



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Programa de Asignatura > 2014> DISEÑO

| Nombre | CÓDIGO |
|---|---------------|
| Taller de Diseño Gráfico II “TALLER PERIFÉRICO III / 2014” | DGP-201-01 |

| | | | |
|------------|------------------|-----------------------|-------------|
| AREA | Proyectual | CARACTER | Obligatorio |
| PROFESOR | Diego Gómez V. | REGIMEN | Anual |
| AYUDANTE | Josefina Bascopé | HORAS Doc. Directa | 9 |
| | | CREDITOS | 9 |
| REQUISITOS | DP-101 | NIVEL REF | 1° año |

CONTENIDOS

Capítulo 1

La forma, la belleza, los mensajes

(El yo y la búsqueda de la autenticidad)

1. Primera Unidad: La Letra (*4 semanas*)

- Tipografía y forma

- Contenido y el yo: el autor

- Concepto y letra

- Narrativa, autor y artwork tipográfico

2. Segunda Unidad: Los Pictogramas (*4 semanas*)

- Forma y contraste

- Unidad y narrativa

- Piel y relato

- Objeto e interactividad

3. Tercera Unidad: La identidad (*4 semanas*)

- Las cosas, el yo y los otros

- El texto, la imagen y el yo

- El ánimo, el tiempo y la imagen mutante

- Identidad del yo y sistemas visuales

4. Cuarta Unidad: Información visual y los libros (*5 semanas*)

- Las cosas, los signos, las pistas

- Lo ignorado, el vagar y los datos

- Los objetos visuales, los objetos textuales



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

- Cadencia, la página, las letras
- La publicación, lo sencillo, la belleza

Capítulo 2

Los medios, la comunicación, el discurso
(hacia los otros y la búsqueda de la crítica)

5. Quinta Unidad: La cuestión de los medios (*6 semanas*)

- Texto: **La obra de arte en la época de su reproductividad técnica**, Walter Benjamin
- Reproducción y modos de ver
- Imagen estática e imagen en movimiento
- Expo simulacro

6. Sexta Unidad: La cuestión de la interfaz (*5 semanas*)

- Texto: **El Concepto de Interfaz**, Eduardo Sabrovsky
- Sonido y color
- Interacción y simulación
- Límites y artificialidad

7. Séptima Unidad: Exposición final TAD (*5 semanas*)

- Curatoría, diseño y montaje de show final
- Retrospectiva trabajo de Taller durante el año
- Creación, uso, luz

DOCUMENTACIÓN

1. Thinking with Type - Ellen Lupton (Princeton Arch. Press)
2. Educación Tipográfica - Francisco Gálvez (Ediciones UDP)
3. Graphic Design, The New Basics - Ellen Lupton (Princeton Arch. Press)
4. Obras: Libro 1, volumen 2 - Walter Benjamin (Abada Editores)
5. Arte, Archivo y Tecnología - Alejandra Castillo y Cristián Gómez-Moya editores (Ediciones Universidad Finis Terrae)
6. Adversarial Design - Carl DiSalvo (MIT Press)
7. Software Takes Command - Lev Manovich (Bloomsbury Academic)



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Programa de Asignatura > 1/2015> DISEÑO

| NOMBRE | CODIGO |
|---------------------------|--------|
| TALLER SISTEMA (No final) | |

| | | | |
|------------|--------------------------|--------------|-------|
| Área | PROYECTUAL | CARACTER | |
| Profesor | RODRIGO DUEÑAS SANTANDER | REGIMEN | ANUAL |
| Ayudante | CAMILA GONZALEZ | Doc. Directa | |
| | | CREDITOS | 13,5 |
| REQUISITOS | | NIVEL REF | |

JUSTIFICACIÓN

El taller de segundo año grafico es en definitiva el taller de iniciación en la especialidad de la disciplina que el estudiante a decidido seguir, por ello este taller debe entregar los fundamentos básicos para que posteriormente se pueda profundizar en al especialidad. Bajo esta premisa nos preguntamos entonces ¿que es lo básico de la formación del diseñador gráfico? O bien ¿qué es fundamental y común a todas la áreas que abarca el diseño gráfico?

El diseño gráfico se basa en la sistematización de la forma. En el desarrollo de sistemas de diversos tipos que permiten construir la comunicación visual o reflexiones morfológicas que orienten nuevos caminos.

Una tipografía es un sistema de letras que han sido desarrolladas bajo ciertos criterio. Un libro se despliega en base a un sistema reticular. La comunicación de una identidad se despliega en base a un sistema de códigos que ha sido establecidos, y así los diversos campos de acción del diseñador gráfico se fundamentan en este esqueleto invisible que es la sistematización.

Entender esto permitirá al estudiante construir parte de su formación básica como diseñador grafico y al entenderla y practicarla, romper con ella y experimentar.

Por otra parte este taller se ubica sus contenidos en un contexto propio de la Universidad de Chile, poniendo un fuerte énfasis en la identidad local, explorándola en sus distintas expresiones, pero apostando a la vinculación y proyección de ésta en nuevos escenarios globales y mediales.

REQUISITOS

Taller de diseño Primer Año (Entre otros)



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Ámbito Cognitivo

- Ser capaz de realizar una investigación y marco teórico como base de un desarrollo proyectual complejo.
- Ser capaz de analizar la información para proponer soluciones y experimentaciones morfológicas de acuerdo a lo observado.
- Ser capaz de ubicar su trabajo y el desarrollo de este en un contexto tanto global como local que se vincule con hechos, usuarios y comunidades.
- Ser capaz de desarrollar sistemas visuales y morfológicos que sustenten las propuestas conceptuales

Ámbito Procedimental

- Desarrollo morfológico avanzado.
- Desarrollo de metodologías de investigación.
- Manejo de herramientas de diseño avanzadas
- Conocimiento de contextos de diseño globales y contemporáneos.

Ámbito Actitudinal

- Habilidades de expresión oral y escrita.
- Generar compromisos respecto a los procedimientos establecidos.
- Trabajar con consistencia entre lo comprometido y lo realizado (autonomía)
- Trabajar en equipo (conectividad)

CONTENIDOS

1. Letra.

Sistemas tipográficos. Modulación. Forma y contraforma. La tipografía como forma. La tipografía como textura. Abstracción tipográfica.

2. Iconos y pictogramas

Señales. Signos. Semántica. Comunicación. Síntesis. Cartel

3. Identidad

Sistema comunicacionales. Branding. Identidad como rockstar. Mutantes. Recontextualización. Bruce Mau.

4. Publicaciones

Edición y autoedición. Sistemas reticulares. Artesanía. Independencia. Forma y contenido. El objeto para leer.

5. Imagen

Resignificación. Interpretación. Manipulación. Hakeo. Meme. Imagen virtual, imagen análoga. Banksy.

6. Información

Análisis. Interpretación. Datos. Parametrización. Recopilación. Data Flow.

7. Exposición

Sistemas expositivos. Flujo. Recorrido. Jerarquización. Usuario. Experiencia.



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE (METODOLOGÍA)

El aprendizaje puede suceder desde tres acciones:

Instrucción: *alguien te señala exactamente lo que hay que hacer, y tu cumples ejecutando fielmente al modelo.*

Imitación: *observo el modelo a seguir y trato de ser como él, generando un nuevo resultado por la contaminación de mi propia interpretación.*

Experimentación: *tomando los diversos elementos que poseo aplico combinaciones que lógicas o ilógicamente puedan dar nuevos resultados.*

Para ellos se plantean los siguientes estrategias Enseñanza-Aprendizaje:

Clases lectivas: *Durante el taller el equipo docente realizara clases lectivas en las que se abordaran los temas de manera teórica, estableciendo el "estado del arte". Estas clases lectivas también serán complementadas por invitados expertos en materias y contenidos específicos a tratar.*

Desarrollo de Proyectos: *los alumnos se enfrentan una metodología de trabajo que establece tareas y plazos a cumplir, generando un avance progresivo en base a la recopilación de información (construcción de marco teórico), análisis de la información recopilada y propuesta de diseño. Para el correcto desarrollo de esto se realiza un seguimiento (correcciones) y evaluación de etapas y producto final. La entrega de los proyectos serán de manera pública.*

Correcciones abiertas: *En base al poder compartido, los alumnos comentan trabajos de sus pares, demostrando sus conocimientos, trabajando su capacidad de expresión pública y a la vez recibiendo criticas generando autoevaluación.*

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Por definir

DOCUMENTACIÓN

- Kane, John. Manual de tipografía. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2005.
- Lupton, Ellen. Pensar con Tipos. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2013
- Ambrose, Gavin & Harris, Paul. Bases del Diseño, Layout. Parramón Editores, Barcelona, 2013
- Ambrose, Gavin & Harris, Paul. Manual de Producción, guía para diseñadores gráficos. Parramón Editores, Barcelona, 2008



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

- Mau, Bruce. Lifestyle. Phaidon, 2004
 - Blanch, Alex. Sato, Alberto. Tejada, Guillermo. Diseño, teoría, enseñanza y práctica. Ediciones ARQ. Santiago de Chile, 2007
 - Matt, Gerald. Mießgang, Tomas. Punk, No one is Innocent. Kusthaller, 2008
 - Kaplan, Geoff, editor. Power to the people, the graphic design of the radical press and the rise of the counter-culture, 1964-1974. University of Chicago Press, 2013
- (Entre otros)