brockmann, Josef. (1996). Ed. Niggli. Zürich, Suiza.

#### **Narrativa audiovisual publicitaria**

Moreno, Isidro. (2003). Ed Paidós. Barcelona, España.