

Programa de Asignatura

Exploración Gráfica

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño							
2. Carrera	Diseño Gráfico							
3. Código	DIGR214							
4. Ubicación en la malla	3º semestre, 2º año							
5. Créditos	UDD	8	SCT	5				
6. Tipo de asignatura	Obligatorio	x	Electivo		Optativo			
7. Duración	Bimestral		Semestral	x	Anual		Otro	
8. Módulos semanales	Clases Teóricas		Clases Prácticas	2	Ayudantía			
9. Horas académicas	Clases	68	Ayudantía		Otras horas por periodo completo			
10. Pre-requisito	Representación Visual							

B. Aporte al Perfil de Egreso

Este curso proporciona conocimientos sobre una amplia gama de materiales, soportes, recursos, técnicas y tecnologías para desarrollar habilidades formales y compositivas a través de la experimentación.

Los estudiantes, mediante la práctica y experimentación, aprenderán a reconocer las propiedades plásticas y expresivas de los materiales y soportes, así como las oportunidades creativas que ofrecen las técnicas y la tecnología. Esto les permitirá proponer soluciones innovadoras y creativas para comunicar mensajes visuales de manera efectiva.

Se dicta en el ciclo de **Bachillerato**, en la línea de **Representación y Tecnología**, y aporta al desarrollo de la siguiente Competencia Genérica UDD: **Comunicación** y, al desarrollo de las siguientes Competencias Específicas de la carrera: **Pensamiento Creativo y Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción**.

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje Generales que desarrolla la asignatura

Competencias Genéricas	Resultados de Aprendizaje Generales
Comunicación	Aplica recursos expresivos visuales para construir relatos gráficos que comuniquen conceptos, emociones o ideas mediante la experimentación con materiales, técnicas y medios. Utiliza herramientas, soportes y tecnologías —análogas, digitales y de inteligencia artificial— para la producción de narrativas visuales efectivas y coherentes Aplica los materiales, recursos y técnicas más idóneos para cada propuesta de diseño. Integra procesos de exploración, representación y producción gráfica en el desarrollo de proyectos visuales personales, demostrando autonomía, oficio y reflexión crítica sobre los resultados obtenidos.
Competencias Específicas	
Pensamiento Creativo	
Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción	

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
Unidad I: Creación de un relato visual/gráfico desde la fotografía. 1.1 Storytelling. 1.2 La imagen como recurso para un relato. - Herramientas digitales de edición y producción de imágenes - Uso de IA 1.3 Collage: análogo y digital. 1.4 Publicaciones experimentales. (Fanzine, Pocketbook, entre otros.) 1.5 Sustratos y terminaciones.	<i>Comunicación</i> <i>Pensamiento Creativo</i> <i>Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción</i>	Explora la fotografía y la edición digital como medios expresivos para la construcción de relatos visuales. Utiliza herramientas digitales y de inteligencia artificial para producir y/o editar imágenes que comuniquen conceptos visuales y emociones. Integra el collage, técnicas de impresión experimental y publicaciones gráficas como recursos narrativos en la creación de un relato visual coherente. Identifica el sistema de impresión más adecuado según las necesidades del proyecto.

1.6 Sistemas de impresión experimental (serigrafía, risografía, entre otras)		
Unidad II: Creación de un relato visual/gráfico desde la ilustración. 1.1 Variables visuales de la ilustración: línea, trazo, luz, sombra, composición, color y textura. 1.2 Exploración y manejo de herramientas análogas y digitales. - herramientas para la creación de imágenes vectoriales 2D - herramientas digitales de modelación y representación 3D - Uso de IA 1.3 Módulo, Rapport, Patrón y sus aplicaciones. - Uso de IA 1.4 Sistemas de impresión digital (sobre papel, sobre textil, otros sustratos)	<i>Comunicación</i> <i>Pensamiento creativo</i> <i>Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción</i>	Utiliza herramientas análogas, digitales y de inteligencia artificial para crear, producir y editar imágenes vectoriales, 3D y patrones gráficos aplicables a diversos soportes. Aplica criterios técnicos y expresivos en procesos de impresión digital sobre distintos materiales y sustratos, considerando su función narrativa. Utiliza herramientas digitales de modelación y representación 3D en la producción de diversos objetos tridimensionales Identifica el sistema de impresión digital más adecuado según las necesidades del proyecto.
Unidad III: Integración para el desarrollo de un proyecto de diseño. 1.1 Representación visual de un concepto y creación de un relato. - Storytelling 1.2 Integración y selección de técnica de representación. 1.3 Integración y selección de técnica de producción (Maquetas y prototipos). 1.4 Producción final seriada.	<i>Pensamiento Creativo</i> <i>Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción</i>	Utiliza y combina diversos recursos y herramientas de representación visual para enriquecer, mediante la experimentación, sus resultados. Selecciona de manera fundamentada los recursos formales, técnicos y productivos más adecuados para comunicar eficazmente una idea. Desarrolla un proyecto visual final que combine coherencia narrativa, dominio técnico y creatividad en su ejecución.

E. Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje

En la formación orientada por competencias, el proceso de enseñanza-aprendizaje se centra en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, así como en su aplicación para resolver problemas que un profesional enfrenta en el entorno laboral. Para lograrlo, es fundamental:

- Profundizar en el conocimiento teórico y práctico.
- Fomentar el pensamiento de orden superior a través de habilidades de análisis, síntesis, aplicación, evaluación y resolución de problemas.
- Diseñar experiencias de aprendizaje activo, que sean contextualizadas (abordando situaciones reales), colaborativas (promoviendo la interacción entre estudiantes) y reflexivas (facilitando la autoevaluación y el desarrollo de estrategias para la mejora continua).
- Implementar una variedad de estrategias de enseñanza auténticas que simulen las dinámicas del mundo laboral.

El programa de Diseño UDD ha establecido un conjunto de estrategias de enseñanza que ofrecen diversas oportunidades para fomentar aprendizajes efectivos y pertinentes en los estudiantes.

Para esta asignatura se sugiere dar especial prioridad a las siguientes estrategias:

- Estudio de casos
- Salidas a terreno
- Ejercicio práctico
- Bitácora de registro

F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe ser un proceso continuo a lo largo del semestre, permitiendo no solo identificar los conocimientos previos de los estudiantes (evaluación diagnóstica), sino también monitorear la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (evaluación formativa) y verificar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje, así como calificar el desempeño de los alumnos (evaluación sumativa).

Los procedimientos de evaluación deben evidenciar el desempeño de los estudiantes a través de la elaboración de diversos tipos de documentos y productos, tales como textos escritos, presentaciones orales, análisis comparativo de casos, pruebas escritas (preguntas de desarrollo breve y extenso, resolución de casos, entre otros), propuestas formales en soportes bidimensionales y tridimensionales, piezas audiovisuales, desarrollo de proyectos, evaluaciones que permitan evidenciar el uso/dominio de herramientas tecnológicas propias de la disciplina, evaluación entre pares y autoevaluación. Se debe priorizar el uso de aquellos procedimientos que integren conocimientos y permitan aplicarlos para resolver situaciones auténticas, similares a las que enfrentan los diseñadores profesionales. **Se deben utilizar al menos dos procedimientos de evaluación diferentes a lo largo del curso, de manera de abordar diversas 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, escalas de valoración o rúbricas. El instrumento de evaluación debe ser entregado a los estudiantes, junto con los criterios de evaluación, al momento de entregar las indicaciones del encargo o evaluación a realizar.

**El Modelo Educativo de la Facultad de Diseño explica en profundidad los distintos instrumentos de evaluación, orientando al profesor en su elaboración y aplicación, dependiendo del tipo de contenido a evaluar.*

Instancias de evaluación:

La Facultad de Diseño establece diferentes instancias de evaluación a lo largo del semestre, según el carácter de cada asignatura. Estas instancias se reflejan en un acta de notas que detalla el porcentaje correspondiente a la nota de ejercicios (evaluaciones formativas) y a las evaluaciones individuales (evaluaciones sumativas) que tienen mayor peso en la calificación final del semestre. Se deben realizar al menos dos evaluaciones sumativas calificadas, que, junto a la nota de ejercicios, sumarán el 100% de la Nota de Presentación a Examen. Esta Nota de Presentación equivaldrá al 70% de la calificación final de la asignatura, mientras que el examen final representará el 30% restante. Es importante destacar que ninguna evaluación individual podrá ponderar más del 25% de la nota total del curso.

**Los detalles de las evaluaciones, sus porcentajes y cualquier otro requisito de aprobación será explicitado en la calendarización 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.

La asistencia mínima requerida para aprobar los cursos dictados por la Facultad de Diseño es de un **75% del período comprendido desde el inicio del semestre hasta la última clase de este. No considera el período de exámenes.**

G. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2023). *Diseño gráfico: Nuevos fundamentos* (Ed. revisada). Editorial GG.
- Lupton, E. (2021). *El diseño como storytelling*. Editorial GG.
- Izquierdo, T. (2023). *Mejores libros de diseño e ilustración: +20 lecturas para artistas*. Publicación independiente.
- Freeman, M. (2021). *La narración fotográfica*. Blume.
- Editorial GG. (2023). *Técnicas de impresión*. Editorial GG.
- Tiel, T. (2022). *Printable: Printing techniques and effects in visual design*. Hoaki Books.

Recursos web:

- Tutoriales Illustrator: <https://helpx.adobe.com/illustrator/view-all-tutorials.filter-bar.html>
- Tutoriales Photoshop: <https://helpx.adobe.com/photoshop/view-all-tutorials.filter-bar.html>