

PROGRAMAS DE ASIGNATURA

Lenguaje Visual

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DICL211					
4. Ubicación en la malla	3° semestre, 2° año					
5. Créditos	6					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales	0	Teóricos	2	Prácticos	0	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase			0	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Representación 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		Dominio de herramientas metodológicas		Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción
	Responsabilidad pública		Trabajo en equipo		Jerarquización de la información		Dominio y uso de materiales
	Autonomía		Persuasión		Juicio crítico		
X	Eficiencia		Pensamiento estratégico				
	Visión global						
	Visión analítica						
	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

Este curso entrega conocimientos prácticos y habilidades críticas relacionados con los fundamentos de la comunicación visual. El alumno comprende el potencial expresivo de los distintos recursos visuales –color, composición, tipografía, síntesis visual, marca–, los aplica y organiza adecuadamente, con el propósito de expresar sus ideas de una manera efectiva. Aprende nociones básicas de dirección de arte y desarrolla propuestas visuales coherentes a nivel conceptual y formal.

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

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> • Eficiencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y selecciona los recursos visuales más idóneos para alcanzar un objetivo comunicacional
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Representación y visualización • Observación y Conceptualización 	<ul style="list-style-type: none"> • Define una idea-fuerza conducente a la creación de una propuesta formal de diseño a través de un esquema conceptual (<i>design thinking</i>) • Reconoce la estructura e interacción existente entre los elementos gráficos (sustrato, formato, composición, tipografía, imagen, color, síntesis visual, etc.) para el desarrollo del proyecto de diseño, por medio de un esquema conceptual (<i>design thinking</i>) y un muestrario visual (<i>moodboard</i>) • Organiza el contenido gráfico para proponer diferentes niveles de lectura de la imagen a través de propuestas digitales e impresas. • Selecciona y materializa la propuesta impresa más pertinente para comunicar la idea de manera innovadora y creativa. • Genera ideas propias a partir del uso adecuado e innovador de los recursos visuales y mediante ejercicios gráficos exploratorios esquemas conceptuales, moodboards y estudio de casos.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p>UNIDAD 1: ¿Cómo observar y reformular la realidad desde una óptica creativa?</p> <p>1.1. El esquema conceptual (<i>design thinking</i>)</p> <p>1.2. El modelo IDEO.</p> <p>1.3. El muestrario visual (<i>moodboard</i>)</p> <p>1.4. Fundamentos de la comunicación visual.</p> <p>1.5. Sustrato, formato, composición, tipografía, color, síntesis visual, marca/logotipo, emplazamiento.</p> <p>1.6. La generación de empatía.</p> <p>1.7. El trabajo en equipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eficiencia • Creatividad • Representación y visualización • Observación y Conceptualización 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica pensamiento lateral como una eficaz herramienta de innovación, desarrollo y materialización del proyecto de diseño. • Utiliza el <i>moodboard</i> como una herramienta visual útil para registrar y avanzar durante la etapa de conceptualización creativa. • Identifica las variables gráficas propias de un proyecto de diseño, para la generación de un mensaje claro y empático. • Valora el trabajo en equipo como espacio colaborativo para poner en valor la capacidad de los individuos de aportar singularidad.
<p>UNIDAD 2: Materialización de una nueva realidad.</p> <p>2.1. Definición de idea-fuerza. (<i>scamper</i>)</p> <p>2.2. Exploraciones visuales digitales / impresas.</p> <p>2.3. Selección y organización final de los recursos gráficos: sustrato, formato, composición, tipografía, color, síntesis visual, marca/logotipo, emplazamiento.</p> <p>2.4. La generación de prototipos y testeos.</p> <p>2.5. La exposición oral: lenguaje disciplinar.</p> <p>2.6. El espacio de trabajo: usos y apropiaciones. La actitud: curiosidad, observación y optimismo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eficiencia • Creatividad • Representación y visualización • Observación y Conceptualización 	<ul style="list-style-type: none"> • Materializa un concepto visual mediante la utilización de las variables gráficas propias de un proyecto de diseño y de diversos ejercicios exploratorios, pruebas y prototipos digitales/impresos. • Utiliza técnicas de exposición guiada y basada en el pensamiento de diseño, acordes con la finalidad de expresar verbal y formalmente una idea de la manera más eficiente e innovadora.

E. Estrategias de Enseñanza

En la formación basada en competencias el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, y en su aplicación para la resolución de problemas similares a los que un profesional debe enfrentar en el mundo del trabajo.

Requiere:

- Lograr profundidad en el conocimiento
- Promover pensamiento de orden superior, como análisis, síntesis, aplicación, evaluación y resolución de problemas.
- Diseñar experiencias de aprendizaje activo (práctico), contextualizado (enfrentar situaciones reales), social (en interacción con otros) y reflexivo (evaluar el propio aprendizaje y generar estrategias para mejorar).
- Implementar estrategias de enseñanza variadas y auténticas (similares a las que se encuentran en el mundo del trabajo).

Diseño UDD ha definido un conjunto de estrategias de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Para esta asignatura se sugiere dar prioridad a las siguientes estrategias:

- Clase expositiva
- Uso de imágenes y análisis formal
- Ejercicio práctico
- Bitácora
- Portafolio

F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre o bimestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los alumnos (evaluación diagnóstica), monitorear la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (evaluación formativa), verificar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje y calificar el desempeño de los estudiantes (evaluación sumativa).

- Los **procedimientos de evaluación** permiten evidenciar el desempeño de los alumnos a través de la elaboración de distintos tipos de documentos o productos (textos escritos, presentaciones orales, pruebas, propuestas formales en soportes bi y tridimensionales, audiovisuales, desarrollo de proyectos, etc.). El profesor debe privilegiar aquellos que permitan integrar conocimientos y aplicarlos en función de resolver situaciones auténticas (similares a las que aborda un diseñador profesional).
Se deben utilizar al menos 2 procedimientos de evaluación diferentes a lo largo del curso, de manera de abordar diferentes complejidades y profundidades de conocimiento.
- Los **instrumentos de evaluación** permiten analizar la producción de los alumnos, mediante criterios claros, transparentes y objetivos; verificar en qué medida se cumplen los resultados de aprendizaje y cuantificar el nivel de logro a través de un puntaje y una nota. Dependiendo del tipo de contenido, se sugiere utilizar: listas de cotejo, escala de valoración o rúbrica. El instrumento de evaluación debe ser entregado al alumno junto con los criterios de evaluación, a lo menos un mes antes de su aplicación.

Instancias de evaluación:

Se deberán realizar al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad podrán:

- Sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen, donde a su vez ésta equivaldrá al 70% de la nota final de la asignatura. Dejando 30% para el Examen Final.
- Sumar el 70% como promedio de la asignatura previo al Examen, dejando 30% para el Examen Final.

Ninguna evaluación por sí sola podrá ponderar más del 25% de la nota total del curso.

Examen Final:

Se realizará un examen final, 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 equivaldrá 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:

- Estrada, S. (2011). *Desarrollo de un proyecto gráfico*. Barcelona: Index Book S.L.
- Jenny, P. (2015). *La mirada creativa*. Barcelona: GG.
- Leborg, C. (2014). *Gramática visual*. Barcelona: GG.
- Lupton, E. (2013). *Intuición, acción, creación*. Barcelona: GG.

Bibliografía Complementaria:

- Calvera, A. (2007). *De lo bello de las cosas*. Materiales para una estética del diseño. Barcelona: GG.
- Donis, D. (2014). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: GG.
- Elam, K. (2007). *Sistemas reticulares. Principios para organizar la tipografía*. Barcelona: GG.
- Frutiger, A. (2007). *El libro de la tipografía*. Barcelona: GG.
- Frutiger, A. (2015). *Signos, símbolos, marcas, señales*. Barcelona: GG.
- Gálvez, F. (2004). *Educación tipográfica*. Santiago: Ediciones Universidad Diego Portales.
- Glaser, M. (2014) *Diseñador / Ciudadano. Cuatro lecciones breves (más o menos sobre diseño)*. Barcelona: GG.
- Hegger, M. (2010). *Materiales*. Barcelona: GG.
- Jardí, E. (2015). *Pensar con imágenes*. Barcelona: GG.
- Julier, G. (2015). *La cultura del diseño*. Barcelona: GG.
- Lupton, E. (2009). *Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos*. Barcelona: GG.
- Munari, B. (2014). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: GG.
- Müller B. (2015). *Sistema de retículas*. Barcelona: GG.
- Sparke, P. (2014). *Diseño y cultura. Una introducción desde 1900 hasta la actualidad*. Barcelona: GG.
- Wong, W. (2013). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: GG.
- Wong, W. (2008). *Principios del diseño en color*. Barcelona: GG.