

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	3º semestre, 2º 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	X	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 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: **Eficiencia, Creatividad, Observación y conceptualización, Representación y Visualización, y Dominio y Uso de Materiales.**

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
Eficiencia	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los recursos gráficos más adecuados para alcanzar un objetivo comunicacional previamente definido
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 creativo, utilizando el dibujo como una forma de comunicación.
Dominio 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.	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad Observación y conceptualización Representación y Visualización Dominio y uso de los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> 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.



		<ul style="list-style-type: none"> • Identifica, por medio de estudio de casos, la técnica más adecuada según el sector del mercado demandante de la ilustración.
<p>UNIDAD 2:</p> <p>Materialización de una nueva realidad</p> <p>2.1 Definición de idea-fuerza.</p> <p>2.2 Exploraciones creativas de ilustración</p> <p>2.3 Exploración y manejo de herramientas análogas y digitales.</p> <p>2.4 Selección y organización final de las variables visuales.</p> <p>2.5 La producción de prototipos y testeo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eficiencia • Creatividad • Observación y conceptualización • Representación y Visualización • Dominio y uso de los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> • Produce diversos ejercicios prácticos y ágiles para profundizar en el pensamiento visual y para entender el dibujo como una forma de comunicación empática, eficiente y creativa. • Ejecuta una idea final mediante la selección y utilización de las variables visuales en un proyecto impreso.

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

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:

- 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.