

Programas de Asignatura

Dirección de Arte

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIGA314					
4. Ubicación en la malla	8° semestre, 4° año					
5. Créditos	6					
6. Tipo de asignatura	x	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	x	Semestral		Anual
8. Módulos semanales		Teóricos	2	Prácticos		Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase				Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Representación Gráfica					

Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN		COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN		COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS
	Ética	X	Creatividad	X	Observación y conceptualización		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
X	Autonomía		Persuasión		Juicio crítico		
	Eficiencia		Pensamiento estratégico				
	Vision global						
	Visión analítica						
	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

El estudiante adquiere la capacidad de unificar los criterios funcionales y formales de un proyecto que involucra diversas piezas de diseño, a través de la comprensión global de dicho proyecto y de sus partes.

Domina los elementos conceptuales y formales que componen el proyecto. Construye una identidad única, reconocible y visualmente coherente, fomentando la credibilidad y valoración de dicho proyecto por parte del usuario.

Se dicta en el ciclo de **Licenciatura**, pertenece a la línea de **Conocimientos Específicos** y aporta en el desarrollo de la competencia genérica de **Autonomía**, así como a las competencias específicas de **Creatividad** y **Observación y Conceptualización**.

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
Autonomía	- Toma decisiones justificadas en el marco de los fundamentos de la dirección de arte. - Ejecuta diversos ejercicios exploratorios profundizando en el pensamiento visual. - Explica la importancia de la dirección de arte como un ecosistema propio del área del diseño
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
- Creatividad - Observación y Conceptualización	- Aplica ideas creativas en diversos soportes y escalas de diseño en los trabajos prácticos que desarrolla. - Propone resultados originales, visualmente atractivos y coherentes con el proceso de desarrollo de su propuesta. - Relaciona las variables que componen el marco temático del proyecto a partir de la realidad observada. - Construye propuestas que sintetizan el proceso analítico resultante de la re-composición de la realidad observada.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<u>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.</u> UNIDAD I: FUNDAMENTOS DE LA DIRECCIÓN DE ARTE 1.1. ¿Qué es la dirección de arte? 1.2. Estructura y metodologías asociadas a un proyecto de dirección de arte: Brief, segmentación – empatización, generación de prototipo y visualizaciones, entre otras. 1.3. Rol del director de arte y equipo creativo. 1.4. Recursos involucrados, honorarios y presupuesto. 1.5. Planificación y coordinación del trabajo	- Autonomía - Observación y Conceptualización	- Identifica las etapas y actividades propias de un proyecto de dirección de arte. - Comprende el rol del diseñador y de los recursos vinculados a un proyecto de dirección de arte. - Selecciona de manera adecuada los recursos disponibles para la ejecución de los objetivos definidos para el proyecto.

de dirección de arte (carta Gantt y etapas de un proyecto)		
UNIDAD II: Dirección de Arte para diversos escenarios proyectuales. 2.1 Observación y re-interpretación de la realidad: grupo objetivo, contexto, antecedentes, tendencias y referentes. 2.2 Estrategia creativa: definición y construcción de propuesta conceptual. 2.3 Lenguaje visual y variables estéticas. 2.4 Aplicación de concepto y estrategia de articulación de un sistema de diseño: múltiples lenguajes y soportes, canales de comunicación, unificación del mensaje. Control de variables: Contexto (espacio, emplazamiento, formato), materialidad, medio, idiosincrasia cultural, <i>timing</i>, estacionalidad, entre otras. 2.5 Persuasión y factores que afectan las actitudes y el comportamiento. 2.6 Análisis de casos y referentes: Diversas interpretaciones y aplicaciones de una misma marca, entre otros.	• Creatividad • Observación y Conceptualización • Autonomía	• Analiza las referencias directas e indirectas de la dirección de arte a través del estudio de casos y referentes. • Ejercita la capacidad de creación mediante ejercicios de reinterpretación creativa de la realidad. • Sintetiza relatos influyentes a nivel cognitivo, fundamentados en la comprensión formal y emocional del grupo objetivo en conjunto con la misión del proyecto. • Aplica propuestas de dirección de arte basadas en el desarrollo de una estrategia creativa y un sistema de comunicación con roles específicos por piezas. • Toma decisiones en función del manejo de las variables que influyen en el desarrollo y puesta en marcha de proyectos de dirección de arte. • Identifica una multiplicidad de soportes comunicacionales pertinentes en tiempo y espacio a la comunicación de un proyecto. • Reflexiona en torno a la inmersión de nuevos medios y selecciona los soportes apropiados para el proyecto específico

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
- Esquemas y organizadores gráficos
- Uso de imágenes y análisis formal
- Discusión guiada
- Bitácora
- Aprendizaje basado en problemas / proyectos / desafíos

F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los estudiantes (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 estudiantes 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 estudiantes, 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 estudiante 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:

- *Jenny, Peter.* (2015). La mirada creativa. Barcelona: GG.
- *Jardi, Enric.* (2015). Pensar con imágenes. Barcelona: GG.
- *Leborg, Christian.* (2016). Gramática visual. Barcelona. GG.
- *Munari, Bruno.* (2016). Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología proyectual. Barcelona. GG.
- *Munari, Bruno.* (2016). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona. GG.
- *Ortega, Luis.* (2009). La digitalización toma el mando. Barcelona. GG.

Bibliografía Complementaria:

- *Wong, Wucius.* (2015). Fundamentos del diseño. Barcelona: GG.
- *Caruana Natasha, Fox, Anna.* (2014). Tras la imagen. Investigación y práctica en fotografía. Barcelona: GG.
- *Calvera, Anna.* (2007). De lo bello de las cosas. Materiales para una estética del diseño. Barcelona: GG.
- *Glaser, Milton.* (2015). Diseñador/Ciudadano. Cuatro lecciones breves (más o menos sobre diseño) Barcelona: GG.
- *Julier, Guy.* (2015). La cultura del diseño. Barcelona: GG.
- *Scott Brown, Denise.* (2007). Aprendiendo del pop. Barcelona: GG.
- *Sparke, Penny.* (2016). Diseño y cultura. Una introducción desde 1900 hasta la actualidad. Barcelona: GG.
- *Koren, Leonard, Wippo Ronnie.* (2015). Recetario de diseño gráfico. Propuestas, combinaciones y soluciones gráficas. Barcelona: GG
- *Zappaterra, Yolanda.* (2007) *Art Direction and Editorial Design.* Mexico: Abrams Studio.
- *Tondreau, Beth.* (2009) *Principios Fundamentales De Composición.* Barcelona: Editorial Blume.