

| | | |
|--|-----------------------------------|-------------------|
|  BELLAS ARTES Entidad Universitaria Cali-Colombia | FORMATO PROGRAMA ANALITICO | Código: 11407 |
| | | Fecha: 10/11/2017 |
| | | Versión: 01 |
| | | Página 1 de 1 |

BELLAS ARTES ENTIDAD UNIVERSITARIA

FACULTAD: ARTES VISUALES Y APLICADAS

PROGRAMA: Diseño Gráfico

SEMESTRE: VI

ASIGNATURA: Diseño VI de la Información I

DOCENTE: Juan Manuel Henao Bermúdez

CÓDIGO: (Código en siga) 11407

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 6 horas

MAIL: juan.sostenible@gmail.com

CRÉDITOS: 4

REQUISITOS: Diseño V

Descripción

La asignatura se enmarca en el área proyectual del Programa de Diseño Gráfico. Constituyéndose en el eje del sexto semestre, a partir de la cual se establecen relaciones con las demás asignaturas de manera vertical, y con los talleres de Diseño V y Diseño VII de la Información II de manera horizontal. Esta asignatura se desarrolla como un taller de carácter teórico práctico, en donde se introduce al estudiante, gradualmente, en el diseño de información.

En consecuencia a través suyo se pretende formar a los estudiantes en uno de los énfasis más relevantes del diseño contemporáneo, el diseño de información.

Localización en el Plan de estudios

La asignatura pertenece a VI semestre y se desarrolla simultáneamente con Análisis de Medios y Reflexiones del Diseño Contemporáneo. Esta etapa del programa de formación, apunta a que los estudiantes enfaticen en el diseño de información como una de las sub-áreas más relevantes y con más demanda en la sociedad actual; convirtiéndose en especialistas en el diseño de información.

Micro Descripción

Esta asignatura estudia los sistemas de información con el objeto de comprender su alcance y facilitar el análisis de distintas formas de comunicación —en periodismo, ciencia, arte, educación, lúdica, información, didáctica, etc.—, mediante una estructurada contextualización para el posterior uso de códigos visuales basados en el conocimiento de procesos perceptivos y culturales.

Desarrollo de la asignatura

La asignatura prepara a los estudiantes para actuar en la sociedad de la información y del conocimiento, donde todo puede ser entendido como información y donde ellos se convierten en configuradores o diseñadores de esta información a partir principalmente del lenguaje visual.

Se trabaja desde el reconocimiento de casos en los que la comunicación visual toma un papel central en los procesos culturales, sociales y comerciales, en el contexto local y en perspectiva con el mundo. Apoyados en la teoría de este enfoque del diseño ampliamente desarrollada en el mundo por teóricos de estados Unidos, Inglaterra y países latinoamericanos como Argentina.

Pretende entonces que ellos utilicen los conocimientos adquiridos a lo largo de la primera mitad de la carrera y los articulen en sistemas de diseño de información, que respondan a las necesidades de la sociedad actual y donde ellos asumen el rol de proveedores de sentido. El taller de sexto semestre se constituye además en la oportunidad para que ellos se enfrenten con el mundo real y gestionen problemas con los que sienten conexión y en los que identifican que existe un vacío en cuanto a su adecuada información, desde competencias y habilidades propias del diseño.

OBJETIVO GENERAL

Proporcionar información teórica y prácticas que sean adecuadas para que el estudiante comprenda el campo del diseño de información y a partir de ese entendimiento realice propuestas que estén contextualizadas en el mundo que lo rodea y las necesidades que en el hay.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Estudiar sistemas de información en el contexto local y ponerlos en perspectiva con proyectos del mundo para entender los elementos que los componen y la forma en que fueron creados.
2. Entender que es el diseño de información
3. Conocer el proceso y los métodos para diseñar información.
4. Realizar un proyecto de diseño de la información (según modelo de aprendizaje por proyectos de BA) en el que articule y aplique los conocimientos adquiridos en la asignatura.
5. Estudiar los procesos perceptivos y culturales implícitos en el diseño de información.

Alcances de la asignatura

Al finalizar el plan de estudio los estudiantes deben estar en capacidad de:

1. Reconocer y hacer un análisis crítico de los sistemas de diseño de la información de su ciudad y el mundo.
2. Empezar de manera metódica y con el uso de herramientas apropiadas proyectos de diseño de información, en los que se comunique a partir del lenguaje visual y de esta manera se resuelvan necesidades.

3. O proponer proyectos de diseño de información, actuando como un estratega que da sentido a los temas que encuentra pertinentes y por los que siente interés.
4. Identificar los datos u obtenerlos directamente de la realidad y someterlos a un proceso de diseño.
5. Encaminar sus proyectos que produzcan un efecto sobre los usuarios / o sobre la gente, sus conocimientos, actitudes y comportamientos.

COMPETENCIAS Y PRINCIPIOS A DESARROLLAR

Competencias de lenguaje

1. Habilidad en el análisis y la reflexión discursiva.
2. Capacidad de lectura e interpretación del signo (semiología).
3. Conocimiento y utilización de lenguajes digitales e informáticos relacionados con el diseño y la comunicación gráfica.
4. Competencia para argumentar proyectos de diseño tanto conceptual como formalmente.

Competencias de comunicación visual

1. Conocimiento de la relación de la imagen con el campo perceptivo y de valoración estética.
2. Conocimiento de la imagen como elemento central de la comunicación visual (semiología de la imagen).
3. Capacidad de elaborar elementos de relevancia comunicativa, de acuerdo con la situación social y la población a la que orienta su acción.
4. Conocimiento de la comunicación, de la optima factura del mensaje y de los medios con los que este se formaliza y se difunde.

Competencias investigativas

1. Conocimiento básico de metodologías de investigación del diseño.
2. Capacidad de observación del entorno físico e interlocución con el contexto social.
3. Descripción y análisis de entorno y contexto, en términos de diseño.
4. Capacidad de interpretación para aportar soluciones adecuadas desde el ámbito de la comunicación visual.

Competencias de desarrollo proyectual

1. Habilidad para desarrollar y aplicar conceptos y métodos propios del conocimiento disciplinar.
2. Conocimiento para estructurar, diseñar y gestionar proyectos.
3. Proyección de propuestas comunicativas de diseño en el entorno local y regional.
4. Formalización de propuestas de diseño para instituciones y/o comunidades.

Valores del estudiante de Bellas Artes

Responsabilidad: El estudiante debe estar en capacidad de reconocerse a sí mismo, como sujeto activo y responsable de la observación de su propia realidad y de su papel dentro de su contexto histórico.

Lo anterior implica para su ejercicio atención constante y dedicación, es decir, comprometerse con su proyecto y dedicar la atención necesaria en una búsqueda continua. Concebir el ejercicio profesional en una perspectiva ética y con una función social.

Respeto: El reconocimiento y la valoración de la diversidad y la pluralidad cultural, étnica, ideológica, de género, edad y otras. Valorarse a sí mismo y a sus compañeros y aportar al proceso de construcción conjunta con actitudes de escucha, genuino interés, reconocimiento y valoración de la diferencia.

Solidaridad y trabajo colectivo: El estudiante debe estar dispuesto a reconocerse como un miembro de la comunidad y por tanto ser consciente de la responsabilidad de sus acciones, sus palabras y decisiones. Orientarse en el cumplimiento de objetivos de carácter colectivo y demostrar actitudes solidarias como estudiante, colega o maestro. Capacidad para relacionarse con los demás y establecer relaciones dialógicas. Capacidad de compartir y unir esfuerzos en el trabajo en equipo.

Honestidad: Se refiere a un ejercicio auténtico que responda a intereses y búsquedas propias en relación con las preguntas pertinentes a su contexto y momento histórico. Reconocimiento de la dimensión ética para construir un proyecto de vida.

Autonomía: Se entiende la autonomía en este contexto como la posibilidad de fortalecer su capacidad de decisión y acción, así como la posibilidad de empoderamiento para construir su propia historia. La autonomía es necesaria pues determina la capacidad de empoderarse de las propias decisiones, auto-gestionar procesos y desarrollar su trabajo en la búsqueda continua que supone la creación de un proyecto de vida enmarcado en el conocimiento de los diferentes contextos en los que se desenvuelve.

Pensamiento crítico: El estudiante estará en capacidad de contrastar sus propias ideas y conceptos con el conocimiento construido en colaboración, así como con el trabajo de artistas, profesionales de diversas disciplinas, teorías, relaciones y de los diferentes acontecimientos que se relacionan en los distintos momentos de la creación. En este recorrido desarrollará una postura reflexiva y simultáneamente autocrítica.

MÉTODO

La asignatura se realiza a través del **aprendizaje por proyectos**, los estudiantes desarrollan a lo largo del semestre un proyecto al que articulan las enseñanzas y aprendizajes de la

clase. Además se el ***aprendizaje se realiza a través del proceso de diseño***, es decir que los estudiantes avanzan a través de fases que combinan métodos de investigación y diseño, los cuáles encaminan hacia el diseño de la información en sus respectivos proyecto.

La educación que reciben los estudiantes considera importante ***el proceso***, así como ***el resultado***. De este modo los estudiantes semana a semana deben avanzar según el proceso de diseño, relacionándose a fondo con cada uno de sus pasos, lo cual como consecuencia permitirá llegar a tener piezas diseñadas que en conjunto constituyan un sistema de diseño de la información.

El ***estudiante será un participante activo de la clase*** y no sólo un receptor de información, es decir que la enseñanza aprendizaje de la asignatura será interactiva. En donde ellos reciban responsabilidades, de cuyo cumplimiento dependerá el éxito de su proceso de formación.

Las clases combinan ***nociones teóricas, análisis de casos de estudios y practicas***, a través de la combinación de estos elementos, se espera que el estudiante comprenda el enfoque del diseño de la información y actué en él.

Se usaran, en consecuencia, ***métodos de investigación*** como: revisión de documentos, entrevistas con usuarios, grupos focales, observación, etnografías, encuestas, grupos focales, entre otras. ***Y métodos de diseño*** como la bocetación y el prototipado.

Y se emplearan herramientas como: una bitácora, un documento de encargo o brief, un repositorio virtual (DropBox) de las clases, que puede ser accedido en el siguiente enlace:

<https://www.dropbox.com/sh/389w6pjIntylw8g/AABf1nsbnKFCzlbMxsnGhegda?dl=0>

Presentación de unidades temáticas

La asignatura se desarrollará a través cinco unidades temáticas, de la siguiente manera:

1. Reconocimiento de casos de sistemas de diseño de información en el contexto local y en el mundo, y su análisis de manera crítica. Así como la identificación de posibles vía para la expresión del diseño de información.

Objetivo Terminal: Estudiar sistemas de información en el contexto local y ponerlos en perspectiva con proyectos del mundo para entender los elementos que los componen y la forma en que fueron creados.

2. Establecimiento de un marco conceptual para el diseño de información y el entendimiento de los sistemas de diseño de información.

Objetivo terminal: Entender que es el diseño de información

3. Conocimiento y aplicación del proceso de diseño al diseño de información, y uso de herramientas de investigación y diseño para ello

Objetivos terminales: Conocer el proceso y los métodos para diseñar información.

Realizar un proyecto de diseño de la información (según modelo de aprendizaje por proyectos de BA) en el que articule y aplique los conocimientos adquiridos en la asignatura.

4. Estudio de los procesos culturales en los que las personas a través de la comunicación visual perciben, interpretan, recuerdan, asocian, la información en nuestra actual cultura

Objetivo terminal: Estudiar los procesos perceptivos y culturales implícitos en el diseño de información.

Cronograma de trabajo

Se adjunto el cronograma de trabajo realizado en Excel

| EVALUACIÓN |
|---|
| Mecanismos de evaluación Evaluación del docente Co-Evaluación con los alumnos Autoevaluación (a través del instrumento bitácora) Apreciaciones de docentes invitados a socialización |

Criterios de evaluación

Se tendrán en cuenta los siguientes criterios de evaluación:

1. Reconocimientos de sistemas de diseño de información en la región y el mundo.
 - 1.1. identificando sus las principales características de estos sistemas de diseño de la información.
 - 1.2. Análisis crítico de los sistemas de diseño de información.
2. Comprensión del enfoque del diseño del información y de los conceptos asociados a él.
3. Conocimiento del proceso de diseño y su adaptación al diseño de la información.
 - 3.1. Entendimiento de los métodos de investigación y diseño que se combinan en el diseño de información.
 - 3.2. Aplicabilidad del proceso de diseño, los métodos y herramientas en el proyecto.
 - 3.3. Determinación del alcance de cada proyecto.
4. Claridad sobre los procesos culturales, que sustentan la comprensión, asimilación y recordación de la información diseñada.

Al respecto de lo anterior en cada corte de acuerdo con el desarrollo de los contenidos se evaluará los siguiente:

- El estudiante entiende que es un sistema de diseño de información
- El estudiante identifica sistemas de diseño de información en su ciudad
- El estudiante trae casos de sistemas de diseño de información en el mundo
- El estudiante reconoce las vías a través de las cuales se expresan esos sistemas de diseño de información
- El estudiante reconoce las características de los sistemas de información conocidos en clase
- El estudiante analiza las características que hace efectivos o inefectivos los sistemas de diseño de información vistos
- El estudiante sabe que es diseño de información
- El estudiante diferencia el diseño de información del diseño de identidad visual
- El estudiante conoce los principales conceptos asociados al diseño de la información
- El estudiante conoce el proceso de diseño y su adaptación al diseño de la información
- El estudiante conoce los métodos de investigación y diseño
- El estudiante sabe cuáles son las herramientas para el desarrollo de su proyecto
- El estudiante aplica el proceso, los métodos y las herramientas de manera adecuada en su proyecto
- El estudiante determina un alcance para su proyecto
- El estudiando llega hasta donde se propuso con sus proyecto
- El estudiante entiende que el diseño de información actúa en el marco de la cultura

- El estudiante es consciente de que comunica e informa a través del diseño de información
- El estudiante constata con sus usuarios, si entiende, perciben e interpretan adecuadamente las piezas
- El estudiante justifica como pertinente y apropiado su trabajo
- El estudiante gestiona adecuadamente las relaciones con los usuarios de su proyecto
- El estudiante expone con propiedad su proyecto
- El estudiante identifica las piezas que satisfacen la necesidad de información de su público
- El estudiante desarrolla las piezas para su proyecto de diseño de información

Se realizarán 6 actividades de evaluación, con la siguiente ponderación:

1ra UNIDAD: Sesiones 2 a la 6 (30%)

Actividad 1 Presentación de casos: exposición de casos en la clase

Mecanismos de evaluación: se evaluará el análisis de las variables de la gramática visual que el estudiante haga sobre los casos.

Criterios de Evaluación: El estudiante reconoce los sistemas de diseño de información. El estudiante reconoce los elementos que componen dichos sistemas. El estudiante expone casos en lo que demuestra su conocimiento. (30% sobre la nota de la unidad para el primer corte)

Actividad 2 Planteamiento del proyecto de diseño de información

Mecanismos de evaluación: documento escrito del proyecto, el cual se desarrollará en los cortes siguientes.

Criterios de evaluación: el estudiante propone un proyecto pertinente y viable. El proyecto es propuesto, pero le falta claridad para justificar su pertinencia y viabilidad. El proyecto del estudiante no es pertinente o viable. (70% sobre la nota de la unidad para el primer corte)

2da UNIDAD: Sesiones 7 a la 11 (30%)

Actividad 3 Diseño y presentación de ejercicio de diseño de la información (hoja de vida)

Mecanismos de la evaluación: propuesta de pieza presentada por el estudiante, su argumentación y la explicación de los conceptos del diseño de información en ella.

Criterios de evaluación: El estudiante diseña aplicando conceptos de diseño de información y lo explica satisfactoriamente. El estudiante diseña pero no es clara la identificación de su trabajo y se confunde al explicar los conceptos. El estudiante diseña fuera de contexto y no puede explicar su trabajo. (30% sobre la nota de la unidad para el primer corte)

Actividad 4 Entrega de avance sobre las piezas diseñadas

Mecanismos de la evaluación: piezas diseñadas y evaluadas por el docente y los estudiantes.

Criterios de evaluación: Las piezas del proyecto informan adecuadamente sobre el tema y se comportan como un sistema en conexión con el usuario y el contexto. Las piezas diseñadas informan parcialmente y eventualmente representan al usuario y su contexto. Las piezas diseñadas no aportan información, no se relacionan con los usuarios y están descontextualizadas. (70% sobre la nota de la unidad para el segundo corte)

3ra UNIDAD: Sesiones 12 a la 15 (30%)

Actividad 5 Entrega final a través de una muestra

Mecanismos de la evaluación: evaluación de las piezas en una muestra en Bellas Artes, docentes invitados a emitir conceptos

Criterios de evaluación: La necesidad de información visual fue resuelta de manera satisfactoria a través del diseño. La necesidad de información fue en parte solucionada a través del diseño. El diseño fue inútil para saciar la necesidad de información del proyecto. (100% sobre la nota de la unidad para el tercer corte)

Actividad 6 Reflexión

Mecanismos de la evaluación: ensayo, evaluado por el docente.

Criterios de evaluación: El estudiante demuestra su aprendizaje a través de su reflexión sobre su proyecto de diseño de información del semestre. El estudiante sólo menciona algunas de los aspectos del proceso de diseño de información en su ensayo. El estudiante a pesar de haber hecho un proyecto de diseño de información no logra explicarlo ni sacar conclusiones de él. (10% nota final)

BIBLIOGRAFÍA DE CONSULTA

- Katz, J. (2012). Designing Information. Hoboken, New Jersey: Wiley & Sons, Inc.
Ferrer, A. (n.d.). Infografía. Universidad Oberta de Catalunya.
Frascara, J. (2000). Diseño Gráfico y Comunicación. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
Frascara, J. (2011). ¿Qué es el diseño de información?. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
Cairo, A. (2011). El arte Funcional. Alamut.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Manjarrez de la Vega, J. J. (n.d.). Infografía. Universidad de Londres.
Simlinger, P. (2007). idX information design exchange. University Course in Information Design.
Pettersson, R. (2002). Information design an introduction (Vol. 3). Eskilstuna, Sweden: Mälardalen University
George, J. (2006). A Practical Guide to Graphics Reporting. Elsevier Inc.
Hevner, A. (2010). Design Research in information Systems. Springer.
George, J. (2006). A Practical Guide to Graphics Reporting. Elsevier Inc.
Scolari, C. (2013). Narrativas Trasmídia. Egedsa.