| Facultad | Facultad de Artes Visuales y Aplicadas |
| --- | --- |
| Programa académico | Diseño Gráfico |
| Semestre | Quinto |
| Asignatura | Diseño V |
| Código | 11405 |
| Intensidad horaria semanal | 8 |
| Créditos | 4 |
| Prerrequisitos | Diseño IV |
| Docentes | Zaira Raquel Montes Piñarete  Juan Carlos Morales Peña |
| Correo electrónico | [zmontes@bellasartes.edu.co](mailto:zmontes@bellasartes.edu.co)  [jcmoralespena@bellasartes.edu.co](mailto:jcmoralespena@bellasartes.edu.co) |

# **PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA**

Diseño V es la asignatura que da cierre al ciclo de fundamentación en el programa de Diseño gráfico, se focaliza en orientar al estudiante hacía la búsqueda de problemáticas localizadas en su entorno para analizarlas y explorarlas hasta conceptualizar posibles soluciones gráficas que den respuesta a las necesidades propias del problema a resolver. Durante el acompañamiento en el aula se les proporcionan herramientas de investigación que incentiven el trabajo autónomo en el alumno, hasta propiciar el desempeño académico necesario que les permita fomentar el uso de metodologías de trabajo activas y ágiles en la búsqueda de posibles soluciones a problemáticas propias del diseño.

La asignatura de Diseño V plantea guiar al estudiante dentro de la investigación académica por medio del aprendizaje basado en la metodología [Design Thinking](https://www.itmadrid.com/que-es-y-para-que-sirve-design-thinking/) (IDEO) con su modelo del doble diamante, por medio del cual se busca descubrir y definir problemáticas para posteriormente idear y prototipar soluciones gráficas.

En ésta etapa de la carrera el estudiante de diseño gráfico pone en práctica todo el aprendizaje tecnológico adquirido previamente, además de incorporar los conocimientos proporcionados por las demás asignaturas pertenecientes al quinto semestre. De esta manera se aborda el proceso de investigación por medio de una estructura coherente que permita obtener resultados tangibles por medio de prototipos realizados en las sesiones de clases.

La dinámica de trabajo en el aula se enfoca en la co-creación a través de la interacción grupal para la apropiación del conocimiento integral obtenido con herramientas y técnicas que ayudan a conducir al estudiante durante la investigación y promueven el análisis crítico.

La asignatura Diseño V aplica la metodología mixta del Aprendizaje Basado en Proyectos y Aprendizaje Basado en Juegos. Los estudiantes se comprometen a la participación de actividades para la efectividad de sus proyectos y la gamificación del curso. La participación corresponde a una evaluación cualitativa que aporta -mas no reemplaza- la evaluación cuantitativa.

# **OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA**

**GENERAL**

Acompañar al estudiantado en el desarrollo de proyectos investigativos de construcción grupal que aporten soluciones a la comunidad desde el diseño gráfico a través del [ABP](https://formacion.intef.es/pluginfile.php/43407/mod_imscp/content/5/index.html) y [ABJ](https://www.ludilo.es/blog/que-es-abj-y-su-importancia/) como ambiente de creación.

**ESPECÍFICOS:**

* Desarrollar las actividades del trabajo realizado en el taller de diseño con Aprendizaje Activo.
* Reconocer el concepto de síntesis de la información de manera gráfica (síntesis visual), entre otros principios del lenguaje gráfico, por medio de presentaciones, reflexiones colectivas, revisiones de referentes y ejercicios que se puedan aplicar al trabajo final del curso.
* Aplicar la metodología de [Design Thinking](https://www.itmadrid.com/que-es-y-para-que-sirve-design-thinking/) para el abordaje y la realización de proyectos de diseño gráfico, por medio de ejercicios de reflexión y asociación con el proyecto del curso.
* Contribuir a fortalecer las competencias profesionales de quienes participan del taller de forma lúdica.

# **MICRODESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA**

Diseño V es una asignatura que forma parte del cierre de ciclo de fundamentación, en este taller se aplican metodologías de investigación basadas en actividades didácticas y lúdicas, que permiten trabajar el desarrollo proyectual avanzado para conseguir soluciones gráficas por medio de la síntesis visual entendida como la capacidad de condensar formas y conceptos, dándoles mayor fuerza expresiva para una comunicación más efectiva. La síntesis puede ser descriptiva (planos, mapas, caricaturas, etc.), formal (se pasa del objeto en particular al global) y conceptual (isotipo, ícono, pictograma, señal).

# **DESARROLLO DE LA ASIGNATURA**

La asignatura de DISEÑO V se divide en 3 unidades temáticas:

UNIDAD 1: DESIGN THINKING. DESCUBRIR-DEFINIR / INVESTIGACIÓN-ANÁLISIS.

DISEÑO CENTRADO EN PERSONAS. ESCUCHA. Proceso que se realiza con apoyo en el Diseño centrado en las personas. Kit de Herramientas.

* Etapa de Encuadre. Búsqueda del contexto donde encontrar una problemática.
* Etapa de Empatía y Escucha. Permite descubrir oportunidades latentes.
* Herramientas de investigación: encuestas, sondeos y observaciones que permiten empatizar con el contexto a estudiar.
* Análisis de la información como instrumento para identificar los datos de mayor utilidad para la investigación.
* Etapa de Enfoque. La observación crítica de situaciones, relaciones y comportamientos alrededor del caso de estudio.
* Etapa de Definición. Definición del problema de diseño.

UNIDAD 2: DESIGN THINKING. DESARROLLAR / IDEACIÓN. Con base en el libro de Lupton, E. (2017). Intuición, acción, creación. Graphic design thinking. Ed. Gustavo Gili.

* Etapa de ideación. Mediante el trabajo grupal de co-creación se trabaja la creatividad por medio de lluvia de ideas.
* Etapa de optimización. Por medio de diagramas se busca organizar y categorizar las ideas.

UNIDAD 3: DESIGN THINKING. ENTREGAR / IMPLEMENTACIÓN.

* Etapa de Prototipado. Se lleva a cabo la materialización de un modelo que funcione como propuesta para mejorar la experiencia de la comunidad que vive la problemática
* Etapa de Prueba y análisis. Se pone a prueba el prototipo frente a los usuarios y se recoge toda la retroalimentación.
* Etapa de iteración. Se realizan los ajustes necesarios para mejorar el prototipo según las necesidades de la problemática.

Diseño V busca vincularse a las demás asignaturas que pertenecen al quinto semestre relacionándose por medio de trabajos, actividades y resultados académicos.

**COMPETENCIAS**

La asignatura de DISEÑO V al ser base en la formación de los estudiantes abarca la totalidad de competencias presentes en el [Proyecto Educativo del Programa (PEP) de Diseño Gráfico de Bellas Artes](https://bellasartes.edu.co/images/fava/PEP-diseno.pdf), por tanto, las competencias de la asignatura son:

**Competencias de lenguaje.**

Permiten el desarrollo de herramientas básicas para la expresión en los diferentes lenguajes: icónico, textual, gráfico.

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

**Competencias de comunicación visual.**

Se relacionan con la capacidad de establecer comunicación gráfica mediante la construcción inteligible de signos usando diversidad de medios análogos y digitales, a partir de la indagación del mundo perceptivo del ser humano y de los diversos entornos culturales que este construye para fortalecer la comprensión de la imagen y su mensaje.

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 óptima factura del mensaje y de los medios con los que este se formaliza y se difunde.

**Competencias Investigativas.**

Se refiere a la capacidad del profesional para la formulación y planteamiento de problemas en sus campos de conocimiento — diseño, comunicación, comportamiento social—, para el avance de la disciplina y de la profesión en cuanto a su capacidad de establecer interlocución adecuada con las demandas del entorno.

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.**

Son las habilidades enfocadas al trabajo práctico, aplicado a necesidades reales del medio.

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.
5. Innovación en oferta de productos y servicios en Diseño Gráfico

**MÉTODO**

La asignatura se desarrolla con base en el modelo de taller y bajo el principio de aprender haciendo, experimentando, reflexionando y compartiendo propios del [Aprendizaje Activo](https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/9834/TFM%20HELENA%20SIERRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Donde a partir del análisis y la reflexión colectiva sobre los objetos de estudio, y teniendo en cuenta los referentes teóricos y prácticos, se desarrollan proyectos de diseño gráfico en línea de la propuesta académica del [Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)](https://500historias.com/lecturas/El-aprendizaje-basado-en-proyectos.pdf) que con el propósito de poner a prueba los contenidos estudiados, facilitan la asimilación de la información en el proceso de aprendizaje y así mismo; brindando a los estudiantes, experiencias cercanas a la praxis profesional a la vez que se documentan los avances.

[Galeana (2006)](https://500historias.com/lecturas/El-aprendizaje-basado-en-proyectos.pdf) relaciona los componentes de esta metodología:

“El Aprendizaje Basado en Proyectos contribuye en manera primaria a:

1. *Crear un concepto integrador de las diversas áreas del conocimiento.*
2. *Promover una conciencia de respeto de otras culturas, lenguas y personas.*
3. *Desarrollar empatía por personas.*
4. *Desarrollar relaciones de trabajo con personas de diversa índole.*
5. *Promover el trabajo disciplinar.*
6. *Promover la capacidad de investigación.*
7. *Proveer de una herramienta y una metodología para aprender cosas nuevas de manera eficaz.”*

La estratégia pedagógica se relaciona a su vez con el [Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ - GBL)](https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561) -también conocido como Gamificación o ludificación- donde la relación de interacción de aula adquiere dimensiones lúdicas en una metáfora con los avances de los proyectos con alcances positivos en la motivación de los estudiantes. En este apartado, el Observatorio de Innovación del Tecnológico de Monterrey (México) en su publicación [EduTrends Gamificación (2016](https://static1.squarespace.com/static/53aadf1de4b0a0a817640cca/t/61128f7947dc6168758053c2/1628606333086/09.+EduTrends+Gamificaci%C3%B3n.pdf)) resalta:

*“A continuación se describen algunos de los beneficios sobre el uso de la Gamificación en la educación (Bruder,2015; Kapp,2012; Zichermann y Cunningham,2011).*

* *Incrementa la motivación.*
* *Genera Cooperación.*
* *Autoconocimiento sobre las capacidades que poseen.*
* *Provee un ambiente seguro para aprender.*
* *Informa al estudiante sobre su progreso.*
* *Favorece la retención del conocimiento.”*

Es así como, se ha construido una narrativa transmedia que se basa en los juegos de rol para la construcción de un mundo de fantasía en la edad media llamado Keverneth donde habitan magos, brujas, guerreros, y todo tipo de personajes que propongan los estudiantes como sus avatares representados en cartas digitales, en la plataforma digital se ubica la aldea de construcción de proyectos que mostrará la evolución en su trabajos según el desarrollo de la clase. Este mundo propone transacciones con una moneda ficticia a la que llamaremos Mofids que permitirá adquirir herramientas digitales en los diferentes niveles (unidades) del curso, de esta manera hay una apuesta por el aprendizaje significativo. Por tanto, la asignatura DISEÑO V en su metodología considera de gran relevancia:

* El uso de tecnologías de la información y comunicación es indispensable para el desarrollo de actividades. Correo electrónico, Moodle, Google Classroom, Google Drive, Kahoot, Mindmeiter, Miro entre otras en sus aportes desde la interacción de los participantes donde se conforma un ecosistema digital.
* La aplicación de metodologías de trabajo ágiles para la obtención de resultados en plazos cortos, favoreciendo la eficacia en la configuración proyectual.
* La exposición de la teoría y casos de ejecución en mundo real, ejercicios prácticos, de investigación y de creatividad como complemento.
* El material publicado -documentos, exposiciones, videos, etc.- en el espacio de clase virtual (moodle o google classroom según corresponda) para aplicar modelos de aula invertida (Flipped classroom) donde los estudiantes en clase resolverán inquietudes con los profesores con actividades propuestas.
* La asistencia y participación de los estudiantes en la clase para el efectivo desarrollo proyectual.

# **EVALUACIÓN**

Durante el desarrollo de la asignatura se realizarán varios ejercicios que tienen como objeto mejorar las competencias de conceptualización y expresión gráfica técnica. Los cuales giran alrededor un proyecto principal del curso, en el cuál se ponen en práctica todos los aprendizajes adquiridos y que son evaluados numéricamente de 0,0 a 5,0 de acuerdo a los siguientes criterios:

**Primer Parcial (30% de la definitiva)** Sesiones 2 a la 6**:** *Presentación del problema.* -trabajo grupal de 3-4 personas-, Exposición de duración 15 minutos. Aspectos a evaluar subdivididos en: Investigación (21%), Planteamiento del problema y su relación con el diseño (17%). Empleo de herramientas y recursos de clase (17%). Presentación (15%). Autoevaluación (15%) Coevaluación del grupo de trabajo (15%).

**Segundo Parcial (30% de la definitiva)** Sesiones 7 a la 11**:** *Desarrollo, 3 Propuestas alternativas de diseño* -trabajo grupal de 3-4 personas-. Presentación de 15 minutos. Aspectos a evaluar subdivididos en: Investigación (10%), Afinación del problema y su relación con el diseño (10%), empleo de uso de herramientas y recursos de clase (10%) Propuestas de diseño (40%) y presentación (10%). Autoevaluación (10%) Coevaluación del grupo de trabajo (10%).

**Evaluación Final (40% de la definitiva)** Sesiones 12 a la 18**:** *Prototipado, Creación de prototipo de diseño en calidad Media o Media-alta*. -trabajo grupal de 3-4 personas-, pitch de presentación 10 minutos. Aspectos a evaluar subdivididos en: Investigación (10%), Problema definido, insights y su relación con el diseño (10%), empleo de uso de herramientas y recursos de clase (10%) Diseño (40%), presentación (10%). Autoevaluación (10%) Coevaluación del grupo de trabajo (10%).

Los componentes de auto y coevaluación en pro de la autonomía y trabajo en equipo de nuestros estudiantes tendrán en la primera unidad una sumatoria de 30% que cambiará a 20% en las dos siguientes unidades.

Se debe tener en cuenta que cada parcial y el examen final se compone de las evaluaciones de las actividades y compromisos desarrollados en el transcurso de la asignatura, incluyendo exámenes cortos y el proyecto final de cada corte.

Finalizando cada corte evaluativo los estudiantes realizarán la evaluación del curso y la metodología de Aprendizaje Basado en Juegos en un documento compilador.

El estudiante que no presente trabajos evaluativos (parciales), talleres y/o entregas a la fecha y hora indicada sin la debida justificación, tendrá nota de cero (0) y no se recibirán estos posteriormente, salvo autorización de la Jefatura del programa de Diseño gráfico.

Los trabajos evaluativos (parciales) en grupo podrán ser evaluados cuantitativamente de manera individual, teniendo en cuenta la participación y compromiso de cada uno de sus integrantes y los resultados de auto y coevaluaciones.

Se tiene en cuenta la puntualidad y asistencia completa a las clases. Después de 15 minutos de la hora de inicio según el horario, se considera el estudiante ausente para la evaluación de dicha clase quien no esté dentro del aula. Esto incluye las fechas de parciales y finales.

La asistencia se cuenta por horas, y la asignatura se da por perdida, con nota final de 0,0, con 14,4 horas de inasistencia injustificada acorde al [Reglamento Estudiantil](https://bellasartes.edu.co/images/normatividad/acuerdo-030.pdf) de Bellas Artes donde se establece el porcentaje de faltas de asistencia (Acuerdo 030 de Dic. 19 de 2007, Artículo 24).

La inasistencia soportada con incapacidad médica emitida por un médico y/o entidad de salud formal y reconocida, solo justifica hasta un máximo del 50% de las horas a las que se faltó.

# **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA (Obligatoria)**

* Bregman, R. (2016) *Utopía para realistas*. Salamandra.
* Debord, G. (1958) *Teoría de la deriva.* Literatura gris.https://derivelab.org/11-teoria-de-la-deriva/
* Lupton, E. (2017). Intuición, acción, creación. Graphic design thinking. Ed. Gustavo Gili.
* Lupton, E. (2011). Pensamiento del diseño gráfico: Más allá de la lluvia de ideas. Ed. Baltimore.
* Frascara, J. (2017). El diseño gráfico para la gente. Ediciones Infinito.
* Ballesteros, M. Beltrán, E. (2018). ¿Investigar creando?: Una guía para la investigación-creación en la academia. Ed. Universidad del Bosque.
* De Bono, E. (2006). Seis sombreros para pensar. Granica.
* Ideo (s.f.). Design Kit. IDEO.org. <https://www.designkit.org/methods>
* (s.f.) Diseño centrado en las personas. Kit de Herramientas. Segunda edición. <https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/spanish_download/ideo_hcd_toolkit_final_combined_lr.pdf>

# **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

* Acaso, M. (2009) *El lenguaje visual.* Paidós Estética.
* Chaves, N., Belluccia R. (2008) *La Marca Corporativa : Gestión y diseño de símbolos y logotipos.* Paidos.
* <https://www.designthinking.es/inicio/index.php>
* <https://www.theflippedclassroom.es/>
* Galeana, L. (2006). [Aprendizaje basado en proyectos](https://500historias.com/lecturas/El-aprendizaje-basado-en-proyectos.pdf). Revista Ceupromed, 1(27), 1-17.
* Sierra Gómez, H. (2013). [Aprendizaje activo como mejora de las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje](https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/9834/TFM%20HELENA%20SIERRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
* De Innovación Educativa, O. (2016). [EduTrends Gamificación](https://static1.squarespace.com/static/53aadf1de4b0a0a817640cca/t/61128f7947dc6168758053c2/1628606333086/09.+EduTrends+Gamificaci%C3%B3n.pdf). Recuperado de https://observatorio. itesm. mx/edutrendsgamificacion.
* Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). [Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra](https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561), 28(1), 5-19.

# **PERFIL DOCENTES**

**Zaira Raquel Montes Piñarete**

Diseñadora gráfica con especialidad en Docencia Universitaria egresada de la Universidad de Los Andes, Venezuela. Creadora de las series animadas La Bitácora de Nando y El Conuco de Elena difundidas por la Fundación ConCiencia Televisión en Venezuela y Pakapaka en Argentina. Ha trabajado en el área de producción de animación 2D dentro de Zunzu Estudios, en el largometraje Len y El Canto de las Ballenas y para la serie Ugamú mi enemigo imaginario en Colombia. Actualmente se desempeña como docente en los programas de diseño gráfico en la Universidad del Valle y en el Instituto Departamental de Bellas Artes.

**Juan Carlos Morales Peña**

Maestrando en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas (2023), diseñador industrial de la Universidad del Valle (2006), con estudios técnicos en diseño gráfico (1999). Desde 2014 profesor de Bellas Artes, coordinador del Semillero de Animación de la institución y organizador del Festival de Diseño EntreVistas, que desde hace 7 años propicia espacios de encuentro, reflexión y formación entre estudiantes, docentes y profesionales del diseño y áreas afines.

Director del estudio de diseño Imakinar, que desde hace 10 años desarrolla productos para el edu-entretenimiento como las imakinitas y los 3d-lab, entre otros proyectos de enfoque ambiental, cultural o investigativo en videojuegos serios, el sonido en el espacio urbano, accesibilidad e interactividad, principalmente para ONG, entidades gubernamentales como la Alcaldía de Cali, el Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible, la CVC y universidades o parques tecnológicos como ICESI, Bolivariana, del Valle y ParqueSoft.