



Diseño Gráfico

Denominación del Curso		Período Académico
Metodología de la investigación III Anteproyecto de Trabajo de grado		2022-01
Profesores Responsables		E-mail
Jorge Alberto Vega Rivera Carlos Alberto Valencia Cerón		jorgevega@unicauca.edu.co betovalencia@unicauca.edu.co
Carácter	Prerrequisitos	Modalidad
Obligatorio	Metodología 2	Presencial
Créditos	Horas de Trabajo Sincrónico	Horas de Trabajo Autónomo
4	4	8

CONTEXTUALIZACIÓN DEL CURSO

Este curso finaliza el componente de investigación del programa de diseño gráfico, por consiguiente, se enfoca en la estructuración y formulación de un anteproyecto de diseño gráfico de acuerdo con los parámetros establecidos en el currículo del programa. Los contenidos de la asignatura ofrecen una guía de trabajo con diversas herramientas, técnicas y enfoques metodológicos que favorecen la búsqueda de información, el estudio de contextos específicos, la determinación de marcos conceptuales y la identificación de problemáticas de diseño.

La investigación en diseño no solo involucra un conocimiento profundo de los contextos o escenarios sociales con enfoque humanístico, sino que además demanda una actitud creativa y un abordaje alternativo según la tipología del problema. Por esta razón, el curso propone un plan de trabajo con seguimiento individualizado por proyecto, con la intención de acompañar el avance de los estudiantes en la argumentación y estructuración de un plan de trabajo acorde a los objetivos formulados por cada grupo de trabajo, de manera que cada proyecto construya su propia ruta metodológica.

Como resultado del curso, luego del proceso de identificación del problema de diseño, el estudiante se encuentra en capacidad para planificar una estrategia que le permita coordinar las acciones necesarias para alcanzar su objetivo, previsualizar el camino adecuado para su proceso de diseño y proponer un resultado creativo al final de su trabajo de grado. Estos aspectos son los que se consignan en el anteproyecto de grado y conforman el punto de partida para la etapa final de la experiencia formativa en la carrera de diseño gráfico.

OBJETIVOS

Objetivo General

Aportar en el desarrollo de competencias necesarias para la formulación de un proyecto de grado en Diseño, teniendo como eje central la metodología proyectual.

Objetivos Específicos

1. Aportar en la construcción y estructuración de los marcos metodológicos de los proyectos de diseño.
2. Fortalecer los procesos de análisis, conceptualización y argumentación, para apoyar la formación integral de diseñador gráfico.
3. Aportar en la formación de competencias investigativas desde la metodología proyectual.

CONTENIDO Y NÚCLEOS TEMÁTICOS

Núcleo 1: Delimitar el contexto.

Los estudiantes realizan una exposición detallada del contexto en donde identifican los actores sociales involucrados, las dinámicas del entorno y finalmente evidencian las situaciones problemáticas que son abordables desde el diseño. Delimitar y demostrar el ¿Qué? Y el ¿Quiénes?

1. Exploración de ideas, temas, exposición de acercamientos o experiencias previas para la formulación del proyecto de diseño.
2. Conformación de equipos de trabajo: roles claves, flujo de trabajo, etapas importantes del trabajo de grado.
3. Describir y delimitar el contexto social donde se enmarca la propuesta. Aportar información suficiente que permita hacerse una idea del territorio abarcado y las dinámicas sociales implicadas,
4. Formulación del planteamiento del problema Demostrar con datos y evidencias que existe una situación problemática, argumentar las causas y efectos de esos problemas.
5. Herramientas de investigación para acercamiento al contexto: trabajo de campo, mapa de actores, cartografías sociales, diagramas de relaciones, árbol de problemas, matriz IMRYD.
6. Invitados externos: directores de grupos de investigación del Departamento de Diseño. Estudiantes graduados en el último año del programa de Diseño Gráfico.

Núcleo 2. Fundamentos metodológicos.

Formulación inicial del anteproyecto de trabajo de grado, establecer relaciones lógicas entre el problema, los objetivos, el enfoque metodológico y las herramientas de investigación. Demostrar el ¿Cómo?

1. Presentación sobre protocolos aplicados al Anteproyecto de grado: Lectura y análisis del Reglamento de Trabajos de Grado en Diseño Gráfico.
2. Formulación de los objetivos del proyecto a partir del planteamiento del problema de diseño.
3. Planeación de las Herramientas de investigación y su relación con los objetivos generales y específicos del proyecto de diseño.
4. Red de conceptos, delimitar los referentes teóricos, contextuales, legales, estado del arte, entre otros antecedentes del proyecto de diseño.
5. Presentación sobre contenidos, requerimientos y tiempos de ejecución del documento escrito y del trabajo de grado, cómo hacer un cronograma y presupuesto.

6. Invitados externos: 1- Invitado externo: caso de trabajo de grado de egresados. 2- Profesores interesados en dirección de trabajos de grado.

Núcleo 3. Sistemas de visualización y comunicación del proyecto.

Este núcleo propone una serie de actividades que le permitirá al estudiante aplicar herramientas del diseño de información y competencias de argumentación escrita, para utilizarlos en la construcción de su documento y presentación de su anteproyecto de trabajo de grado. En este sentido, se retomarán conceptos clave sobre estructuras de información para proyectar, visualizar y narrar los elementos requeridos para socializar su propuesta de anteproyecto.

1. Sistemas de visualización aplicados al planteamiento del proyecto de diseño. Revisar casos previos.
2. Visualización de los avances en la formulación del proyecto. Herramientas para visualizar el contexto, infografía con mapa de actores. Herramientas para visualizar el planteamiento del problema: Diagrama de árbol de problemas.
3. Presentación sistemas de visualización aplicados al planteamiento metodológico del proyecto: diagramas e infografías para la red de conceptos.
4. Invitados externos: Socialización ante comité de programa de diseño gráfico.

Módulo 4: Inscripción del Anteproyecto de grado.

Se desarrollará un acompañamiento a la formulación del documento de Anteproyecto de grado, se apoyará el diligenciamiento de los formatos para el protocolo de inscripción y se elaborarán ejercicios que permitan comprender y utilizar de forma acertada el Reglamento de Trabajos de Grado.

1. Redacción final del documento de Anteproyecto de grado.
2. Revisión y retroalimentación sobre el documento escrito en asesoría por proyectos, con el apoyo de directores de trabajo de grado.
3. Protocolos para la inscripción del Anteproyecto de grado. Entrega de documento escrito y formatos necesarios para la inscripción del trabajo de grado.

Sema na	Modalidad	Núcleo	Tema
1	Remota	N1 Delimitar el contexto.	Clase: Presentación del plan de trabajo, estudio de historias académicas, ajustes de matrícula. Autónomo: Tarea Primera Idea, presentar posible área de interés. Diapositiva con CV, individual.
2	Presencial		Clase: Organización de grupos de trabajo y formulación de intenciones de trabajo: elaborar la Matriz IMRYD. Asignar Ejercicio 1: Planteamiento del problema Parte 1. Autónomo: Terminar ejercicio taller IMRyD por grupos y subir al Classroom.
3			Clase: Exposición del IMRyD final con 1 proyecto definido, asesorías sobre ideas, temas y acercamientos previos para la formulación del proyecto de diseño. Invitados externos: directores de grupos de investigación del Departamento de Diseño. Autónomo: Desarrollar la tarea -Planteamiento del problema en Classroom V1.
4			Clase: Charla: Investigación en Diseño ¿Cómo es?

			<p>Charla: Cómo mejorar Fuentes. Identificar herramientas de investigación en contexto (para acotar el planteamiento). Hacer ejercicio de Árbol de problemas en clase.</p> <p>Asesoría por grupos para describir y delimitar el contexto social donde se enmarca la propuesta.</p> <p>Autónomo: Completar el Árbol de Problemas. Identificar y ampliar fuentes. Versión 2 del Planteamiento del problema en Classroom.</p>
5			<p>Clase: Charla sobre objetivos ¿Cómo seleccionar objetivos? Taxonomía de objetivos por complejidad.</p> <p><i>Invitados externos:</i> Trabajo de grado anteriores. Asesoría sobre planteamiento del problema.</p> <p>Autónomo: Versión 3 del Planteamiento del problema en Classroom.</p>
			<p>Clase: Charla: Herramientas de investigación para acercamiento al contexto: mapa de actores, cartografías sociales, diagramas de relaciones, árbol de problemas, matriz IMRYD.</p> <p>Charla: Cómo realizar una red de conceptos.</p> <p>Autónomo: Realizar Ejercicio 2: Red de Conceptos.</p>
6			<p>Clase: Charla: ¿Qué es un marco teórico, conceptual, referencial, legal?</p> <p>Charla: herramientas para visualizar información para stakeholders o actores, red conceptos, árbol de problemas, frentes de acción, infografías.</p> <p><i>Invitados externos:</i> Egresados del últimos DG.</p> <p>Autónomo: Red de Conceptos subir V2 al Classroom.</p>
7	Presencial	N2 Fundamentos metodológicos.	<p>Clase: Charla sobre protocolos aplicados al Anteproyecto de grado: Lectura y análisis del Reglamento de Trabajos de Grado en Diseño Gráfico.</p> <p>Autónomo: Red de conceptos V3 en el Classroom. Hacer diagrama de conceptos.</p>
8			<p>Clase: Charla: Cómo estructurar un cronograma de actividades, relacionar Objetivos/Actividades/Herramientas.</p> <p>Autónomo: Empezar Ejercicio 3 - El diseño metodológico.</p>
9			<p>Clase: Charla: ¿cómo relacionar un cronograma y hacer un presupuesto?</p> <p>Charla: revisar los derechos de autor en los trabajos de grados. Ver reglamentaciones.</p> <p>Autónomo: El diseño metodológico V2 en Classroom.</p>

10	Presencial		<p>Clase: Diálogo sobre Planeación de Herramientas de investigación y su relación con los objetivos generales y específicos del proyecto de diseño.</p> <p>Autónomo: El diseño metodológico V3 en Classroom.</p>
11	Presencial		<p>Clase: Invitados externos: Presentación a profesores interesados en dirección de trabajos de grado y a comité de programa.</p> <p>Autónomo: Hacer Cronograma V1 y presupuesto. Definir el director para el Trabajo de Grado.</p>
12	Presencial	N3 Sistemas de visualización y comunicación del proyecto.	<p>Clase: Revisión de los Sistemas de visualización aplicados al planteamiento del proyecto de diseño.</p> <p>Autónomo: Asignar tarea 4 -El Anteproyecto V1. Juntar todo lo redactado hasta ahora.</p>
13	Presencial		<p>Clase: Socialización de avances sobre la estructura y proceso de escritura del documento escrito del proyecto. Charla: ¿Cómo hacer una presentación eficaz de un proyecto? Habilidades de argumentación.</p> <p>Autónomo: Prepara presentación del anteproyecto. El Anteproyecto V2 en Classroom.</p>
14	Presencial -adicional		<p>Clase: Socialización de las presentaciones.</p> <p>Autónomo: El Anteproyecto V3 en Classroom. Mejorar la presentación del anteproyecto.</p>
15			Inscripción del Anteproyecto de grado
16		<p>Clase: Revisión y retroalimentación sobre el documento escrito en asesoría por proyectos, con el apoyo de directores de trabajo de grado.</p> <p>Autónomo: Aprobación de anteproyectos por parte de los directores.</p>	
17		<p>Autónomo: Entrega de documento escrito y requisitos – en los formatos necesarios para la inscripción del trabajo de grado, ante la coordinación de diseño gráfico.</p>	

COMPETENCIAS POR DESARROLLAR

1. **Argumentar** en torno de las perspectivas contemporáneas que configuran lo visual como un escenario en constante construcción a partir de las dinámicas particulares de cada contexto y las implicaciones del trabajo del diseñador como interlocutor en lo social.
2. **Estructurar** una propuesta coherente y viable del proyecto y sus efectos en las comunidades y contextos participantes.
3. **Proyectar** los procesos necesarios para la consecución de los objetivos planteados
4. **Innovar** Interpretar las particularidades de las necesidades de su contexto para la construcción de proyectos de diseño con coherencia metodológica.
5. **Contextualizar** Comunicar siendo consciente de las particularidades del proyecto de diseño y su relación con los repertorios culturales de cada contexto.
6. **Responsabilidad profesional** las propuestas visuales de forma coherente y crítica siendo consciente de las particularidades de su contexto y aplicando métodos de trabajo consensuados con las comunidades y contextos participantes en el proyecto.
7. **Investigar** apelando al análisis de fuentes, búsqueda de referentes tanto de forma individual como en colectivo. Capacidad reflexiva en la aplicación de la investigación en los procesos de producción desde el diseño.
8. **Formalizar** a nivel escritural y visual una propuesta que responda a los estándares académicos vigentes.

Núcleos Temáticos y Competencias

Convenciones: A: Nivel de Desarrollo Alto M: Nivel de Desarrollo Medio B: Nivel de Desarrollo Bajo N/A: No Aplica	Núcleo Temático 1	Núcleo Temático 2	Núcleo Temático 3
COMPETENCIAS			
Investigar	A	M	B
Estructurar	A	A	A
Proyectar	A	M	M
Argumentar	A	M	A
Formalizar	A	A	A
Innovar	A	M	A
Gestionar	N/A	N/A	N/A
Dominar Recursos Tecnológicos	N/A	N/A	N/A
Valorar Resultados	N/A	N/A	N/A
Contextualizar	A	M	A
Asumir Responsabilidad por el Ejercicio Profesional	A	M	A

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS DEL CURSO, PROCESOS Y PORCENTAJES DE EVALUACIÓN

Créditos

Teniendo en cuenta que este curso está planteado para ser desarrollado en 16 semanas, se proyectan 16 sesiones de 4 horas cada una, las cuales contemplan: 4 horas de encuentros sincrónicos presenciales con todos los estudiantes, donde se realizarán actividades como charlas, exposiciones, aclaraciones y asesoría por proyecto. Es clave realizar el seguimiento por proyecto, debido a que cada grupo/proyecto desarrollará un tema distinto y aplicará un método particular para su investigación. Otro aspecto clave para las actividades presenciales es la participación de invitados externos al curso. En primer lugar, se invitan a los directores de los grupos de investigación del Departamento de Diseño, para que los alumnos conozcan las líneas, proyectos y resultados de investigación que adelanta cada grupo y cada semillero. El objetivo es vincular algunos de los proyectos con las líneas y actividades de los grupos de investigación y lograr acordar la dirección de trabajos de grado con los investigadores. En segundo lugar, se invita a algunos egresados, para que expongan desde su experiencia algunos de los aspectos claves para el proceso de trabajo de grado. Finalmente, se invitará a los profesores del departamento de diseño, para que conozcan y aporten a los anteproyectos formulados y para que se vinculen como directores a algunos de los proyectos presentados por los estudiantes. Esta socialización se realizará al interior del Comité de Programa.

El tiempo de trabajo autónomo es de 8 horas semanales, durante el cual los estudiantes trabajan en la escritura de sus anteproyectos, revisando y reformulando los textos hasta lograr la profundidad requerida por el curso. Además, los estudiantes preparan el diseño de los materiales para la presentación de sus propuestas y la documentación adicional de su anteproyecto según los criterios de la Resolución de Trabajos de Grado. Durante las semanas finales, se tiene previsto que los alumnos formalicen su solicitud de resolución de trabajo de grado ante la Coordinación del programa y el Consejo de Facultad.

Lo anterior corresponde a cuatro **(4) créditos**, cuya correspondencia se define de la siguiente forma: **4 horas de acompañamiento semanales y 8 horas de trabajo autónomo** para un total de **192 horas en dieciséis semanas**.

Metodología y recursos

Este espacio académico busca promover la investigación colectiva e individual de los participantes frente a las formas, medios y procesos de creación de proyectos de diseño. Esta metodología busca fomentar una mirada crítica y reflexiva sobre la producción visual, generando un espacio de indagación que promueva el uso de fuentes visuales y teóricas en el proceso de investigación en diseño. En este curso, el profesor se constituirá en un observador, asesor e interlocutor, que acompaña el proceso de indagación y producción, intercambiando conocimientos con los estudiantes. Para esto se programan talleres, asesorías individuales, foros de discusión y análisis de estudios de caso **y videos, entre otros**, que apoyados en lecturas, mapas conceptuales, presentaciones, desarrollo de documentos y textos, posibilitan la didáctica del curso y su evaluación.

Estrategias de evaluación

Los siguientes aspectos serán tenidos en cuenta en la evaluación:

- Manejo consciente de diversos medios y recursos en la creación del proyecto de diseño.
- Capacidad de análisis y argumentación en los procesos de formalización y circulación de una imagen en un ámbito cultural determinado.
- Asistencia y participación en las sesiones sincrónicas.
- Formulación de las diferentes partes del Anteproyecto, cumplimiento en la entrega y diligenciamiento de los requisitos y formatos de entrega y avance en el desarrollo del proyecto

BIBLIOGRAFÍA

- Bourriaud, N., Beceyro, C., & Delgado, S. Estética relacional. Buenos Aires (Argentina: Adriana Hidalgo editora, 2006.
- Buchanan, Richard. Wicked Problems in Design Thinking. In R.
- Buchanan & V. Margolin (Eds.), The idea of Design. Cambridge: MIT Press, 1995
- Collados Antonio, Rodrigo Javier. Transductores 3.Prácticas artísticas en contexto. Itinerarios, útiles y estrategias. Granada, Centro José Guerrero, 2015.
- Dewey, Jhon. The Quest of Certainty. A Study of the Relation of Knowledge and Action. Nueva York: Carpicorn Books, 1960.
- Diseño Centrado en las personas. Kit de herramientas, segunda Edición. IDEO, 2015. Pág 10.
- Fiell Peter and Charlotte. Contemporary graphic desing. London, Taschen 2010.
- Freedman Kerry. Enseñar la cultura visual, currículum, estética y la vida social del arte. Octaedro, Barcelona 2006.
- Foster Hall. Diseño y delito. Madrid, Akal ediciones 2004.
- Hernández Fernando. Espigador@s de la cultura visual, otra narrativa para la educación de las artes visuales. Barcelona, Octaedro 2007.
- Horta Mesa Aurelio. Trazos poéticos sobre el diseño. Editorial Universidad de Caldas. Manizales. 2012.
- Ledezma María. El diseño gráfico una voz pública. Buenos Aires, Argonauta 2003.
- Mirzoeff Nicholas. Una introducción a la cultura visual. Barcelona, Paidos Arte y Educación 2003.
- Ontoria Antonio, Coord. Mapas conceptuales. Una técnica para aprender. Narcea S.A de ediciones. Madrid. 2004.
- Pelta Raquel. Diseñar hoy, temas contemporáneos de diseño gráfico. Barcelona, Paidos 2004.
- Tapia Alejandro. El diseño gráfico en el espacio social. México DF ,Designio, SA de CV 2004.
- Yúdice George. El recurso de la cultura. España, Gedisa editores, 2008.