

Diagramación

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIGD221					
4. Ubicación en la malla	4º semestre, 2º año					
5. Créditos	6					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales	1	Teóricos	1	Prácticos	0	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase			0	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	No tiene					

Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN		COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN		COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS
	Ética	X	Creatividad		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	X	Jerarquización de la información		Dominio y uso de materiales
	Autonomía		Persuasión		Juicio crítico		
	Eficiencia		Pensamiento estratégico				
	Visión global						
	Visión analítica						
X	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

En este curso el alumno adquiere herramientas, conocimientos, habilidades y destrezas para diagramar identificando y aplicando diferentes elementos formales que intervienen en una pieza de diseño editorial.

Comprende el potencial comunicacional de estos elementos, de sus interacciones y de la forma en que se organizan en el espacio. Aprende y aplica criterios de selección tipográfica, jerarquía, uso de la imagen, color y formato en función del mensaje que busca comunicar en sus niveles sintáctico y semántico.

Se dicta en el ciclo de **Bachillerato**, pertenece a la línea '**Conocimientos Específicos**' y aporta en el desarrollo de las competencias: **Comunicación, Creatividad y Jerarquización de la Información.**

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

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica recursos tipográficos y de diagramación, para resolver problemas de comunicación
COMPETENCIAS ESPECIFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza retículas, compone y planifica el espacio de la página de forma creativa y aplicando criterios técnicos. • Toma decisiones en forma autónoma, creativa y responsable para la elaboración de proyectos de diseño.
Jerarquización de la información	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona la tipografía, elementos visuales y sus diferentes soportes para ser aplicados correctamente en el espacio. • Aplica criterios técnicos en el análisis y creación de piezas gráficas diversas, fundamentando sus juicios y decisiones. • Valora la función técnica de la tipografía y la diagramación para su aplicación en proyectos de diseño. • Utiliza las herramientas tecnológicas disponibles para crear piezas de diseño editorial.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD 1 Antecedentes históricos y conceptos básicos de la diagramación 1.1. Contexto histórico de la diagramación 1.2. Definición de diagramación 1.3. Áreas de aplicación y soportes de la diagramación	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación • Creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica la relación entre el contexto histórico y la aplicación formal de la tipografía en una pieza gráfica. • Fundamenta sus decisiones de diseño en relación a contenidos teóricos y prácticos de diagramación y tipografía.
UNIDAD 2: Elementos de diagramación 2.1. Retícula: 2.1.1. Historia de la retícula 2.1.2. Descripción y función de la retícula 2.2. Textos: función y disposición y estilo 2.2.1. La palabra 2.2.2. La frase 2.2.3. El párrafo 2.2.4. La caja 2.2.5. La columna 2.3. Elementos Visuales: la imagen, color, recursos gráficos	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación • Creatividad • Jerarquización de la información 	<ul style="list-style-type: none"> • Domina a nivel de usuario los diferentes tipos de programas digitales necesarios para el desarrollo de proyectos de diagramación. • Utiliza la herramienta digital como un elemento de apoyo en la creación y producción de diseño en el ámbito proyectual y de representación. • Estructura la información con claridad integrando de manera eficiente y creativa los elementos de diagramación. • Utiliza retículas, compone y planifica el espacio de la página de forma creativa y aplicando criterios técnicos.

<p>UNIDAD 3</p> <p>Criterios de selección tipográfica y composición</p> <p>3.1. Lectura y puntuación</p> <p>3.2. Legibilidad y funcionalidad</p> <p>3.3. Criterios editoriales</p> <p>3.4. Errores tipográficos frecuentes</p> <p>3.5. Formatos y sustratos</p> <p>3.6. Factores de impresión para la diagramación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación • Creatividad • Jerarquización de la información 	<ul style="list-style-type: none"> • Integra los elementos visuales y criterios de composición de manera creativa logrando una comunicación efectiva. • Desarrolla un recorrido visual dentro del espacio compositivo para una correcta comprensión de los elementos. • Presenta coherencia en la ejecución expresiva de una pieza gráfica, considerando conceptos de legibilidad, comunicación y jerarquía visual.
<p>UNIDAD 4</p> <p>Desarrollo de proyecto editorial en programas de diagramación.</p> <p>4.1 Diseño y diagramación editorial</p> <p>4.1.1 Conceptos y lenguajes propios del diseño editorial.</p> <p>4.1.2 Diagramación.</p> <p>4.1.3 Estructura de una publicación.</p> <p>4.1.4 Anatomía de una página.</p> <p>4.2 Área de trabajo.</p> <p>4.2.1 Composición de páginas.</p> <p>4.2.2 Aplicaciones y usos de color.</p> <p>4.2.3 Combinación de objetos.</p> <p>4.2.4 Trabajo con textos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación • Creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica los conocimientos conceptuales y lenguaje propio de la diagramación en proyectos gráficos por medio de herramientas digitales. • Entiende la herramienta digital como un elemento de apoyo en la creación y producción de diseño en el ámbito proyectual y de representación. • Asume con responsabilidad proyectos planteados, construyendo el proyecto de asignatura con seguridad y autonomía.

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
- Estudio de casos
- Ejercicio práctico
- 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 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:

- Dabner, D. (2005) *Diseño, maquetación y composición: comprensión y aplicación*. Barcelona: Brume.
- Lupton E., (2004) *Thinking with type: a critical guide for designers, writers, editors, and students*. New York, Princeton Architectural Press.
- Muller – Brockmann, J. (1992) *Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos (2a ed.)* México: Gustavo Gili.
- Spiekermann, E. (2003) *Stop stealing sheep: and find out how type works (2nd ed.)* Berkeley, CA: Adobe Press.
- Tondreau, B. (2009) *Principios fundamentales de composición: 100 proyectos de diseño con retículas*. Barcelona: Blume.

Bibliografía Complementaria:

- Baines, P. y Haslam, A. (2002) *Tipografía: función, forma y diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Elam, K. (2006) *Sistemas reticulares: principios para organizar la tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Frascara, J. (1996) *Pensamiento tipográfico: Cátedra Fontana*. Buenos Aires: EDICIAL.
- Gálvez, F. (2004) *Educación tipográfica: una introducción a la tipografía*. Santiago: Universidad Diego Portales.