

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 2025					
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	08 DE MARZO DE 2025					
FECHA DE TÉRMINO	01 DE AGOSTO DE 2025					

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Asignatura de formación profesional, de carácter teórico/práctico (TP). Esta asignatura trabaja con códigos iconográficos, conceptualización icónica, proyectos gráficos con coherencia formal, 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 de diseño 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, **semas** 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 con 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 con 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIA DIDÁCTICA / TÉCNICA DIDÁCTICA	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN
Identifica y resuelve problemas de diseño	Solución de problemas a) Aplicación de métodos de diseño, métodos de producción, de reconocimiento, de respuestas restringidas, del mínimo común denominador visual, sememas absolutos. (Obtención de los rasgos pertinentes, esencia gráfica).	talleres portafolios exposiciones.

	b) Apariencia gráfica: considerar niveles de iconicidad - de lo más real a lo más abstracto c) Gestalt: Aplicación de las leyes básicas d) Construcción: trabajo a escala, en blanco y negro e) Determinación del uso del color de acuerdo a los conceptos empresariales involucrados.	
Trabaja con códigos iconográficos Desarrolla proyectos iconográficos orientados al rescate patrimonial. Proyecta en ambientes de trabajo colaborativo la conceptualización icónica en la generación de nuevos códigos iconográficos	Solución de problemas -Metodología Proyectual: Aplicación de métodos al proyecto de diseño: Método de producción, de reconocimiento, del Mínimo común denominador visual, Sememas absolutos (obtención de los rasgos pertinentes, esencia gráfica b) Nivel de iconicidad: monosemia - interpretación denotativa- c) Aplicación de la teoría de la Gestalt: Leyes de la Gestalt d) Aplicación de los conceptos de Simetría - submodulos e Hipermodulos. e) Red constructiva, diseño a escala, determinación de soportes y sistema de fijación del signo gráfico - señalética - en el entorno arquitectónico. f) Uso del Color de acuerdo con normalizaciones internacionales. g) Practica simulada empresa cliente h) Desarrollo de un Proyecto Iconográfico	talleres portafolios exposiciones
		talleres portafolios exposiciones

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.