

Representación Digital

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIGD212					
4. Ubicación en la malla	3º semestre, 2º año					
5. Créditos	06					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales		Teóricos	2	Prácticos	0	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase			0	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito						

Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN		COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN		COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS
X	Ética		Creatividad		Observación y Conceptualización	X	Representación y Visualización
	Emprendimiento y Liderazgo		Empatía		Dominio de herramientas Metodológicas	X	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		
	Eficiencia		Pensamiento Estratégico				
	Visión Global						
	Visión Analítica						
	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

Esta asignatura se enfoca en la profundización de los contenidos teóricos y prácticos propios de las herramientas digitales del diseño gráfico utilizadas en la edición y creación de imágenes digitales estáticas y desarrollo de productos editoriales, comprendiendo su uso y posibilidades de acuerdo a las necesidades de cada proyecto. El alumno integrará y utilizará sus conocimientos para representar y visualizar, a través de software profesionales, dibujos, ilustraciones vectoriales, libros, revistas y periódicos.

Se dicta en el ciclo de **Bachillerato**, pertenece a la línea **Representación y Medios** y aporta en el desarrollo de la competencia genérica de **Ética**, así como las competencias específicas de **Representación y Visualización**, **Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción**.

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
Ética	Utiliza como referentes diversos recursos visuales responsablemente evitando realizar plagio o copia de un recurso en el desarrollo de sus proyectos.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
- Representación y visualización - Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción	- Utiliza diferentes y variados recursos visuales para comunicar ideas y conceptos, explorar alternativas formales y desarrollar sus propuestas. - Domina Herramientas de representación digital y las utiliza en distintas etapas de sus trabajos. - Demuestra capacidad para seleccionar la herramienta digital más adecuada de acuerdo a las necesidades de un trabajo o proyecto.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

* 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.

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD I: REPRESENTACIÓN DE IMÁGENES VECTORIALES 1.1 Herramientas digitales de edición y producción de imágenes vectoriales. - Características generales de la herramienta. - Funciones básicas de vectorización - Utilización de capas y configuración de espacio de trabajo. - Funciones avanzadas de fusión de figuras geométricas y mallas de deformación. - Exportación de productos vectoriales. 1.2 Desarrollo de imágenes vectoriales - Ejecución de comandos en la utilización de la herramienta digital. - Creación de imágenes vectoriales	- Ética - Representación y visualización	- Reconoce las funciones y características de las herramientas digitales de edición y producción de imágenes vectoriales. - Utiliza herramientas digitales de edición y producción de imágenes vectoriales en la representación de soluciones visuales para un proyecto de diseño gráfico. - Distingue la diferencia entre uso de referentes y la incorrecta apropiación de diseño creado por otros diseñadores.

UNIDAD II: REPRESENTACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES: 2.1 Herramientas digitales de edición y producción editorial. a. Características generales de la herramienta. b. Funciones básicas c. Utilización de capas y configuración de espacio de trabajo. d. Utilización de estilos de carácter y párrafo e. Utilización de páginas maestras f. Exportación de productos editoriales. 2.2 Desarrollo de productos editoriales a. Ejecución de comandos en la utilización de la herramienta digital. b. Creación de productos editoriales	• Ética • Representación y visualización	• Reconoce las funciones y características de las herramientas digitales de edición y producción editorial. • Utiliza herramientas digitales de edición y producción editorial en la representación de soluciones para un proyecto de diseño gráfico. • Crea productos editoriales, de acuerdo a las exigencias de originalidad de la disciplina, respetando y reconociendo el diseño ajeno de la propuesta personal.
UNIDAD III: INTEGRACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES 3.1. Integración de funciones entre herramientas digitales de edición y creación de imágenes vectoriales, y herramientas digitales de edición y producción editorial. a. Importación de vectores en herramientas digitales de edición y producción editorial. b. Bibliotecas comunes 3.2. Desarrollo de proyecto de diseño	• Ética • Representación y visualización • Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción	• Desarrolla proyectos de diseño utilizando las características de las herramientas de edición y creación de imágenes vectoriales, y de edición y producción editorial. • Integra en el desarrollo de un proyecto de diseño herramientas de edición y creación de imágenes vectoriales, y de edición y producción editorial. • Determina de forma autónoma que etapas de un proyecto de diseño debe realizar en una determinada herramienta digital. • Fundamente la selección y utilización de una determinada herramienta digital en cada etapa de un proyecto de diseño. • Desarrolla proyectos de diseño mediante el uso de herramientas digitales, de acuerdo a las exigencias de originalidad de la disciplina, respetando y reconociendo el diseño ajeno de la propuesta personal

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 a 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, 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 metodologías 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
- Estudio de casos
- Ejercicio práctico
- Aprendizaje basado en problemas /proyectos / desafíos
- Uso Software específicos y de vanguardia utilizados por la disciplina y la profesión para el procesamiento de datos e información, y el desarrollo proyectual.
- Inteligencia Artificial: Uso de herramientas para generar contenido, conceptual, gráfico y/o audiovisual.

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. Se promueven evaluaciones que permitan evidenciar el uso/dominio de herramientas tecnológicas propias de la disciplina y la profesión
- 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:

- Villagrán Arroyal, I. (2014). Creación de elementos gráficos. Málaga: IC Editorial.
- Martínez Sotillos, M. (2016). Adobe Illustrator CC. [Madrid]: Ministerio de Educación de España.
- Anton, K., & DeJarld, T. (2018). Adobe InDesign CC Classroom in a Book (2018 release). [San Jose, California]: Adobe Press.
- Roberts, L. (2006). Good. Barcelona: Index Books.

Bibliografía Complementaria:

- Wood, B. (2015). Aprender Illustrator CC 2014. Madrid: Anaya Multimedia.
- Harris, J., Withrow, S., & Cos Pinto, J. (2010). Ilustración vectorial. Barcelona: Promopress.
- Anton, K., & Cruise, J. (2016). Adobe InDesign CC. San Francisco: Adobe Press.
- Müller-Brockmann, J. (2012). Sistemas de retículas. Barcelona: GG.