| FACULTAD | Facultad de Artes Visuales y Aplicadas |
| --- | --- |
| PROGRAMA | Diseño gráfico |
| SEMESTRE | 1 |
| ASIGNATURA | Diseño I |
| CÓDIGO | 11401 |
| INTENSIDAD HORAS SEMANA | 8 |
| CRÉDITOS | 4 |
| (PRE) REQUISITOS | NA |
| CORREO ELECTRÓNICO | johansmurillas@bellasartes.edu.co lpinchao@bellasartes.edu.co |
| DOCENTE(S) | Johans Sánchez Murillas/ Lina Marcela Pinchao Diaz |

**PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA**

Esta asignatura forma parte del Área Proyectual que constituye el eje principal en la formación del diseñador, en la cual convergen las nociones adquiridas en otras áreas, a la vez que se desarrollan los elementos conceptuales, técnicos y de conocimiento tecnológico, para responder a las necesidades del proceso de los proyectos abordados como la estructuración, la formalización y la valoración de los resultados del trabajo.

A la vez es parte del Ciclo de Fundamentación que incluye elementos conceptuales y técnicos necesarios para la comprensión amplia del campo profesional del Diseño Gráfico y permite al estudiante la apropiación de métodos de aprendizaje para perfilar y encarar problemáticas propias de la disciplina.

Su relación con las demás asignaturas de primer semestre y otras electivas que el estudiante pudiera cursar, se da fundamentalmente, en la medida de las posibilidades de articulación con las temáticas, los ejercicios y los trabajos realizados en dichas asignaturas, para que el estudiante pueda poner en práctica en el taller de Diseño o en los otros cursos, los aprendizajes adquiridos. Este semestre se pretende realizar una articulación con la asignatura Gráfica Digital I en el desarrollo del proyecto final, integrando conocimientos y habilidades aprendidas en ambas asignaturas.

Finalmente, desde el Taller de Diseño, con los ejercicios de experimentación con la forma, el color y la composición; y a través de los proyectos de diseño, se presentan técnicas y herramientas de consulta o búsqueda, para que los estudiantes desarrollen habilidades y destrezas en este campo que les permitan desarrollar su potencial como solucionadores de problemas de comunicación y creadores, con sensibilidad, compromiso y responsabilidad por el entorno social y cultural en el que están inmersos.

**OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA**

* **Objetivo General:**

Aprender las bases y los principios teóricos-prácticos del diseño y conceptos del lenguaje visual y las herramientas técnicas para la expresión y la comunicación gráfica que luego serán aplicados a proyectos de diseño de un nivel de complejidad básica.

* **Objetivos Específicos:**
  + Comprender los elementos básicos para la configuración formal del diseño en la composición a través de la revisión de aspectos teóricos y la puesta en práctica, de los mismos, por medio de ejercicios de diseño bi y tridimensional.
  + Desarrollar habilidades técnicas para la expresión gráfica, por medio de la experimentación con herramientas y materiales para la realización de piezas y productos de diseño.
  + Desarrollar maquetas o prototipos de productos de diseño con base en el desarrollo de proyectos relacionados con problemas propios del campo de estudio, con un nivel de complejidad que corresponda al nivel de experticia del grupo de trabajo.

**MICRODESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA (límites y alcances)**En el Taller de Diseño I se trabajan particularmente los elementos de la forma (conceptuales, visuales, prácticos y de relación) respecto de la composición bi y tridimensional. Igualmente, se aborda el color en el lenguaje gráfico mediante la teoría del color, para comprender y aplicar los conocimientos teóricos y prácticos en la solución de problemas de comunicación visual.

**DESARROLLO DE LA ASIGNATURA**

**UNIDAD I**

INTRODUCCIÓN.

Estudio de los conceptos de los elementos del Diseño.

*ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DEL DISEÑO*

* Punto, línea y plano
* Geometrización
* El espacio-formato y zonas compositivas
* Organizaciones rigurosas y laxas

*COLOR*

* ¿Qué es el color?
  + Armonías:
  + Primarias
  + Secundarias
  + Triadas cromáticas
* Propiedades del color:
* Matiz (color en sí)
* Valor (oscuridad y claridad)
* Saturación (pureza del color)

*TRIDIMENSIONALIDAD*

* Desplazamiento espacial del punto, la línea y el plano.

**UNIDAD II**

*LA PERCEPCIÓN VISUAL Y LA COMPOSICIÓN*

* Conceptuales
* Visuales
* De relación
* Elementos prácticos
* Interrelación de las formas
* La forma. Principio de Unidad.
* La función denotativa y connotativa como origen de la forma
* La perspectiva estructural de la figura como el origen de la forma
* Conceptos módulo, submódulo y supermódulo
* Teselación
* Estructuras y tipología. Activas e inactivas. Visibles e invisibles

*EL COLOR*

* Sistema aditivo
* Sistema sustractivo
  + Diferencia del color impreso y digital
  + Terciarias
  + Cuaternarias

*TRIDIMENSIONALIDAD*

* Modularidad poliédrica

**UNIDAD III**

* El proyecto de diseño
* Briefing
* Colecciones de diseño
* Familia de diseño
* Línea de diseño
* Leyes de la Gestalt

*TRIDIMENSIONALIDAD*

* Empaque
* Exposición y exhibición de proyectos.

**COMPETENCIAS**

**Competencias del lenguaje:**

* Capacidad para escuchar e interpretar al interlocutor, con sentido común y objetividad en la formación del estudiante.
* Capacidad argumentativa para la presentación de propuestas de diseño y para la valoración del trabajo propio y el de terceros, con visión crítica.

**Competencias para la comunicación visual:**

* Capacidad para la construcción de mensajes a partir del lenguaje visual y los principios y las herramientas del diseño, en concordancia con el brief y sus especificaciones de rendimiento y requerimientos; con respeto, sensibilidad y responsabilidad del contexto en el que estos se circunscriben.
* Capacidad para la selección y el uso adecuado de los medios y las herramientas de comunicación, para la transmisión de mensajes e información, con respeto y responsabilidad sobre sus implicaciones medioambientales.
* Competencias técnicas análogas para la utilización de herramientas y recursos para la expresión y la comunicación, propios y/o relacionados con el oficio, con ética y respeto por los derechos de autor.

**Competencias de desarrollo proyectual**

* Capacidad para discernir a partir de ideas de terceros, para valorar críticas y sugerencias, y así interpretar mensajes y transformarlos en herramientas útiles para su labor profesional, como, por ejemplo: el brief de diseño.
* Conocimiento de técnicas para la conceptualización y métodos para la producción de mensajes y contenidos de diseño gráfico.

**Competencias de investigación:**

* Capacidad para la conceptualización y el desarrollo de proyectos de creación-investigación, que, por medio del Diseño Gráfico, produzcan impacto positivo en la sociedad.

**MÉTODO**

* El plan de estudios del programa de diseño gráfico trabaja a partir de un enfoque constructivista que sustenta la creación y apropiación del conocimiento a partir de la pedagogía vivencial, la reflexión grupal y la construcción colaborativa de conocimiento y experiencias.
* En este sentido, el aprendizaje por proyectos se estructura en el área proyectual, donde confluyen los saberes obtenidos en las áreas de expresión y humanidades, con proyectos que exploran, en primer semestre, los conceptos de forma, composición bi-tridimensional y color.
* Así mismo; la práctica docente mediante duplas se desarrolla como un modelo de enseñanza y aprendizaje entre pares, que establece procesos de diálogo y se caracteriza por la combinación de la observación y el análisis crítico entre pares, lo cual fortalece tanto la dimensión dialógica como la heurística. La apuesta está centrada en otorgar autonomía progresiva al estudiante y la consolidación de criterio en la toma de decisiones en diseño.
* En la primera etapa del Taller de Diseño 1, que corresponde a un ciclo de introducción, se revisarán y pondrán en práctica las bases o los fundamentos del diseño y de la comunicación visual, a partir de lecturas y exposiciones, reflexiones y observaciones de ejemplos, que serán evaluadas por medio de ejercicios y al menos un examen escrito por corte, cuyo propósito es contribuir al afianzamiento de las ideas y/o los principios abordados.
* Consecutivamente; pero puesto en consideración desde el comienzo del semestre, se desarrollará el proyecto del curso, que realizado en equipos y con base en la detección de problemas de información y/o comunicación gráfica en el contexto local, permitirán introducir a los estudiantes en la práctica profesional del oficio y estimular la investigación en diseño.
* Para el desarrollo de cada ejercicio de diseño, así como para la realización del proyecto del taller, se definirá un encargo que reunirá, por escrito, una serie de planteamientos, condicionantes y requerimientos, que delimitará el alcance del mismo, conforme al nivel del curso, y servirá como guía para la realización de los trabajos y la evaluación de los procesos y los resultados.
* De igual forma; y con el propósito de facilitar el trabajo y la concentración de recursos y esfuerzos para mejorar la calidad de los trabajos, se buscará que todos los ejercicios y el proyecto a realizar, se integren en la medida de lo posible, con la asignatura de gráfica digital.
* Finalmente; y como forma de registrar el proceso de trabajo y con el propósito de incentivar la investigación y así mismo el uso de las TIC, cada estudiante o grupo de estudiantes, según el ejercicio y de acuerdo con las posibilidades, llevará una bitácora física, que dé cuenta de su progresión y sirva como registro de la experiencia académica.

**EVALUACIÓN**

**L**a evaluación del desempeño, la participación y la realización de las actividades programadas en el curso, se llevará a cabo de acuerdo con tres momentos o “cortes” específicos del cronograma académico de la Institución, denominados, ponderados y programados, así:

* **Primer parcial**

Corresponde al 30% del valor de la nota final.

De la semana 1 a la semana 6 del periodo académico.

Evaluación entre el 6 y 10 de marzo de 2023.

* **Segundo parcial.**

Corresponde al 30% del valor de la nota final.

De la semana 7 a la semana 12 del periodo académico.

Evaluación entre el 24 y 28 de abril de 2023.

* **Evaluación final.**

Corresponde al 40% del valor de la nota final.

De la semana 13 a la semana 18 del periodo académico.

Evaluación entre el 7 y 14 de junio de 2023.

Las actividades, prácticas y ejercicios que se realicen se revisan y retroalimentan de forma colectiva por el grupo de clase (coevaluación), utilizando una tabla que ayudará a ponderar los trabajos presentados, y donde los docentes registran sus opiniones sobre la evolución de cada estudiante y el nivel del grupo, para determinar la nota de cada trabajo, conforme a los siguientes criterios de evaluación:

● Proceso (40%): Calidad del desarrollo del ejercicio o trabajo asignado, participación, continuidad y seguimiento de las asesorías, cumplimiento y puntualidad en las entregas de trabajos y ejercicios.

● Concepto (30%): Calidad de la idea que soporta y/o justifica el desarrollo de la propuesta gráfica y/o el trabajo en general, en concordancia con los requerimientos dados en el planteamiento de los ejercicios o trabajos asignados.

● Presentación (30%): Calidad técnica y estética de la presentación gráfica y de la sustentación verbal o escrita de los proyectos, según sea el caso. Pulcritud y buena disposición de los elementos que constituyen la entrega y/o la presentación, manejo del discurso oral y/o redacción, cumplimiento del tiempo dado para la presentación, etc.

Las evaluaciones escritas se calificarán conforme a la cantidad de respuestas acertadas y completas.

La calificación se realizará de forma numérica de cero (0.0) a cinco (5.0) y sus correspondientes fracciones; donde cinco (5.0) es la mejor nota posible de alcanzar, uno (1.0) la nota más baja, cuando el trabajo se realiza y se presenta a tiempo, pero aun así no cumple con ningún requisito; y cero (0.0) corresponde a la no presentación del trabajo en la fecha y horas definidas.

Esta asignatura no es habilitable, pues se trata de un taller donde la asistencia, la participación y el trabajo en clase son la base para la revisión y comprobación de las actividades desarrolladas y la evolución de los estudiantes. Por tal razón, tampoco aplican las evaluaciones supletorias; pero según el caso y la justificación, los docentes, a su criterio, podrán aceptar o denegar la presentación de trabajos de forma extemporánea.

La asignatura se da automáticamente por perdida con 14.4 horas de inasistencia injustificada, conforme a lo establecido en los estatutos y demás disposiciones de la Institución. Es decir; que si se falta a una sesión de taller completa, se tendrán 4 horas de falta.

En cada sesión se tomará la asistencia correspondiente a las 4 horas de la misma, 10 minutos después de la hora de inicio programada. Cada estudiante es responsable de avisar al docente sobre su llegada tarde a la clase, para que este levante las faltas de asistencia de las horas que haya registrado. Se tendrá en cuenta y registrará como falta el retiro de estudiantes antes de finalizar la jornada de clase.

Para más información sobre el calendario académico de la Institución, ver el documento anexo al presente o visitar:<https://bellasartes.edu.co/images/consejo/resolucion_054_2021.pdf>

**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA (Obligatoria)**

WONG Wicius. Fundamentos del Diseño Bidi-Tridimensional. 3a. Edición. Editorial Gustavo Gilli. Barcelona - 1982.

FABRIS Germani. Fundamentos del proyecto gráfico. Ediciones don Bosco.

Scott, R. G. (2002). Fundamentos del diseño. Limusa/Noriega Editores.

**BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

MUNARI Bruno. Cómo Nacen los Objetos.

SHIFTMAN Harvey Richard. La Percepción Humana.

ARNHEIM Rudolf. Arte y percepción visual. (Editorial Alianza 1980 )

ARNHEIM Rudolf. El poder del centro (Editorial Alianza 1984 )

DONDIS Dondis. La sintaxis de la imagen visual. Barcelona : Gustavo Gilli.

HELLER Steven, ILLIC Mirko. Escrito a Mano. Barcelona : Gustavo Gili. 2004

M. WHELAN Bride. La armonía en el color. Documenta, Argentina 1994

KANDINSKY, Wassily. El Punto y la Línea Sobre el Plano.

**PERFIL DEL DOCENTE**

***Lina Marcela Pinchao Díaz.***

Tengo una formación profesional en Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Colombia y me encuentro terminando una maestría en Filosofía en la Universidad del Valle.

He enseñado asignaturas de diseño digital, dibujo e ilustración. Tengo experiencia en investigación en las líneas de educación, diseño industrial y recientemente filosofía. Mi desarrollo profesional ha sido principalmente en diseño gráfico, ilustración y fotografía.

Perfil de cvlac:

<https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000112617>

***Johans Sánchez Murillas.***

Mi formación profesional compete a la de Diseñador Industrial y Especialista en Pedagogía del Diseño (2018 - 2019) teniendo como alma mater a la Universidad Nacional de Colombia. Magíster en tecnología educativa y competencias digitales de la Universidad Internacional de la Rioja UNIR en España (2022).

Mi práctica pedagógica ha sido realizada en las instituciones de la Universidad Nacional de Colombia en el programa de diseño industrial (2016 - 2018) y la Corporación Unificada Nacional de Educación superior (CUN) en los programas de diseño gráfico y comunicación social (2019) y vinculado al Instituto Departamental de Bellas Artes desde el 2020.

He orientado asignaturas de Historia y teoría del diseño III (6 – 8 semestre), Historia del arte en Colombia (5 semestre), Metodología del diseño (4 semestre), Metodología de la investigación (1 semestre), Producción digital (2 semestre), Edición de imagen digital (2 semestre), diseño básico génesis y teoría (1 semestre). Historia del arte (I semestre), historia del diseño I, fundamentos de investigación I (2 semestre), fundamentos de investigación II (3 semestre), actualmente soy coordinador del semillero DI-versa: identidad, género y diseño.

<https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000129044>