

PROGRAMA DE ASIGNATURA

ANTECEDENTES GENERALES

CARRERA	CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO M. D. E.					
NOMBRE DE LA ASIGNATURA	TALLER DE DISEÑO II					
CÓDIGO DE LA ASIGNATURA	DGAD51					
AÑO/SEMESTRE	3ER AÑO V SEMESTRE 2024					
COORDINADOR RESPONSABLE	ISAIAS A. CASTILLO GUERRA					
EQUIPO DOCENTE						
ÁREA DE FORMACIÓN	FORMACIÓN PROFESIONAL					
CRÉDITOS SCT	9					
HORAS DE DEDICACIÓN	ACTIVIDAD PRESENCIAL	8	TRABAJO SUPERVISADO	4	TRABAJO AUTÓNOMO	2
FECHA DE INICIO	18 DE MARZO DE 2024					
FECHA DE TÉRMINO	05 DE JULIO DE 2024					

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Asignatura de formación profesional, de carácter teórico/práctico (TP). Esta asignatura trabaja con códigos iconográficos, su conceptualización icónica, proyectos gráficos con coherencia formal, la señalética y todos los sistemas de simbología para la información pública con un especial resguardo y el respeto de los valores de la comunidad en que se inserta.
Desarrolla la competencia Solución de Problemas de Diseño.

COMPETENCIA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE DISEÑO

NIVEL 2: Analiza antecedentes pertinentes para sustentar y elaborar propuestas de proyectos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 1.2.1. Diferencia las etapas del método proyectual para la formulación de proyectos de diseño.
- 1.2.2. aplica metodologías a proyectos gráficos.
- 1.2.3. Diseña piezas gráficas en base a procesos metodológicos.

COMPETENCIA IDENTIDAD Y CULTURA PATRIMONIAL

NIVEL 2: Analiza y aplica los elementos iconográficos constitutivos del patrimonio cultural a partir de un enfoque disciplinar.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

4.2.3 Elabora proyectos orientados al rescate patrimonial aplicando códigos iconográficos

4.2.5 Aplica los repertorios iconográficos en el campo del diseño a través de la generación de proyectos.

UNIDADES DE APRENDIZAJE

I UNIDAD

PROYECTO DE SIGNO GRÁFICO Y TIPOGRÁFICO, APLICADO A LAS EMPRESAS Y/O INSTITUCIONES

CONTENIDOS:

- Aplicación de métodos de diseño, métodos de producción, de reconocimiento, del mínimo común denominador visual, sememas absolutos. (Obtención de los rasgos pertinentes, esencia gráfica).
- Apariencia gráfica: considerar niveles de iconicidad - de lo más real a lo más abstracto
- Gestalt Aplicación de las leyes básicas
- Construcción: trabajo a escala, en blanco y negro
- Determinación del uso del color de acuerdo a los conceptos empresariales involucrados.

II UNIDAD:

PROYECTO ICONOGRAFÍA

CONTENIDOS

- Metodología Proyectual: Aplicación de métodos al proyecto de diseño
- Nivel de iconicidad: monosemia - interpretación denotativa
- Aplicación de la teoría de la Gestalt: Leyes de la Gestalt
- Aplicación de los conceptos de Simetría - submódulos e Hipermodulos.
- Red constructiva, diseño a escala, determinación de soportes y sistema de fijación del signo gráfico - señalética - en el entorno arquitectónico.
- Uso del Color de acuerdo a normalizaciones internacionales.

METODOLOGÍA Y EVALUACIÓN

Enfoque didáctico.

Se declara que las estrategias didácticas son centradas en el estudiante y con orientación al desarrollo de competencias.

BIBLIOGRAFÍA.

Bibliografía Básica

D.A. DONIS: Compresión del Lenguaje Visual: Introducción a la sintaxis de la imagen.

AICHER, OLT Y KRAMPAN, Martín: Sistemas de signos en al Comunicación Visual.

MUNARI Bruno: ¿Como nacen los objetos? Apunte para una metodología proyectual. Editorial Gustavo Gili S.A., Barcelona, España, 2da Edición 1983.

Bibliografía Complementaria

AIGA: Símbolos de señalización - Aiga. Instituto Americano de Artes Gráficas. Editorial Gustavo Gi. Barcelona, España, 1984 251 pag.

WONG, Wicius: Fundamentos del Diseño Bi y Tridimensional. Gustavo Gili S.A. Barcelona, España 1985,4a Edi. Traducción Homero Alsina T. 204 pag.