| FACULTAD | Artes Visuales y Aplicadas |
| --- | --- |
| PROGRAMA | Diseño Gráfico |
| SEMESTRE | 2 |
| ASIGNATURA | Diseño II |
| CÓDIGO | 11402 |
| INTENSIDAD HORAS SEMANA | 8 |
| CRÉDITOS | 4 |
| (PRE) REQUISITOS | Diseño 1 |
| CORREO ELECTRÓNICO | mmontoya@bellasartes.edu.co  hmunoz@bellasartes.edu.co |
| DOCENTE(S) | Mateo Montoya Reyes  Héctor José Muñóz Collazos |

**MICRODESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA (límites y alcances)**

En el Taller de Diseño II se continúa trabajando sobre composición y color, elementos transversales en todo proyecto de comunicación visual, involucrando otro importante componente gráfico: la tipografía. Se estudian las familias y fuentes tipográficas, la semántica de la letra, su anatomía y morfología, buscando encontrar nuevos lenguajes gráficos.

**PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA**

El taller de **Diseño 2** hace parte del área proyectual del ciclo de fundamentación del programa de Diseño Gráfico, en el que confluyen los saberes de las áreas de expresión y humanidades, en función de las competencias proyectuales propias de este nivel de formación. Así mismo, se fortalecen los conocimientos sobre la forma abordados en Diseño 1, y se complementan con conceptos sobre composición, color, tipografía y comunicación visual, por medio de dos momentos donde se abordará la tipografía, posteriormente la composición para finalizar en un proyecto de mediana complejidad. Se llevarán a cabo ejercicios y prácticas, que posibilitan toda una experiencia de la vivencia proyectual en su debida proporción.

**OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA**

**General:**

Desarrollar propuestas de diseño gráfico que respondan a problemas propios de la naturaleza del oficio, para que los(as) estudiantes comprendan el abordaje de este tipo de situaciones desde la perspectiva de su profesión.

**Específicos:**

* Comprender principios de la composición gráfica, la forma tipográfica, sus características, anatomía y aplicaciones, entre otros criterios para su selección, por medio de ejercicios preferiblemente asociados a realidades del contexto.
* Plantear estrategias y alternativas de diseño para la solución de los problemas definidos, a través de métodos generativos presentados y explicados por la dupla docente, entre otros recursos abordados en asignaturas como fundamentos de investigación.
* Realizar muestras de las propuestas de diseño por medio de técnicas de modelado, maquetación, prototipado y presentación gráfica y oral de resultados de diseño.

**DESARROLLO DE LA ASIGNATURA**

Temáticamente, en el taller se propone abordar los siguientes contenidos:

**Unidad 1:** Contexto histórico de tipografía, caligrafía, lettering y aplicación de conceptos

* Introducción a la tipografía uso y contexto
* Aplicaciones tipográficas
* Familias y usos
* Anatomía
* Color aplicado en integración asignatura color
* Deformación tipográfica

**Unidad 2:** Conceptos de composición, composición con textos

* Síntesis de la imagen integración asignatura dibujo II y gráfica digital
* Conceptos de composición

**Unidad 3:** Aplicación de conceptos en un proyecto de baja complejidad

* Integración proyectual Seminario de investigación
* Sesiones de trabajo en grupo en individual
* Asesorías y seguimiento de proyectos

**COMPETENCIAS (POSTERIORMENTE RESULTADOS DE APRENDIZAJE)**

* **Competencias de lenguaje:**Capacidad de lectura y escritura.  
  Habilidad en el análisis y la reflexión discursiva.  
  Competencias para argumentar proyectos de diseño tanto conceptualmente como formalmente.
* **Competencias de comunicación visual:**Conocimiento de la relación de la imagen con el campo perceptivo y de valoración estética, y de su valor como elemento clave para la comunicación visual.  
  Capacidad de elaborar elementos de relevancia comunicativa..  
  Conocimiento de la comunicación, de la óptima factura del mensaje y de los medios con los que este se formaliza y se difunde.
* **Competencias de desarrollo proyectual:**

Habilidad para desarrollar y aplicar conceptos y métodos propios del conocimiento disciplinar.

Conocimiento para estructurar, diseñar y gestionar proyectos delimitados por un entorno próximo.

* **Competencias investigativas:**   
  Capacidad de observación del entorno físico e interlocución con el contexto social.

Descripción y análisis de entorno y contexto, en términos o con enfoque para el diseño.

Capacidad de interpretación para aportar soluciones adecuadas desde el ámbito de la comunicación visual.

Conocimiento de métodos y recursos para investigación en diseño.

**MÉTODO**

La asignatura se desarrolla con base en el modelo de taller, bajo el principio de aprender haciendo, experimentando, reflexionando y compartiendo, en el marco del Aprendizaje Basado en Problemas Orientado a Proyectos. Lo cual significa que partiendo de ejercicios con problemas asignados y delimitados por un contexto próximo al (la) estudiante, se desarrollan **propuestas** **de solución**, con el asesoramiento de la dupla docente, en un proceso que además incluye una serie de exposiciones y prácticas sobre temas fundamentales para el ejercicio profesional como: la composición y la tipografía, entre otras dinámicas, lecturas cortas y visionado de contenidos audiovisuales, para aportar a la mirada y actitud del (de la) profesional en diseño.

Para la clase se utilizará Google Classroom como espacio para facilitar la información y el compartir de materiales y recursos, así como para la entrega parcial y final de compromisos con sus debidos soportes.

Así mismo, la bitácora se propone como elemento fundamental para registrar y dar a conocer las situaciones, las dificultades, las ideas, las decisiones, los yerros y los aciertos del proceso de trabajo.

**EVALUACIÓN**

En el taller de diseño 2 se contemplan los siguientes criterios de evaluación; los cuales aplican tanto para la evaluación por parte de la dupla docente como para los ejercicios de autoevaluación que se solicitan a cada estudiante y grupo, y se ponen a consideración para las evaluaciones parciales y final:

* **Proceso:** Entendido como la calidad y suficiencia en la exploración, interacción con las personas que son parte del contexto; el análisis y la reflexión sobre las situaciones problema; la participación en las dinámicas, actividades y prácticas llevadas a cabo en el taller; la indagación teórica, la relación con personas expertas, la búsqueda y registro de referencias; la exploración y/o experimentación para las alternativas de solución, el cumplimiento de compromisos con el grupo de trabajo y el grupo en general.
* **Diseño:** Interpretado en términos de calidad conceptual, singularidad y pertinencia o ajuste de la alternativa de solución al problema planteado, en relación con la suficiencia y calidad de factura de la propuesta misma. Bajo este criterio se evalúa el nivel de innovación, impacto o significado de la propuesta; la interpretación, apropiación o el uso de las nociones, principios o ideas sobre composición, color y tipografía abordados en el taller; así como la pulcritud, el esmero en los detalles y la optimización de los contenidos y las muestras producidas de las propuestas de diseño.
* **Presentación:** Comprendida como la pertinencia y la calidad gráfica, oral y personal en las asesorías y presentaciones o socializaciones; el cumplimiento de los requerimientos en las entregas; el orden y la completitud en el registro de las ideas y las experiencias, así como la capacidad de síntesis y de utilizar elementos de apoyo para comunicarse. Los acabados de los entregables tendrán una evaluación que se incrementará en la medida del avance de la asignatura.

Para cada ejercicio se entregará una rúbrica de evaluación y una hoja de ruta del ejercicio donde se explican las condiciones de cada uno y sus entregables. Los porcentajes de evaluación se estipulan en la rúbrica de evaluación, estos variarán según la complejidad de cada entrega.

De igual forma; es importante advertir que, aunque no es evaluable, se llevará un control de asistencia por horas que tendrá en cuenta tanto la llegada como la salida de cada sesión y que se llamará a lista en los primeros 10 minutos de cada una; que es responsabilidad del (de la) estudiante solicitar y verificar oportunamente las correcciones de faltas el día que se den, y que el límite máximo de **faltas** **justificadas con soportes** para todo el semestre (por cuestiones de salud, fuerza mayor u otros estipulados en el reglamento estudiantil), es de 14,4 horas. La nota final es cero para quien pierda la asignatura por este motivo.

Por último; es importante aclarar que los ejercicios y trabajos entregados para el curso deben ser de completa autoría de los (as) estudiantes; y que si bien en algunos casos se pueden encomendar algunos productos o contenidos a personas no matriculadas en el taller o tomar como inspiración o insumo algunos referentes, se debe validar oportunamente la posibilidad de encargo o uso, con la dupla docente.

**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.

D.A. DONDIS, La sintaxis de la imagen. (Editorial Gustavo Gili, SA)

**PERFIL DEL DOCENTE**

**Héctor José Muñoz Collazos**

Diseñador gráfico de la Universidad del Cauca (1998) e Industrial de la Universidad Nacional (2006) con maestría en Administración de la Universidad del Valle (2020)

Docente en diseño desde el 2006 en diferentes áreas tanto disciplinares como proyectivas. Con experiencia profesional en el campo editorial, transmedia, animación stop motion, desarrollo de productos, generación de proyectos comunitarios y gestión de proyectos en las industrias creativas.

**Mateo Montoya Reyes**

Diseñador gráfico en la universidad del Valle (2018)

Trabajó cómo diseñador y director de arte junior en la agencia de publicidad Mccann Erickson.

Se desempeña como diseñador e ilustrador independiente en “Clayman taller” con clientes como: Instagram, Hernán Casciari, Dawer y Damper, y Maréh.

Cuenta con experiencia en el campo de la animación y ejerce como docente desde el año 2022.