



## PROGRAMA DE ASIGNATURA

### I. IDENTIFICACIÓN

<b>Nombre asignatura:</b> Comunicación Gráfica	<b>Período de Vigencia:</b> 2014-2015
<b>Código:</b>	
<b>Tipo de Curso:</b> Formación Disciplinar	

<b>Carrera:</b> Diseño Industrial	<b>Departamento:</b> Arte y Tecnologías del Diseño	<b>Facultad:</b> Arquitectura, Construcción y Diseño
<b>Nº Créditos SCT:</b> 3	<b>Total de horas:</b> (semestrales o anuales según corresponda) <b>Cronológicas: 84</b> <b>Pedagógicas: 126</b>	<b>Año/ semestre</b> 1/2
<b>Horas presenciales:</b> 3 (total horas pedagógicas semanales) <b>HT:</b> 2 <b>HP:</b> 1 <b>HL:</b> 0	<b>Horas trabajo autónomo:</b> 4 (total horas pedagógicas Semanales) <b>HT:</b> 2 <b>HP:</b> 2 <b>HL:</b> 0	
<b>Prerrequisitos:</b> SI  Asignatura: <ul style="list-style-type: none"><li>Expresión y Representación Gráfica Código:</li></ul>	<b>Correquisitos:</b> NO  Asignatura:	

### II.- DESCRIPCIÓN



## II.1 Presentación: Relación de la Asignatura con las Competencias del Perfil de Egreso

Comunicación Gráfica es una asignatura de primer año de la carrera de Diseño Industrial, segundo semestre de carácter teórico-práctico. La asignatura tiene como objetivo que el estudiante maneje técnicas de representación visual bidimensional bajo el uso de softwares para diagramación, tratamiento de imágenes entre otros, para generar en propuestas gráficas de valor.

### Contribuirá a las competencias específicas del perfil de egreso en cuanto a:

CE1: Investigación aplicada a proyectos de diseño: Generar información relevante a partir de procesos recopilación y análisis de datos, a través, del manejo herramientas e instrumentos para sustentar argumentos y decisiones orientados a la aplicación de proyectos de diseño. (Nivel de Tributación 1)

CE8: Metodología de la observación: Analizar información basada en métodos de observación de campo para la generación de propuestas de valor en diseño. (Nivel de Tributación 3)

## II.2 Descriptor de competencias (metas de la asignatura)

Comunicar piezas gráficas por medio de softwares especializados para la comunicación de proyectos de diseño.

## II.3 Aprendizajes Previos

1. Diagrama laminas de proyectos de diseño.
2. Aplica criterios de equilibrio, proporción y color en piezas gráficas.
3. Observa la gestualidad humana en relación con el uso de objetos de diseño

## III. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Resultados de Aprendizaje	Metodología	Criterios de Evaluación	Contenidos conceptuales, procedimentales	Tiempo estimado
---------------------------	-------------	-------------------------	--	-----------------

			y actitudinales.	
1. Identifica las diferentes herramientas básicas asociadas a la construcción de piezas gráficas	<p>1.1 Clase de exploración en relación a la plataforma del software.</p> <p>1.2 Revisión de vídeos en el blog de la asignatura.</p>	1.1 Aplica correctamente el uso de herramientas básicas en la construcción de piezas gráficas.	<p><b>Conceptuales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Herramientas de clonar, dibujar, círculo, línea, borrar, hojas, layers, exportación a diferentes formatos</li> </ul> <p><b>Procedimentales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Técnica para determinar la clonación de figuras en diferentes hojas de trabajo.</li> <li>Técnica para determinar la exportación de pixel para la representación de piezas gráficas</li> </ul> <p><b>Actitudinales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Actitud curiosa de explorar las diferentes plataformas que tiene el software</li> </ul>	<p>Horas presenciales:3 HT:2 HP:1 HL:0</p> <p>Horas de trabajo autónomo:4 HT:2 HP:2 HL: 0</p>
2. Representa formas abstractas mediante el uso	2.1 Trabajo en clase enfocado a replicar figuras o contorno de jpg o	2.1 Soluciona problemas relacionados con la	<p><b>Conceptuales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Punto, línea quebrada, spline, vector, nudos,</li> </ul>	Horas presenciales:3 HT:2 HP:1

de herramientas de spline y de trazadores	bmp para asegurar habilidades en el manejo de la herramientas de spline o trazadores.	construcción de spline de curva simple y de curvas complejas.	trazador, sustracción de áreas  <b>Procedimentales</b> • Criterios de trazado de objetos y posterior llenado por colores o patrones.  <b>Actitudinales</b> • Proactivo	HL:0  Horas de trabajo autónomo:4 HT:2 HP:2 HL:0
3. Construye piezas gráficas de alto valor por medio de herramientas avanzadas relacionadas con el tratamiento de imagen e ilustración	3.1 Revisión del estado del arte de empresas relacionadas con el diseño gráfico, específicamente enfocadas al diseño de productos.	3.1 Aplica correctamente los conceptos de color, equilibrio y ritmo.	<b>Conceptuales</b> • Pixeles, exportación, ppi, dpi, eps  <b>Procedimentales</b> • Técnicas para exportar a formatos de impresión papel, web y Tablet.  <b>Actitudinales</b> • Capacidad para aceptar críticas y emitir juicios sobre propuestas gráficas de diseño	Horas presenciales:3 HT:2 HP:1 HL:0  Horas de trabajo autónomo:4 HT:2 HP:2 HL:0

#### IV. SISTEMA DE EVALUACIÓN

<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	<b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (proceso y producto)</b>
----------------------------------	---

1. Identifica las diferentes herramientas básicas asociadas a la construcción de piezas gráficas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo individual en clases</li> <li>• Trabajo grupal</li> </ul>								
2. Representa formas abstractas mediante el uso de herramientas de spline y de trazadores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Portafolio</li> <li>• Recopilación del estado del arte de piezas gráficas</li> </ul>								
3. Construye piezas gráficas de alto valor por medio de herramientas avanzadas relacionadas con el tratamiento de imagen e ilustración	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo final</li> <li>• Trabajo grupal</li> </ul>								
<p>La evaluación de la asignatura considera:</p> <table> <tr> <td>• Informes de trabajos en clases</td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td>• Informes de trabajo individual</td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td>• Exposiciones</td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td>• Trabajo final grupal</td> <td>25%</td> </tr> </table>		• Informes de trabajos en clases	25%	• Informes de trabajo individual	25%	• Exposiciones	25%	• Trabajo final grupal	25%
• Informes de trabajos en clases	25%								
• Informes de trabajo individual	25%								
• Exposiciones	25%								
• Trabajo final grupal	25%								

## V. BIBLIOGRAFÍA

<p>Fundamental</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Walton, Keith, Heppell &amp; Laing (1984). Hágalo usted mismo su diseño gráfico. Swallow Publishing Limited</li> <li>• Pawlik (1996). Theory of the Color. Ediciones Paidós S.A.</li> <li>• Van Nostrand (1992). A history of Graphic Design</li> </ul>
<p>Complementaria</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="http://www.adobe.com/es/">http://www.adobe.com/es/</a></li> <li>• <a href="http://www.xara.com/">http://www.xara.com/</a></li> </ul>