



Universidad
del Cauca

Programa
de
Diseño Gráfico
Departamento de Diseño - Facultad de Artes

MicroCurrículo Taller 4: Diagramación

Denominación del Curso	Códigos Resol 063 y Acuerdo 014	Período Académico
Taller 4: Diagramación	DG 411 - 752778	Segundo de 2019
Profesores Responsables	E-mail	Componente o Área
Sandra Lorena Arbeláez Andrés Díaz	loren299@unicauca.edu.co andresdiazm@unicauca.edu.co	Proyectual
Carácter	Prerrequisitos	Modalidad
Obligatorio	Taller 3	Presencial
Créditos	Horas Presenciales (Intensidad H/S)	Horas de Trabajo Autónomo
6	6	12

Contextualización del Curso (Inserción en la Estructura Curricular)

Con este taller finaliza el ciclo de fundamentación. En este espacio, las competencias desarrolladas en los cursos anteriores del componente proyectual son vinculadas en ejercicios proyectuales que problematizan las nociones de **Sistema** para la comunicación visual.

Los núcleos problema de esta asignatura posibilitan desarrollar las competencias necesarias para diagramar o componer, articulando variables propias de estos procesos, como: acentuación visual, retórica, ritmo, estructura, jerarquía, programa entre otros.

Durante el taller, el proyecto integrador con comunidad, es el ejercicio del curso y busca la conectar el planteamiento de un proyecto de diseño a su contexto, conectando y controlando las diferentes variables que lo constituyen.

Objetivos

1. El objetivo general del curso es desarrollar las competencias planteadas a continuación.

Competencias a desarrollar en el curso

1	Estructurar: por medio de la búsqueda, organización y análisis de la información estructurar y construir ejercicios de diseño poniendo en práctica la noción de sistemas de comunicación visual, comprendiendo y valorando el contexto y el medio para ofrecer soluciones que respondan a la realidad.
2	Proyectar: capacidad para interpretar el contexto espacio-temporal determinando el uso adecuado de los recursos y para optimizar la actividad humana a través de elementos perceptibles.
3	Argumentar: decisiones tipográficas y de composición tanto conceptual como formalmente en retóricas visuales.
4	Investigar: en todas las fases de la realización del proyecto de diseño, se enfatiza en la construcción de memoria, como estrategia de apropiación de conocimiento autónomo, en el cual las inquietudes, búsquedas y observaciones particulares o negociadas en colectivo son parte importante del proceso de formalización del estudiante.

<p>Núcleos Temáticos 1. Componer: Estructura - Jerarquía - Sistema: Estudio de las nociones de sistema a través de la recolección, análisis y producción de información y contenidos. En esta primera etapa se realiza el acercamiento a las nociones fundamentales en torno a la diagramación realizando un análisis de referentes de la composición estructural de algunos periódicos con los que posteriormente se realizarán una pieza de diseño que responda y se conecte con el análisis, de contenidos, estructuras, sistemas, jerarquías, etc, en la diagramación del: Periódico Futuro. (4 semanas)</p>	A	B	M	M	A	A	B	-	-	-	-	M
<p>2. Investigar - Herramientas de investigación: Partiendo del proyecto integrador, se definen las líneas de indagación, la estructura del proyecto, las estrategias, los lineamientos de diseño para lograr los objetivos, los medios visuales que se van a utilizar y en lo posible se hace un acercamiento a la propuesta de diseño. (3 semanas)</p>	A	A	A	A	A	M	M	-	B	A	M	A
<p>3- Proyecto Integrador Esta es la etapa donde el estudiante estructura y determina las directrices del sistema haciendo un desarrollo metodológico, recolecta y analiza la información, configura los contenidos y la formaliza las pieza(s) de diseño (3 semanas)</p>	A	A	A	-	A	A	M	-	-	B	A	A
<p>4- Documentación del Sistema y Gestión del Proyecto - Argumentación y Socialización:</p>	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A

<p>En esta fase se realiza la documentación del funcionamiento del sistema de diseño que se usó para las piezas visuales, a través de una bitácora, manual u otra pieza visual acorde al proceso llevado en el proyecto. Se realizan las gestiones necesarias para el mismo; se prepara la entrega a la comunidad y jurados. (5 semanas)</p>												
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- * En el presente taller la fundamentación y apropiación de conceptos básicos de la diagramación se realizará de forma transversal y continua durante los núcleos problemáticos 1,2,3 y 4 planteados anteriormente.

Metodología
<p><i>"El currículo está estructurado para posibilitar el desarrollo de competencias del diseñador gráfico en donde el profesor asume el rol de orientador y posibilita espacios colectivos o intersubjetivos para la autoformación en los que, el estudiante es autónomo de sus procesos de formación profesional, ya que, "va elaborando y reelaborando redes conceptuales de conocimiento específico en un área del conocimiento," en este caso el diseño.</i></p> <p><i>En este sentido, el programa contempla el seguimiento al trabajo independiente que permita visibilizar las posibles interrelaciones del Diseño en el contexto, desde la mirada autónoma y actualizada del diseñador en formación; esta dinámica se constituye en una estrategia permanente de actualización y vigencia del currículo, en la medida que el diseñador reconoce, interpreta y actúa como tal, en contextos multidimensionales; particularizando así, su perfil profesional, re-conociendo a los sujetos, su cultura y territorio como principios de formación"</i></p> <p>El taller posibilita el desarrollo del pensamiento proyectual y las competencias profesionales del diseñador gráfico a través de las siguientes estrategias didácticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Proyecto integrador: La educación por competencias potencia la interacción de cursos, ya sea en el mismo componente o entre componentes del currículo. En este sentido, estudiantes, grupos de estudiantes o profesores orientadores de cursos, proponen realizar de manera regular ejercicios y proyectos que busquen conectar núcleos problemáticos entre cursos o componentes, estableciendo itinerarios de trabajos consensuados en pro de los objetivos del proyecto o ejercicio. Esto optimiza el trabajo autónomo del estudiante en la consecución de proyectos que aportan de manera integral a su formación. ● Socialización de proyectos: Por la particularidad de las competencias disciplinares del diseño y en pro de consolidar la comunidad académica, los espacios de socialización, son escenarios, donde los diseñadores en formación exponen los diferentes procesos involucrados en la actividad proyectual, dando cuenta de competencias sociales y comunicativas específicas, en su performance. El taller se presenta en los Foros académicos programados para el final del semestre. ● Proyecto de curso: los objetivos de formación del programa requieren espacios de socialización colectiva que proporcionen los diálogos intersubjetivos, a partir de experiencias vividas en la actividad proyectual –tanto en avances del proyecto, como en las reflexiones finales–, donde además de evaluar los procesos de formación, se busca potencializar la interactividad. <p>Parte de la estrategia de seguimiento se realiza con el apoyo de las siguientes herramientas metodológicas:</p>

- **Bitácoras:** permiten evidenciar y registrar el proceso del proyecto, develando los métodos usados para el desarrollo del mismo. También fomentan la cultura de la memoria en la formación del diseñador y posibilita la argumentación sobre las decisiones en el proyecto desde el proceso, la búsqueda de información compleja y la definición y evaluación de criterios de diseño.
- **Ficha guía:** Para cada núcleo problemático se entregará una ficha guía que orienta al estudiante en todo lo correspondiente a fechas, objetivos y competencias a desarrollar, criterios de evaluación y demás información pertinente para el desarrollo de cada núcleo problemático.

Crterios de Evaluación y Calificación

De acuerdo a las particularidades de cada proyecto, los criterios, objetivos de evaluación, entregables para la evaluación, medios de entrega, modalidad de entrega, participación de jurados, porcentajes y tiempos de evaluación , serán enunciados en sus respectivas fichas guías, y presentados al inicio de cada ejercicio, de manera presencial en las sesiones de clase.

La competencia será el objetivo de aprendizaje y en consecuencia el criterio de evaluación, a continuación se presentará a detalle cada uno de los criterios de evaluación con sus correspondientes definiciones según el grado de desarrollo

Competencia	Nivel bajo	Nivel medio	Nivel alto
Estructurar	Utilizar diferentes fuentes y recursos de información para conformar bases de datos y realizar una categorización, organización y análisis de dicha información.	Realizar una categorización, organización y análisis de información comprendiendo y valorando tanto el contexto, como los recursos disponibles para identificar problemáticas susceptibles de abordar desde el diseño.	Por medio de la búsqueda, organización y análisis de información estructurar y crear propuestas de diseño poniendo en práctica la noción de sistema para la comunicación visual, comprendiendo y valorando el contexto y el medio para ofrecer soluciones que respondan a la realidad.
Proyectar	Capacidad de imaginar elementos perceptibles que respondan al mejoramiento de las actividades humanas.	Capacidad de proponer métodos y procesos de creación y concreción de elementos perceptibles que respondan al mejoramiento las actividades humanas.	Capacidad para interpretar el contexto espacio-temporal determinando el uso adecuado de los recursos y para optimizar la actividad humana a través de elementos perceptibles.
Argumentar	Argumentar decisiones tipográficas y de composición formalmente.	Argumentar decisiones tipográficas y de composición contemplando aspectos técnicos, de uso, históricos y/o contextuales.	Argumentar decisiones tipográficas y de composición tanto conceptual como formalmente en retóricas visuales.
Investigar	Competencia para identificar conceptos y métodos	Competencia para utilizar conceptos y métodos	Competencia para desarrollar conceptos y métodos propios

	pertinentes en diseño. El estudiante es capaz de verbalizar su proceso de creación de manera descriptiva.	pertinentes en diseño. El estudiante es capaz de verbalizar su proceso de creación de manera argumentativa y reflexiva de manera autónoma.	del conocimiento disciplinario. Durante el proceso de creación, el estudiante tiene la capacidad de generar instrumentos de memoria y reflexión a partir de inquietudes, búsquedas y observaciones particulares o negociadas en colectivo, como parte importante del proceso de formación del estudiante en su rol como investigador del diseño.
Contextualizar	Competencia para identificar particularidades del entorno social y medio ambiente.	Competencia para implementar en los proyectos de diseño las particularidades del entorno social y medio ambiente.	Competencia para interactuar con el entorno social y el medio ambiente de manera responsable, crítica y ética.
Formalizar	Proceso experimental con el formato, los materiales, la diagramación, los contenidos, sin criterios propios del proyecto y sin intención comunicativa.	Proceso experimental con el formato, los materiales, la diagramación, los contenidos, a partir de los criterios propios del proyecto y su intención comunicativa.	Proceso experimental con el formato, los materiales, la diagramación, los contenidos, a partir de los criterios propios del proyecto y su intención comunicativa aplicando fundamentos compositivos, con dimensión simbólica, técnica y expresiva.
Conocimiento tecnológico	Competencia para identificar elementos y herramientas de la ciencia y tecnología.	Competencia para utilizar elementos y herramientas de la ciencia y tecnología.	Competencia para apropiarse y utilizar conocimiento con herramientas de la ciencia y tecnología.
Valoración de resultados	Identificar herramientas o métodos para la evaluación de resultados en procesos creativos.	Implementar herramientas o métodos para la evaluación de resultados en procesos creativos.	Desarrollar la capacidad crítica y disciplinar para identificar las fortalezas, falencias y potencialidades en proyectos de diseño.
Gestionar	Identificar recursos y medios pertinentes y oportunos para plantear un proyecto de diseño.	Gestionar recursos y medios pertinentes y oportunos para desarrollar un proyecto de diseño.	Interactuar, desde la dimensión del proyecto, en entornos públicos y privados, en los campos administrativos, económicos, productivos y de mercado.
Innovar	Competencia para identificar o plantear problemáticas en el entorno susceptibles de ser abordadas desde el diseño, así como métodos y conceptos pertinentes y oportunos que aporten a su solución.	Competencia para imaginar nuevas propuestas que respondan a problemáticas identificadas en el entorno. Creación de métodos y conceptos propios en la consecución de proyectos de diseño.	Competencia para innovar proponiendo e implementando nuevos modelos que orienten el desarrollo de las culturas.
Impacto social	Competencia para interactuar como diseñador en espacios, contextos o entornos de intervención y/o mediación.	Competencia para configurar objetos, interfaces y/o artefactos considerando las interacciones con los	Competencia para interactuar con el entorno social y el medio ambiente de manera responsable, crítica y ética.

		usuarios y sus contextos.	
Responsabilidad profesional	Identificar los roles del diseñador como actor social y determinar un posicionamiento como profesional al interactuar con el entorno social.	Competencia para liderar proyectos de diseño que respondan a las necesidades presentes o futuras de diversos contextos, con visión prospectiva.	Competencia para actuar de manera ética dentro de la concepción del ejercicio profesional basado en valores humanos, sociales, culturales y democráticos.

Referentes Bibliográficos y Recursos Web

1. Libros:

- **Phil Baines / Andrew Haslam.** Tipografía función forma y diseño. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2001.
- **Philip B. Meggs y Alston W. Purvis.** Historia del diseño gráfico. Editorial RM. Bilbao, 2008
- **Gerstner Karl.** Diseñar programas. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1979.
- **Ruder Emil.** Manual de diseño tipográfico, segunda edición. Editorial Gustavo Gili. México, 1992.
- **Muller Brockmann Josef.** Sistema de retículas, un manual para diseñadores gráficos. Tercera edición. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2014.
- **Kunz Willi.** Tipografía. Macro y micro estética. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2004.
- **De Buen Unna Jorge.** Manual del diseño editorial, tercera edición corregida y aumentada. Trea Editores. España. 2008
- **Sexe Néstor.** Diseño.com. Paidos Editores, Argentina 2001.
- **Haslam Andrew.** Creación, diseño y producción de libros. Editorial Blume. China, 2007
- **Harris Ambrose.** Layout. Parramón editores. Singapour, 2008
- **Frutiger Adrian.** En torno a la tipografía. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2002.
- **Martín Montesinos José, Mas Hurtuna Montse.** Manual de tipografía, del plomo a la era digital. Campgrafic editors. Valencia 2007.
- **Timothy Sahara,** Diseñar con y sin retícula. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2004.
- **Ideo.** Diseño centrado en las personas. Kit de herramientas. 2ª. Edición.
- **Hasso Plattner.** Institute of Design Stanford. Traducido por Felipe Gonzáles. Mini guía: una introducción al Design Thinking.
- **BECERRA, Paulina y CERVINI, Analía (2005).** En torno al producto. Diseño estratégico e innovación PYME en la ciudad de Buenos Aires. Centro Metropolitano de Diseño. Buenos Aires.
- **SERRANO Manuel; BLAZQUEZ Pilar (2015).** Design Thinking Lidera El Presente Crea el Futuro. Primera edición. ESIC Editorial.

2. Artículos:

- **Una aproximación a la retórica tipográfica.** Roberto Gamonal Arroyo. Icono 14. Revista de comunicación y nuevas tecnologías (ISSN: 1697-8293), No. 5. Madrid, 2005
- **Ruben Fontana.** De signos y siglos. www.foroalfa.org

3. Recursos web:

- **El proyecto Kit de herramientas de Ideo.** www.designkit.org

- **Experiencia de Usuario: Principios y Métodos.** Yusef Hassan Montero
- <https://www.unostiposduros.com/>
- <https://houseind.com/>
- <https://foroalfa.org/>
- <http://www.monografica.org/>
- <https://www.elisava.net/es>
- <https://www.icono14.es/>
- <http://www.eyemagazine.com/>
- <https://etapes.com/>
- <https://www.ico-d.org/>