udp Escuela de Diseño
FACULTAD DE ARQUITECTURA, ARTE Y DISEÑO

Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño
Escuela de Diseño

PROGRAMA DE ASIGNATURA GENERAL
Taller Diseño Gráfico II

Profesor Titular: Antonia Necochea
Profesor Adjunto: Felipe Sanzana
Ayudante: Trinidad Barros

I. Identificación

Código	: DIS8204_CA03
Créditos	: 10
Requisitos	: Taller de Diseño Gráfico II
Duración	: Semestral
Sesiones Cátedra	: 6

II. Descripción del Curso.

El taller está diseñado para ejercitar las habilidades de análisis, pensamiento crítico y conceptualización de los estudiantes, empoderándolos para que descubran una voz propia a través del diseño y exploren cómo pueden ser agentes transformadores a través de la disciplina. El objetivo del taller es integrar los conocimientos de otras asignaturas, promoviendo la autonomía mediante un proceso de diseño reflexivo y consciente.

En este semestre, se hace especial énfasis en la construcción de mensajes en la comunicación visual. Los estudiantes se enfocan en la conceptualización y la exploración de diversos enfoques, motivándolos a ir más allá de lo convencional al seleccionar y aplicar elementos gráficos. Se busca que los estudiantes desarrollen habilidades para comunicar ideas utilizando la teoría y práctica del diseño para crear propuestas significativas y coherentes.

III. Incidencia de la asignatura en el Perfil de Egreso.

El Taller coincide con el perfil de egreso en los tres ejes principales:

Fundamentos disciplinarios: Fortalece la comprensión de los estudiantes sobre los referentes clave del diseño. A través del análisis crítico y la exploración conceptual, aprenden a interpretar la cultura visual y material, fundamentando sus proyectos con bases que vienen tanto del diseño como de otras disciplinas. Esto les permite situar críticamente al diseño, proyectando propuestas que son reflexivas y conscientes.

Métodos, herramientas y técnicas: Fomenta la autonomía en la exploración de diversos métodos y técnicas para el proceso de diseño. Se promueve un enfoque sistemático que le permita a los estudiantes aplicar herramientas conceptuales y proyectuales de la disciplina con criterio y coherencia, considerando aspectos de sostenibilidad y relevancia social.

Desempeñarse en el contexto: Prepara a los estudiantes para un desempeño profesional ético y responsable. Se enseña a dominar el lenguaje formal de la disciplina, las herramientas necesarias para presentar y se fomenta la adaptabilidad a diferentes contextos profesionales, sociales y culturales.

IV. Objetivos de aprendizaje transversales.

1. Generar una visión y métodos propios, potenciando la capacidad de autonomía y la dimensión procesal de la disciplina, optimizando la gestión del proyecto de diseño, desde la conceptualización hasta la proyección.
2. Desarrollar la capacidad de reflexión y crítica, mediante el planteamiento de preguntas y debate entre pares.
3. Analizar en profundidad antecedentes y referentes, para comprender el contexto, poder rescatar buenas prácticas y aplicarlas al contexto específico.
4. Estimular la habilidad creativa desde la exploración, propiciando la pérdida del miedo y la autovalidación.
5. Impulsar la aplicación de diferentes técnicas de representación, que se mantengan siempre coherentes y pertinentes con la investigación y análisis previo.
6. Trabajar de manera colaborativa, realizando un aporte individual a un proceso colectivo, pudiendo adaptarse a un contexto diverso.
7. Internalizar y aplicar aprendizaje de asignaturas complementarias.
8. Aplicar la autocrítica y tener capacidad de consciencia externa, pudiendo situar la impronta personal en un contexto externo.

V. Objetivos de aprendizaje específicos.

1. Realizar proyectos que integren teorías del diseño gráfico y principios visuales, con el fin de fomentar decisiones informadas.
2. Analizar casos de estudio y referentes de disciplinas creativas, para potenciar el desarrollo de proyectos conscientes y que propongan una mirada propia.
3. Desarrollar sistemas gráficos, para ejercitar la cohesión conceptual y gráfica.
4. Explorar ampliamente el uso de las variables gráficas, como tipografía y color, con el objetivo de ampliar el rango de posibilidades para cada proyecto.
5. Explorar softwares de diseño avanzado y métodos análogos para dar forma a las propuestas, con el fin de conocer diversas técnicas y proyectuales.
6. Presentar proyectos usando vocabulario técnico y fundamentando decisiones.

VI. Contenidos.

Unidad 1: Fundamentos de la comunicación visual

- CONTENIDO: Semiótica y Sintaxis de la Imagen.
- OBJETIVO: Conceptualización para la construcción de mensajes visuales.
- BUENAS PRÁCTICAS: Estudio, análisis y uso de referentes. Ejercicio proyectual consciente y reflexivo. Exploración de variables y enfoques.
- TEMA: Memoria y exploración de una voz propia a través del diseño. Ejercicio conducente al proyecto final con el MMDH.
- FORMATO: Impreso análogo-digital.

Unidad 2: Desarrollo de sistemas gráficos

- CONTENIDO: Variables gráficas de Jacques Bertin y Sistemas gráficos.
- OBJETIVO: Conceptualización en base investigación y/o análisis de textos.
- BUENAS PRÁCTICAS: Definición y aplicación elementos gráficos en sistemas coherentes con conceptos. Ejercicio proyectual con foco en narrativa visual.
- TEMA: Trabajo con derechos de niñas y niños para en el marco del proyecto con tema “Memoria joven: Voces de niñez y adolescencia” del MMDH.
- FORMATO: Afiche impreso con interacción análoga

Unidad 3: Diseño de sistemas aplicados a un contexto

- CONTENIDO: Fomento del desarrollo de un discurso crítico y reflexivo.
- OBJETIVO: Conceptualización integrando un tema/contexto específico.
- BUENAS PRÁCTICAS: Integración de conocimientos y habilidades adquiridos en unidades anteriores. Uso de la crítica como herramienta conceptual.
- TEMA: Trabajo con derechos de niñas y niños para en el marco del proyecto con tema “Memoria joven: Voces de niñez y adolescencia” del MMDH.
- FORMATO: Afiche impreso con interacción análoga

VI. Metodología:

Metodologías de enseñanza-aprendizaje aplicadas:

- **Aprendizaje por descubrimiento:** Esta metodología permite a los estudiantes enfrentar problemas o desafíos, fomentando la exploración y experimentación independiente para descubrir soluciones. El papel del docente es facilitar este proceso, proveyendo orientación y apoyo cuando es necesario, pero permitiendo que los estudiantes dirijan su aprendizaje.
- **Enseñanza basada en casos:** Se utilizan casos históricos y situaciones hipotéticas para presentar escenarios complejos. Esta metodología anima a los estudiantes a cuestionar sus preconcepciones y desarrollar pensamiento crítico al enfrentar los retos presentados por estos casos.
- **Aula Invertida**: En esta modalidad, parte del aprendizaje teórico se realiza fuera del aula (de manera asincrónica), liberando tiempo en clase para actividades prácticas y discusiones que profundizan la comprensión y aplicación del conocimiento.

  Se consideran los siguientes formatos para poner en práctica dichas metodologías:

  1. Sesiones de profundización en modalidad sincrónica: Tiempo de clase dedicado a profundizar en los conceptos, resolver dudas y aplicar el aprendizaje.
  2. Proyectos prácticos: Aplicación de los conceptos aprendidos en cada unidad.
  3. Ejercicios análogos en clases: Aplicación práctica de los conceptos aprendidos en proyectos reales o simulados.
  4. Proceso conducente al examen: Integración del aprendizaje teórico y práctico como preparación para la evaluación final.
  5. Discusión y debate: Fomento de la reflexión, crítica y construcción colaborativa de conocimientos a través del intercambio de ideas y el debate en clase.

VII. Evaluación.

Estrategia de evaluación y retroalimentación: Cada unidad de contenido tendrá hitos de evaluación y retroalimentación. Los primeros hitos serán instancias que tienen como fin entregar una retroalimentación centrada en el proceso y la autorregulación y serán de carácter positiva, descriptiva de logros y descriptiva de mejoramientos. El último hito será la entrega final que considerará entregar una retroalimentación positiva, descriptiva de logros y mejoramiento, la que será centrada en la persona.

Evaluaciones semanales individuales y/o grupales, según el encargo dado, los que se dividen en:

Tipo de Actividad	Cantidad	% Ponderación
Proyectos correspondientes a unidades	2	90%
Trabajo en clases	8	10%
Proceso conducente al examen	5	0
Examen		**40% Examen - 60% N.P**

VIII. Bibliografía básica referencia:

1. **Dondis, D.A.** *La sintaxis de la imagen*. G.G. Barcelona, 13ª edición. 1998.
2. **Arnheim, R.** *El pensamiento visual.* Ediciones Paidós Ibérica S. A. Barcelona, 4ª edición. 1985.
3. **Frutiger**, **A.** *Signos, símbolos, marcas, señales.* G.G. México. 1997.
4. **Munari, B**. *Diseño y Comunicación Visual*. G.G, 2ª edición, 2ª tirada. 2016.
5. **Gálvez, F.** *Educación tipográfica, una Introducción a la tipografía*. Ed. Universidad Diego Portales. 2004.
6. **Rawsthorn, A.** *Design as an Attitude*. Jrp Ringier. 2018.

IX. Bibliografía complementaria referencia:

1. **Arnheim, R.** *El pensamiento visual*. Ediciones Paidós Ibérica S.A. Barcelona, 4ª edición. 1985.
2. **Jardi, E.** *Pensar con imágenes*. G.G. España. 2012.
3. **Lupton, E.** *Pensar con Tipos*. G.G. 2011
4. **Lupton, E**. *Diseño Gráfico: Nuevos fundamentos*. G.G. España. 2016
5. **Tejeda, JG.** *Diseño, Teoría, Enseñanza y Práctica*. Ediciones ARQ.