

PROGRAMA DE ASIGNATURA

Taller Gráfico I

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIGG213					
4. Ubicación en la malla	3º semestre, 2º año					
5. Créditos	14					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales	0	Teóricos	4	Prácticos	0	Ayudantía
9. Horas académicas	13 6	Hrs. de Clase			0	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Taller de Ideación y Creatividad Representación Prototipado Material Dibujo Técnico					

Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN		COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN		COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS
	Ética	X	Creatividad		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	X	Persuasión		Juicio crítico		
X	Eficiencia		Pensamiento estratégico				
	Visión global						
X	Visión analítica						
	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

El Taller Gráfico I introduce al alumno a los fundamentos del Diseño y su aplicación en el contexto particular de la mención, explorando los distintos medios y soportes vinculados con el ámbito de la comunicación, comprendiendo

sus características y potencialidades, ejercitando herramientas propias de la especialidad a partir de demandas y requerimientos específicos de cada problemática.

Se dicta en el ciclo de **Bachillerato**, pertenece a la línea '**Proyectual**' y aporta en el desarrollo de las competencias: **Eficiencia, Visión Analítica; Creatividad, Persuasión, 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 ● Visión Analítica 	<ul style="list-style-type: none"> ● Toma decisiones de manera creativa, autónoma y argumentada permitiendo asegurar la factibilidad y viabilidad del proyecto de diseño, sea éste individual o grupal. ● Reflexiona de manera crítica acerca de los fundamentos del diseño gráfico y el rol del diseñador en el contexto y escenario contemporáneo por medio de la argumentación en las propuestas formales. ● Desarrolla su trabajo con proactividad, perseverancia y motivación, además de oficio y preocupación por lo entregado. ●
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> ● Creatividad ● Persuasión ● Representación y Visualización 	<ul style="list-style-type: none"> ● Aplica, en proyectos de baja y mediana complejidad, la conceptualización creativa, el análisis de referentes y el prototipado como parte del proceso de diseño. ● Comunica eficiente y persuasivamente a sus compañeros y profesor los fenómenos estudiados y las decisiones conceptuales, prácticas y técnicas tomadas en el proyecto de diseño. ● Explora los distintos soportes y medios vinculados al ámbito gráfico que forman parte de su quehacer en torno a la disciplina.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD 1: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO 1.1 Metodologías de diseño 1.2 El diseño y la conceptualización creativa.	<ul style="list-style-type: none"> ● Eficiencia ● Visión Analítica ● Creatividad ● Representación y Visualización 	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrolla un planteamiento personal acerca de la disciplina y su campo de acción a partir de la observación analítica de la realidad. ● Aplica el proceso de diseño en sus proyectos cumpliendo las etapas que abarca de manera eficiente.
UNIDAD 2: COMPONENTES DEL LENGUAJE GRÁFICO 2.1. Composición 2.1.1. Comportamiento de los elementos en el espacio visual 2.1.2. Principios fundamentales de la composición aplicada al Diseño Gráfico 2.1.3. Unidad 2.1.4. Variedad	<ul style="list-style-type: none"> ● Eficiencia ● Visión Analítica ● Persuasión ● Creatividad ● Representación y Visualización 	<ul style="list-style-type: none"> ● Explora diferentes soluciones a partir de la investigación y experimentación práctica de los distintos soportes y medios para la comunicación visual. ● Observa de manera analítica la realidad a fin de lograr extraer elementos significativos para el desarrollo de sus proyectos.

<p> 2.1.5. Balance 2.1.6. Contraste 2.1.7. Proporción 2.1.8. Patrón/Ritmo 2.1.9. Jerarquía </p> <p> 2.2. La imagen 2.2.1. Signo, símbolo y señal. 2.2.2. Dimensiones semióticas de los signos, semántica, sintáctica y pragmática. 2.2.3. Tratamiento de la imagen de acuerdo a la función de la pieza gráfica. 2.2.4. Reconocimiento de los diferentes métodos de tratamientos de imágenes. 2.2.5. La imagen fotográfica y la ilustrativa. 2.2.6. Relación entre palabra e imagen. 2.2.7. Nivel de Abstracción. 2.2.8. Reproducción. 2.2.9. Peso visual y movimiento </p> <p> 2.3. Uso Tipográfico 2.3.1. Características, tipos y funciones de la tipografía 2.3.2. Uso y distribución de los espacios. 2.3.3. Aspectos formales y ópticos. 2.3.4. Transformación imagen / Tipografía. </p> <p> 2.4. Formatos y Soportes 2.4.1. Características y tipos de formatos gráficos 2.4.2. Formatos gráficos y tendencias gráficas. 2.4.3. Soportes en diseño gráfico 2.4.4. Tipos de impresos 2.4.5. Recursos gráficos 2.4.6. Elección y aplicación de recursos técnicos y plásticos. </p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Selecciona las herramientas de diseño gráfico para obtener un mensaje coherente y eficiente ● Integra las variables del diseño gráfico en sus proyectos para una comunicación visual efectiva ● Comunica de manera pertinente y persuasiva los conceptos aplicados al diseño gráfico. ● Experimenta con diferentes formatos y soportes. ● Aplica de manera eficiente los conceptos y herramientas para el desarrollo creativo de los encargos ● Utiliza recursos gráficos para complementar sus ideas.
<p> UNIDAD 3: Comunicación Visual. </p> <p> 3.1. El relato visual 3.2. Elementos básicos que componen el mensaje visual 3.2.1. Aspectos espaciales 3.2.2. Formales, 3.2.3. Materiales y estructurales 3.3. Tipos y estilos de narrativa visual 3.4. Storytelling 3.5. Diagramas conceptuales </p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Eficiencia ● Visión Analítica ● Persuasión ● Creatividad ● Representación y Visualización 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realiza con responsabilidad proyectos planteados, construyendo el proyecto de asignatura con seguridad y autonomía. ● Propone diferentes soluciones a un problema de comunicación visual ● Selecciona recursos narrativos y visuales para persuadir a la audiencia, capturando la atención y escucha. ● Desarrolla creativamente soluciones visuales a relatos. ● Integra los conocimientos y herramientas de componentes de lenguaje gráfico para generar una comunicación coherente y fundamentada.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Entiende los tipos de narrativa y las aplica correctamente según el encargo y/o problemática planteada
--	--	--

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:

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Clase expositiva ● Esquemas y organizadores gráficos ● Uso de imágenes y análisis formal ● Discusión guiada ● Salidas a terreno ● Estudio de casos | <ul style="list-style-type: none"> ● Ejercicio práctico ● Bitácora ● Presentación oral y/o de proyectos ● Aprendizaje basado en problemas/proyectos/ desafíos |
|---|---|

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 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:

- Brown, T. (2009). *Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: Harper Collins Publishers.
- Costa, J. (2003) Diseñar para los ojos. La Paz: Grupo Editorial Design.
- Dondis, D. (1997). *La Sintaxis de la Imagen*. Barcelona: Editorial G. Gili.
- Kolko, J. (2011) *Exposing the magic of design: a practitioner's guide to the methods and theory of synthesis*. Oxford: Oxford University Press.
- Lupton E., (2011) *Graphic Design Thinking, Beyond Brainstorming*. New York, Princeton Architectural Press
- Martin, B. (2012) *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Beverly: Rockport.
- Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda G., Smith A., (2014) *Value Proposition Design*. USA, Wiley.
- Tejada, J. G. (2007) *Diseño: Teoría, Enseñanza, Práctica*. Santiago, Chile: Ediciones ARQ

Bibliografía complementaria

- Álvarez, P. (2004) *Historia del Diseño Gráfico En Chile*. Santiago, Chile. Ediciones PUC.
- Carter, Rob (1997). *Diseñando Con Tipografía*. Nueva York, Estados Unidos. Editorial Rotovisión.
- Frascara, J. (2000). *Diseño Gráfico para la Gente*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Hampshire, M.; Stephenson, Keith (2008). *Papel, opciones de Manipulación y Acabado para Diseño Gráfico*. Barcelona, España. Editorial G. Gili.
- Meggs, P. (1991). *Historia del Diseño Gráfico*. México DF, México. Editorial Trillas.
- Klanten, R. (2009) *Playful Type*. Berlin. Die Gestalten Verlag,