

Programas de Asignatura
Representación Gráfica

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño				
2. Carrera	Diseño				
3. Código de la asignatura	DIGG211				
4. Ubicación en la malla	Tercer semestre, segundo año				
5. Créditos	6				
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo	Optativo
7. Duración	X	Bimestral		Semestral	Anual
8. Módulos semanales	0	Teóricos	2	Prácticos	0 Ayudantía
9. Horas académicas	34	Hrs. de Clase			0 Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Representación, Visualización de Ideas, Composición y Color				

Competencias de la Asignatura

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

B. Aporte al Perfil de Egreso

Este curso desarrolla en los alumnos un lenguaje visual propio a partir del uso y exploración con diversas formas de representación, tales como la ilustración, collage, fotomontaje, entre otras. El alumno valora las herramientas adquiridas en el curso, en función de su utilización como elemento fundamental y distintivo en la construcción de un mensaje visual. Las técnicas exploradas además permiten enriquecer el lenguaje visual y diversificar los resultados ampliando el repertorio visual del alumno.

Se dicta en el ciclo de Bachillerato, pertenece a la línea 'Representación y Medios' y aporta en el desarrollo de las competencias: Creatividad, Observación y conceptualización, Representación y Visualización, Dominio y Uso de Materiales.

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
Observación y Conceptualización	<ul style="list-style-type: none"> A través de ejercicios prácticos, reconoce un conjunto de variables visuales (material, trazo, color, textura, composición, perspectiva y escala, entre otros) orientados a transmitir conceptual y visualmente un mensaje.
Representación y visualización	<ul style="list-style-type: none"> Aplica esquemas, diagramas y métodos de pensamiento divergente, para definir una idea fuerza conducente a la creación de una ilustración.
Creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> Ejecuta diversos ejercicios exploratorios que permiten fomentar, enriquecer y representar su pensamiento visual, utilizando el dibujo como una forma de comunicación.
Conocimiento y uso de materiales	<ul style="list-style-type: none"> Ejecuta propuestas visuales para comunicar una idea de forma innovadora, a través de ejercicios prácticos y experimentación con materiales Selecciona y aplica diferentes materiales, con el propósito de enfatizar aspectos comunicacionales de sus propuestas. Reconoce, mediante salidas a terreno, los procesos de impresión subyacentes en diferentes productos gráficos.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD 1: Ilustrar la realidad desde una óptica creativa 1.1 El esquema conceptual y el modelo de ideación 1.2 El muestrario visual 1.3 Variables visuales de la ilustración. 1.4 Material, trazo, color, textura, composición, perspectiva, escala, etc. 1.5 La técnica: dominio de la línea y el trazo, la luz y la sombra, la composición y la perspectiva, el movimiento y los gestos, los motivos y las texturas.	Creatividad Observación y conceptualización Representación y Visualización Dominio y uso de los materiales	Aplica técnicas de pensamiento lateral como herramienta de innovación, desarrollo y materialización del proyecto de ilustración. Utiliza herramientas visuales para registrar y enriquecer la etapa creativa. Identifica las variables visuales propias de la ilustración, para la generación de un mensaje claro y empático a través de ejercicios prácticos en aumento de complejidad. Identifica, por medio de estudio de

		casos, la técnica más adecuada según el sector del mercado demandante de la ilustración.
UNIDAD 2: Materialización de una nueva realidad 2.1 Definición de idea-fuerza. 2.2 Exploraciones creativas de ilustración 2.3 Exploración y manejo de herramientas análogas y digitales. 2.4 Selección y organización final de las variables visuales. 2.5 La producción de prototipos y testeo.	Creatividad Observación y conceptualización Representación y Visualización Dominio y uso de los materiales	Produce diversos ejercicios prácticos y ágiles para profundizar en el pensamiento visual y para entender el dibujo como una forma de comunicación empática, potente y creativa. Ejecuta una idea final mediante la selección y utilización de las variables visuales en un proyecto impreso.

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:

- Birch, E. (2014). *Dibujar: trucos, técnicas y recursos para la inspiración visual*. Barcelona: GG.
- Jenny, P. (2015). *Técnicas de dibujo*. Barcelona: GG.
- Lupton, E. (2013). *Intuición, acción, creación*. Barcelona: GG.
- Piyasena, S. (2015). *Explorar el dibujo, un curso de dibujo entretenido y ágil*. Barcelona: GG.
- Zeegen, L. (2013). *Principios de ilustración*. Barcelona: GG.

Bibliografía Complementaria:

- Carison, B. (2013). *Street Art. Recetario de técnicas y materiales del arte urbano*. Barcelona: GG.
- Donis, D. (2014). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: GG.
- Frutiger, A (2015). *Signos, símbolos, marcas, señales*. Barcelona: GG.
- Jardí, E. (2015). *Pensar con imágenes*. Barcelona: GG.
- Jenny, P. (2015). *La mirada creativa*. Barcelona: GG.
- Julier, G. (2015). *La cultura del diseño*. Barcelona: GG.
- Lupton, E. (2009). *Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos*. Barcelona: GG.
- Wong, W. (2008). *Principios del diseño en color*. Barcelona: GG.