

**fau**Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Carrera de Arquitectura

PROGRAMA	
1. Nombre de la actividad curricular:	<b>TALLER DE DISEÑO GRÁFICO 6</b>
2. Nombre de la sección:	<b>DGP601-1</b>
3. Profesores:	<b>Bernardo Sebastian Pagueguy</b>
4. Ayudante:	<b>Carolina Herrera</b>
5. Nombre de la actividad curricular en inglés:	<b>GRAPHIC DESIGN WORKSHOP 6</b>
6. Unidad Académica:	Escuela de Pregrado / Carrera de Diseño
7. Horas de trabajo de estudiante:	13,5
7.1 Horas directas (en aula):	9
7.2 Horas indirectas (autónomas):	4,5
8. Tipo de créditos:	Sistema de Créditos Transferibles
9. Número de créditos SCT – Chile:	9

10. Propósito general del curso
<p>Los objetivos fundamentales de este curso están orientados hacia el desarrollo de habilidades proyectuales que permitan al alumno manejar los elementos del lenguaje audiovisual y multimedia en el contexto del diseño gráfico. Permite al alumno conocer el sistema de signos visuales, auditivos y verbales que se interrelacionan en el diseño medial. El curso da un énfasis a la generación de contenidos para formular un mensaje, y a una búsqueda constante de innovación para reconocer diferentes problemas provocando la reflexión en torno a las necesidades comunicativas y sociales de cada uno de estos.</p> <p>El Taller será llamado: Taller de Animación</p> <p>Está concebido para ofrecer a los alumnos de 4to año interesados en el área del diseño que abarca toda la gama de los Medios Digitales, focalizado especialmente en el área del Motion Graphics y publicación en diferentes medios On-line.</p> <p>Su principal misión es insertar al alumno en una línea real de concepción, diseño y producción de Motion Graphics. El alumno explorará las diferentes variables del diseño gráfico animado para abordar temáticas diversas de desarrollo conceptual.</p> <p>El desarrollo de los proyectos pretenden ser de alta vinculación con el medio nacional e internacional, además incluye una finalidad temática de utilidad de dos ídoles; científica y social</p>



Este curso posee una base teórica en forma de cátedra tradicional, más una fuerte base de investigación e experimentación técnica.

#### 11. Resultados de Aprendizaje:

##### **Competencias genéricas (Ámbito Cognitivo):**

1. Comprensión terminológica conceptual y productiva del Motion Graphics
2. Comprensión de la metodología, procesos y cargos dentro de una producción para diversos medios en la creación de piezas Motion Graphics
3. Aplicación de la disciplina profesional del Motion Graphics en proyectos reales, con contenido generado por los alumnos
4. Comprensión y aplicación de proceso de composición e integración de medios digitales con formatos como el Documental (video)

##### **Competencias Específicas (Ámbito Procedimental):**

1. Capacidad de generar material Motion Graphics a nivel profesional abarcando temáticas de profundo interés tanto científico como social
2. Animación Avanzada en 2D en AfterEffects
3. Composición visual e integración con video en Adobe AfterEffects
4. Publicación y diversificación de medios digitales (Redes sociales, dispositivos móviles y web)

##### **Ámbito Actitudinal:**

- Potenciar el trabajo en equipo
- Potenciar la búsqueda y auto-aprendizaje
- Potenciar la creación de proyectos de difusión científica dentro del contexto Universidad de Chile
- Potenciar la investigación y creación de proyectos de problemática social contingente, Documental como arma de denuncia social

#### 12. Saberes / contenidos:

- PROYECTO UNIDAD 1. Animación Infográfica de divulgación científica: Animación 2D Digital
  - 1. Capacidad de generar material Motion Graphics a nivel profesional abarcando
    - temáticas de profundo interés tanto científico como social
  - 2. Animación Avanzada en 2D en AfterEffects
  - 3. Potenciar la creación de proyectos de difusión científica dentro del contexto Universidad de Chile
- PROYECTO UNIDAD 2. Documental Web (Examen): Post-Producción de video y multimedia
  - 1. Composición visual e integración con video en Adobe AfterEffects
  - 2. Publicación y diversificación de medios digitales (Redes sociales, dispositivos)



- móviles y web)
- 3. Potenciar la investigación y creación de proyectos de problemática social contingente, Documental como arma de denuncia social

### 13. Calendario

Semana	Fecha	Contenido/Actividades
1	26-9-2018	Unidad 1: Introducción
2	3-10-2018	Unidad 1: Clase teórica - Práctica
3	10-10-2018	Unidad 1: Clase teórica - Práctica
4	17-10-2018	Unidad 1: Proyecto corrección grupal 1
5	24-10-2018	Unidad 1: Proyecto corrección grupal 2
6	31-10-2018	Unidad 1: Proyecto corrección grupal 3
7	7-11-2018	Unidad 1: Proyecto corrección grupal final
8	14-11-2018	Unidad 1: Entrega proyecto
9	21-11-2018	Evaluación teórica
10	28-11-2018	Unidad 2: Introducción
11	5-12-2018	Unidad 2: Clase teórica - Práctica
12	12-12-2018	Unidad 2: Clase teórica - Práctica
13	19-12-2018	Unidad 2: Clase teórica - Práctica
14	26-12-2018	Unidad 2: Proyecto corrección grupal 1
15	2-01-2019	Unidad 2: Proyecto corrección grupal 2
16	9-01-2019	Unidad 2: Proyecto corrección grupal 3
17	16-01-2019	Unidad 2: Proyecto corrección grupal Final
18	21-01-2019	Unidad 2: Entrega Proyecto

### 14. Metodología:

- Taller diseño de contenido, dirigido a la mediatización de la información mediante técnica de la Animación y video, donde los contenidos serán directamente entregados por el equipo docente y aplicados por los alumnos.
- Taller de práctica y exploración de la Animación, vídeo y efectos visuales, donde los contenidos serán directamente entregados por el equipo docente y aplicados por los alumnos.
- Trabajos grupales de tono proyectual dirigidos a la generación de una propuesta conceptual y plástica a partir de temáticas reales de diseño, dando especial énfasis a las posibilidades divulgativas de la técnica.
- Por medio de proyectos grupales de carácter proyectual-creativo se explorará las diferentes posibilidades de las herramientas y medios digitales y su importancia y efecto social.
- Trabajos grupales que ponen a prueba los elementos teóricos y técnicos aprendidos en el curso



--

15. Recursos:

16. Gestión de materiales:		
Ejercicio	Material (si es definido por docentes)	Tratamiento de residuos/reciclaje

17. Requerimiento de otros espacios de la Facultad: <b>Laboratorio Computacional C15</b>		
Fecha	Duración	Lugar

18. Evaluación:
<ul style="list-style-type: none"><li>- Notas Acumulativas de correcciones y ejercicios clase a clase que representan el 25% del semestre académico</li><li>- Proyecto Inicial que representa 25% del semestre.</li><li>- Proyecto Final que representa 30% del semestre.</li><li>- Prueba teórica de medio semestre 10%</li><li>- Autoevaluación por proyecto 10%</li></ul>

19. Requisitos de aprobación:
Asistencia mínima para aprobar el curso:
Certificados médicos, viajes y otros: Ver reglamento FAU
Puntualidad. La clase comienza a las 08:30 hrs. La falta de puntualidad en las entregas será penalizada en la nota de ésta.
Celulares. Los celulares deben permanecer apagados por el tiempo de duración de la clase.
Participación en clase. Se espera participación activa de parte de los alumnos en clase, tanto en desarrollo de actividades en clase, como en correcciones grupales y presentaciones visuales sobre los temas abordados.



Actitud esperada a lo largo del taller

- Creatividad en los encargos de diseño planteados en el taller.
- Responsabilidad en el desarrollo de los proyectos planteados.

20. Palabras Clave: Animación, Motion Graphics, Publicidad, Profesional, Empírico

21. Bibliografía Obligatoria (no más de 5 textos)

- › Richard Williams. The animators survival kit.
- › Jenn Y Ken Visocky O'Grady. The Information Design Handbook.
- › Hervás, Chistian. El diseño gráfico en televisión. Cátedra, 2002.
- › Vogler, Christopher, El camino del escritor

22. Bibliografía Complementaria:

- › Will Eisner. Comics y arte secuencial.
- › Matt Woolman. Type in Motion.
- › Federico Fernández Diez y José Martínez Abadía. Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual.
- › Selby, Andrew. Animation in process. Laurence King Publishers, 2009.
- › Klanten, Robert. Playful Type. Die Gestalten Verlag, 2009.
- › Klanten, Robert; Hellige, Hendrik. Lemon Poppy Seed Multitasking Creativity. Die Gestalten Verlag, 2008.
- › Klanten, Robert. Tactile: High Touch Visuals. Gestalten Verlag, 2007

### IMPORTANTE

- Sobre la asistencia a clases:

La asistencia mínima a las actividades curriculares queda definida en el Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), Artículo 21: *“Los requisitos de asistencia a las actividades curriculares serán establecidos por cada profesor, incluidos en el programa del curso e informados a los estudiantes al inicio de cada curso, pero no podrá ser menor al 75% (...) El no cumplimiento de la asistencia mínima en los términos señalados en este artículo constituirá una causal de reprobación de la asignatura.*

*Si el estudiante presenta inasistencias reiteradas, deberá justificarlas con el/la Jefe/a de Carrera respectivo, quien decidirá en función de los antecedentes presentados, si corresponde acogerlas”.*



**fau**

Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Carrera de Arquitectura

- Sobre evaluaciones:

Artículo N° 22 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), se establece:

*“El rendimiento académico de los estudiantes será calificado en la escala de notas 1,0 a 7,0 expresado hasta con un decimal. La nota mínima de aprobación de cada asignatura o actividad curricular será cuatro (4,0)”.*

- Sobre inasistencia a evaluaciones:

Artículo N° 23 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo:

*“El estudiante que falte sin la debida justificación a cualquier actividad evaluada, será calificado automáticamente con nota 1,0. Si tiene justificación para su inasistencia, deberá presentar los antecedentes ante el/la Jefe/a de Carrera para ser evaluados. Si resuelve que la justificación es suficiente, el estudiante tendrá derecho a una evaluación recuperativa cuya fecha determinará el/la Profesor/a. Existirá un plazo de hasta 3 días hábiles desde la evaluación para presentar su justificación, la que podrá ser presentada por otra persona distinta al estudiante y en su nombre, si es que éste no está en condiciones de hacerlo”.*



<b>PROGRAMA</b>	
1. Nombre de la actividad curricular:	DGP501 Taller de Diseño Gráfico V DGP601 Taller de Diseño Gráfico VI
2. Nombre de la sección:	<b>Sección martes - viernes</b>
3. Profesores:	<b>Ramón Orellana -</b>
4. Ayudante:	
5. Nombre de la actividad curricular en inglés:	Graphic Design Workshop Working with real client
6. Unidad Académica:	Escuela de Pregrado / Carrera de Diseño.
7. Horas de trabajo de estudiante:	18 horas/semana
7.1 Horas directas (en aula):	8 horas
7.2 Horas indirectas (autónomas):	10 horas
8. Tipo de créditos:	Sistema de Créditos Transferibles
9. Número de créditos SCT – Chile:	12

#### 10. Propósito general del curso

Asignatura de carácter teórico práctica, orientada al estudio de las principales corrientes del diseño y sus distintas temáticas. Abordar el carácter socio cultural del diseño y su implicancia en el desarrollo de ideas contemporáneas sobre el ser humano y su relación con la cultura visual. Así mismo incorporar una reflexión sobre las interrelaciones producidas entre seres humanos y artefactos, su diseño y usabilidad, profundizando en la comprensión de los fenómenos del consumo, la publicidad, el mercado y como estos influyen en los significados de la cultura y el cuidado del medio ambiente.



--

### 11. Resultados de Aprendizaje:

- 1.- Identificar las distintas corrientes de diseño y su evolución.
- 2.- Evaluar desde el análisis de las obras realizadas por diseñadores clásicos y contemporáneos, los principios fundamentales del diseño moderno y avances contemporáneos. Ejemplos de casos de éxito.
- 3.- Análisis a partir de los contenidos y recursos de las corrientes expuestas en el curso.
- 4.- Desarrollar proyectos de carácter global a pequeña, mediana y gran escala, con un sesgo innovador en atención a la experiencia diseño-usuario su lógica y eficacia, además del cuidado del ecosistema.

### 12. Saberes / contenidos:

#### Unidad 1:

Contenidos: Tendencias del diseño moderno y su vinculación con diferentes servicios a nivel hogar, empresa, publicidad y la cultura en general.

#### Unidad 2:

Contenidos: Problematización a partir de casos aplicados a nivel nacional e internacional.

#### Unidad 3:

Contenidos: Presentación de cliente real, proponer una Pime con claro potencial de crecimiento. Análisis de situación, diagnóstico y propuestas de diseño, usabilidad experiencial y desarrollo masivo. Contempla visita en terreno.

Unidad 4: Segundo cliente real con problemática de uso y diseño de espacios de trabajo, oficinas, cowork y calidad de vida del usuario. Propuesta de rediseño según diagnóstico. Contempla visita en terreno.

Unidad 5: Tercer cliente real con énfasis en packaging, ergonomía, innovación, experiencia de uso, eficacia y cuidado del medio ambiente.



13. Calendario		
Semana	Fecha	Contenido/Actividades
1	30-7-2019	Presentación del programa Corrientes de diseño y su evolución. Casos reales de éxito y su análisis. Trabajo tipo Informe de análisis por dupla, primera nota.
2	2-8-2019	Presentación Trabajo tipo Informe de análisis por dupla, primera nota.
3	6-8-2019	Revisor y retroalimentación por grupo.
4	9-8-2019	- Búsqueda y propuestas de primer cliente real. EMPRENDEDORES. Aprendizaje más servicio.
5	13-8-2019	Presentación de clientes por grupo Análisis y diagnóstico de la problemática.
6	20-8-2019	Visita a terreno – cada grupo
7	23-8-2019	Visita a terreno – cada grupo
8	27-8-2019	Trabajo taller por grupo, propuestas de diseño. Cliente real. Innovadores con clara proyección en su rubro. Segunda calificación.
9	30-8-2019	Trabajo taller por grupo, propuestas de diseño a la problemática.
10	3-9-2019	Presentación cliente real. Segunda sesión
11	6-9-2019	Materia: Diseño de ambientes corporativos, historia y tendencias. Búsqueda y propuestas de segundo cliente real
12	10-9-2019	Búsqueda y propuestas de cliente real Plenario. Conversatorio y ejercicio en clases bajo caso de éxitos y fracasos en el rubro con mirada global.
13	13-9-2019	PYMES. Formalidad en el estado ser de pequeña o mediana empresa.
14	17-9-2019	Presentación de clientes por grupo Presentación cliente real.



15	20-9-2019	Presentación de clientes por grupo Presentación cliente real
16	24-9-2019	Búsqueda y propuestas de tercer cliente real. Tema, espacios urbanos y de trabajo según proyecto. Con énfasis en usabilidad, experiencia de calidad de vida. Presentación de clientes por grupo Nota: Visita a terreno, si amerita, este trabajo puede ser bajo cliente no real debido a su complejidad.
17	27-9-2019	Análisis y diagnóstico de la problemática. Trabajo taller por grupo, propuestas de diseño.
18	1-10-2019	Presentación. Cuarta calificación.
Calendario		
Semana	Fecha	Contenido/Actividades
19	4-10-2019	Trabajo: Trabajo Marca - producto Visita a terreno a agencia de Publicidad Cliente: Producto inserto en el mercado.
20	8-10-2019	Análisis y diagnóstico de la problemática. Trabajo taller por grupo, propuestas de diseño.
21	11-10-2019	Revisor y retroalimentación-.
22	15-10-2019	Presentación cliente real. Quinta calificación.
23	18-10-2019	Presentación de clientes por grupo - Análisis y diagnóstico de la problemática. (Segunda sesión)
24	22-10-2019	Visita a terreno – cada grupo - Agencia de Publicidad
25	29-10-2019	Visita a terreno – cada grupo – Agencia de Publicidad
26	1-11-2019	Trabajo taller por grupo, propuestas de diseño.
27	5-11-2019	Materia: Diseño de ambientes corporativos, historia y tendencias
28	8-11-2019	Búsqueda y propuestas de segundo cliente real



29	12-11-2019	Presentación de clientes por grupo
30	15-11-2019	Análisis y diagnóstico de la problemática.
31	19-11-2019	Trabajo taller por grupo, propuestas de diseño.
32	22-11-2019	Presentación cliente real. Presentación de clientes por grupo
33	26-11-2019	Búsqueda y propuestas de cliente real- énfasis en packaging, ergonomía, innovación, experiencia de uso, eficacia y cuidado del medio ambiente.
34	29-11-2019	Análisis y diagnóstico de la problemática. Trabajo taller por grupo, propuestas de diseño.
35	3-12-2019	Análisis y diagnóstico de la problemática. Trabajo taller por grupo, propuestas de diseño. Presentación cliente real. Cuarta calificación.
36	6-12-2019	Presentación cliente real. Cuarta calificación. Rezagados. CIERRE.

### 1. Metodología:

- 1.- Docencia expositiva
  - 2.- Exposiciones dialogadas
  - 3.-Análisis de casos
  - 4.-Análisis bibliográfico
- Ejercicios de puesta en práctica de lo analizado con carácter de interacción con cliente real.

### 2. Recursos:

Una visita a cliente real y visita a agencias de publicidad y/o diseño.



--

**3. Gestión de materiales:**

Ejercicio	Material (si es definido por docentes)	Tratamiento de residuos/reciclaje
Packaging	Papel, cartulina y cartón	Se recicla
Logo	Stickers	Se aplica.

**4. Requerimiento de otros espacios de la Facultad:**

**NO**

Fecha	Duración	Lugar

**5. Evaluación:**

Se realizarán 1 evaluaciones de docencia teórica, de carácter escrito individual.

- 3 Evaluaciones prácticas por trabajo en clases.

La asistencia a clases teóricas es obligatoria, debiendo ser superior al 75%.

La asistencia a clases prácticas es obligatoria, debiendo ser igual al 100%.

La ayudantía tiene una ponderación en la nota final de 10%

La asistencia a las Pruebas es obligatoria.

La aceptación de certificados médicos (los cuales deben estar visados por el SEMDA) es discrecional del profesor.

La asignatura se aprueba automáticamente una vez aprobadas la sección teórica y práctica.

De lo contrario se debe rendir examen.

**6. Requisitos de aprobación:**

La asignatura será aprobada con nota superior o igual a 4.0 (cuatro).

Se contemplará una asistencia mínima del 75% (de acuerdo a reglamento).

**7. Palabras Clave:** Diseño experiencial, ergonometria, tendencias del diseño.

**8. Bibliografía Obligatoria (no más de 5 textos)**

Diseño y cultura, una introducción: desde 1900 hasta la actualidad, av [Penny Sparke](#)  
Theodoro Adorno,

**The Culture Industry: Selected Essays on  
Mass Culture**

HÄFTAD Spanska, 2010-10-0



Aristóteles, Cultura y evolución del pensar humano.

## Ergonomía 3: Diseño de puestos de trabajo (T.E.P)

**Pedro R. Mondelo · Universitat Politecnica de Catalunya. Iniciativa Digital Politecnica**

Libro: Packaging

-Lorena Lucas--Javier Rodríguez--Mario Martínez--Carlos Vidriales--Ángel Sáez

-EL LIBRO DE LOGOTIPOS, MARCAS E IMAGEN CORPORATIVA DE LOGORAPID.

Logorapid es una marca

registrada de Matadracs S.L.,

CIF B-63055651,

Barcelona, España.

[www.logorapid.com](http://www.logorapid.com)

Libro: Educación Visual. Editorial Trillas, 2010

Autora: Giorgina Villafaña.

### 9. Bibliografía Complementaria:

## La cultura del Diseño (GG Diseño) Guy Julier, 2010

Bauman, Zygmunt. (2006). *Vidas desperdiciadas. La modernidad y sus parias*. Primera Edición, Segunda impresión. Buenos Aires: Ediciones Paidós.

Diseño gráfico: Nuevos fundamentos, autor:

Lupton Ellen, 2009

Maldonado, T. (1955). La Escuela Superior de Diseño de Ulm. *nueva visión*, (7), 6-7.

Maldonado. T. (1991). *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona: Gustavo Gili.

Maldonado, T. & Obrist, h.u. (2010). *Tomás Maldonado. Arte e artefatti. Intervista di Hasn Ulrich Obrist*. Milán: Feltrinelli.



**fau**

Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Carrera de Arquitectura

Historia del diseño del diseño, Phillip Meggs, 2009

#### **IMPORTANTE**

- Sobre la asistencia a clases:

La asistencia mínima a las actividades curriculares queda definida en el Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), Artículo 21:

*“Los requisitos de asistencia a las actividades curriculares serán establecidos por cada profesor, incluidos en el programa del curso e informados a los estudiantes al inicio de cada curso, pero no podrá ser menor al 75% (...) El no cumplimiento de la asistencia mínima en los términos señalados en este artículo constituirá una causal de reprobación de la asignatura.*

*Si el estudiante presenta inasistencias reiteradas, deberá justificarlas con el/la Jefe/a de Carrera respectivo, quien decidirá en función de los antecedentes presentados, si corresponde acogerlas”.*

- Sobre evaluaciones:



Artículo N° 22 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de enero de 2016), se establece:

*“El rendimiento académico de los estudiantes será calificado en la escala de notas 1,0 a 7,0 expresado hasta con un decimal. La nota mínima de aprobación de cada asignatura o actividad curricular será cuatro (4,0)”.*

- Sobre inasistencia a evaluaciones:

Artículo N° 23 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo:

*“El estudiante que falte sin la debida justificación a cualquier actividad evaluada, será calificado automáticamente con nota 1,0. Si tiene justificación para su inasistencia, deberá presentar los antecedentes ante el/la Jefe/a de Carrera para ser evaluados. Si resuelve que la justificación es suficiente, el estudiante tendrá derecho a una evaluación recuperativa cuya fecha determinará el/la Profesor/a. Existirá un plazo de hasta 3 días hábiles desde la evaluación para presentar su justificación, la que podrá ser presentada por otra persona distinta al estudiante y en su nombre, si es que éste no está en condiciones de hacerlo”.*