Facultad de Artes
UNIVERSIDAD DE CHILE

DETUCH

PROGRAMA C.F.G. CRITERIOS GRÁFICOS DE EDICIÓN Y DIAGRAMACIÓN DE PROYECTOS

Licenciatura en Artes

Nombre de actividad curricular	C.F.G. CRITERIOS GRÁFICOS DE EDICIÓN Y DIAGRAMACIÓN DE PROYECTOS
Nombre actividad curricular en inglés	Graphic criteria for editing and layout of projects
Ámbito	Gráficas
Código:	
Unidad académica que lo desarrolla	Licenciatura en Artes con Mención en Diseño Teatral
Carácter	Electivo
Horas de trabajo presencial	*3*
Horas de trabajo no presencial	2
Numero de créditos SCT	*3*
Requisito(s) previos:	Estudios en Artes y carreras relacionadas al diseño, artes, danza, teatro, audiovisual.
Requisitos de aprobación	- Nota Final igual o superior a 4.0 - Requisito de presentación a examen: 80% de asistencia con cualquier nota de presentación o nota de presentación superior a 5.0 y 60% de asistencia.
Palabras clave	Diseño, presentaciones, ddición, diagramación, criterios, diseño gráfico.
Equipo docente	Andrea Carolina Contreras
Lugar:	Sede Pedro de la Barra
Calendario:	Clases desde el 12 de septiembre al 19 de diciembre
Horario:	JUEVES de 18.00- 21.15

I. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

El objetivo de este curso es entregar las herramientas para manejar **criterios gráficos básicos para la construcción y edición de publicaciones** (tesis, portafolios, dossier, carpetas de arte, programas, postulaciones a fondos concursables, etc.)

Se formula como puente entre la academia y el mundo laboral ya que el alumno podrá adquirir los conocimientos necesarios para analizar y evaluar los aspectos críticos de la producción grafica de sus insumos y así **poder responder de manera coherente a las lógicas que exigen sus propuestas**, incentivando a emprender nuevas soluciones graficas en la producción visual de sus presentaciones.

NOTA: Dirigido a estudiantes de pregrado de carreras de la facultad de artes. Con conocimientos previos en programas edición de imágenes (Photoshop, Indesign, Canva, Procreate, Keynote, etc...)

II. COMPETENCIAS Y SUB-COMPETENCIAS A LAS QUE CONTRIBUYE EL CURSO

Ámbito 1, Diseñar y proyectar, Competencia 1.1: Organizar ideas y conceptos bajo las logicas del diseño grafico para la comunicación visual de proyectos artísticos.

Sub competencias:
1.1.1: Comprender criterios visuales adecuados al contexto de presentación.
1.1.2: Definir estrategias compositivas, medios y formatos, integrando saberes y herramientas para la organización de sus insumos.
1.1.3: Comunicar propuestas artísticas, de manera gráfica y verbal.
1.1.4: Proponer ajustes a la propuesta de diseño, considerando su desarrollo y la retroalimentación brindada por el equipo.

Ámbito 2, Teoría e Historia, Competencia 3.1: Integrar saberes de diversas áreas gráficas que establecen las lógicas mínimas de medios de expresión visual en el diseño gráfico universal. Revisión de referencias visuales: revistas, libros, posters, fanzines. Y tendencias gráficas en la historia del diseño gráfico moderno, posmoderno y contemporáneo.

III. RESULTADOS GLOBALES DE APRENDIZAJE:

Que el(la) estudiante pueda al finalizar el curso:

Reflexionar, articular y manifestar un discurso visual en torno a un proyecto particular, comprendiendo sus códigos y respondiendo a las necesidades del mismo, encontrando una lógica para el diseño de diagramación

Utilizar criterios gráficos que faciliten la comunicación visual de sus ideas para un lector (destino) particular.

IV. SABERES / CONTENIDOS

- Reconocer las cualidades del proyecto, su concepto.
- Creación de Moodboards
- Reconocer a quien esta dirigido el proyecto
- Establecer criterios para la elección del Formato
- Indice de contenidos, organización de los elementos
- Calidad gráfica de los insumos
- Diagramación y tipografías
- Paletas, cartas de color
- Revisión de referencias relacionadas al diseño gráfico de presentaciones y publicaciones

V. METODOLOGÍA

El curso ofrece un programa de carácter teórico-práctico donde trabajaremos de principio a fin la elaboración de su propio portafolio o si lo prefiere la edición de un proyectos artístico a elección, desde el cuerpo o concepto del proyecto mismo (textos, contenido, imágenes) hasta su edición (formato, diagramación, paletas de color, estilos), a modo de laboratorio las mismas correcciones sirven como objeto de estudio durante las sesiones, que irán complementadas con exposiciones de referencias editoriales (publicaciones gráficas: libros, revistas, fanzines, páginas web y portafolios en distintos medios digitales, ejemplos de carpetas de artes actualizadas del campo de publicidad, moda, dirección de arte) con el objetivo de ampliar la perspectiva visual general en torno al diseño gráfico y sus posibilidades.