

PROGRAMA PROFESIONAL							
CURSO	DISEÑO BÁSICO						
CÓDIGO	20101101	CRÉDITOS	4	HORAS T.P.	64	HORAS T.I.	128
REQUISITOS							
MODALIDAD	PRESENCIAL						
TIPO ASIGNATURA	DISCIPLINAR						
PROFESOR RESPONSABLE	FELIPE VALENCIA VAUDOR						

JUSTIFICACIÓN DEL CURSO		
<p>El estudio del lenguaje de la imagen, su contenido, forma, y manera de conjugarlos por medio de fundamentos del diseño y la investigación, permite al ser humano, en gran medida de lo que sus sentidos perciben, entender su capacidad para comunicar ideas o mensajes. El acto físico de percibir a través de los sentidos es lo que llamamos percepción, y, el proceso establecido en sus diferentes etapas hasta llegar a discernirse en el cerebro facilita la comunicación visual. Este taller busca que el estudiante reconozca estos fundamentos y leyes para así solucionar las distintas problemáticas que a diario se le presentan en su etapa de aprendizaje. La asignatura está diseñada para que el estudiante comprenda y aplique esa relación existente entre la representación y la interpretación del mensaje visual y se realice de manera eficiente.</p>		
COMPETENCIAS A LAS CUALES APORTA EL CURSO		
<ul style="list-style-type: none"> ● C1. Desarrolla estrategias de diseño para dar solución a requerimientos del usuario o cliente, con base en referentes teóricos y/o metodológicos para el desarrollo de proyectos gráficos, audiovisuales e interactivos. ● C2. Proyecta soluciones gráficas, audiovisuales e interactivas, mediante el uso de conocimientos y prácticas propias de la disciplina y de la profesión con el fin de atender las necesidades del contexto bajo criterios de factibilidad e innovación. ● C3. Argumenta las decisiones de diseño para validar la condición del objeto desarrollado con la incorporación de referentes formales y conceptuales. 		
	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	DOMINIOS
Primer corte académico	RA 1A - Identifica los fundamentos del diseño gráfico y su lenguaje en referentes existentes.	SER / HACER SABER
Segundo corte académico	RA 2A - Interpreta las necesidades de los usuarios y su contexto para plantear soluciones gráficas	SER / HACER SABER
Tercer corte académico	RA 3A - Planea el desarrollo de artefactos teniendo en cuenta referentes formales	SER / HACER SABER

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Durante el primer corte académico, la asignatura tendrá un componente teórico importante para la comprensión de los momentos que intervienen en la interpretación de una imagen y de los elementos que la componen. Posteriormente el estudiante, cada semana deberá realizar un trabajo para el cual creará una imagen que represente, inicialmente emociones y para el último corte, conceptos. Estas imágenes deberán estar acompañadas por un texto en el cual el estudiante explicará significado, significante y referente que intervienen en dichas imágenes. Cada una de ellas será mostrada a otros estudiantes para determinar si el mensaje visual que se quiso transmitir fue eficiente y estético. Se recurrirá al método de enfrentar imágenes referenciadas de internet en contraposición a imágenes creadas por el estudiante para que el estudiante evalúe la calidad estética de su imagen y la nitidez de su mensaje visual. Igualmente se hará durante el tercer corte académico, pero atendiendo a necesidades de productos de diseño exigidos por los usuarios y aplicando conceptos de tridimensionalidad.

RELACIÓN CON LA CULTURA INVESTIGATIVA

En el trabajo desarrollado en el curso es fundamental desarrollar un espíritu investigativo y sobre todo observador, de las necesidades del público al cual nos dirigiremos y de las temáticas tratadas en los ejercicios. Para ello es necesario investigar el entorno social y cultural hacia dónde va dirigido el mensaje. También es indispensable conocer referentes que permitan al estudiante determinar si las imágenes que ha creado tienen igual o mayor calidad estética y comunicativa que dichos referentes.

RELACIONES INTERDISCIPLINARIAS

Se hace necesario que esta asignatura esté apoyada por cursos en los cuales se estén tratando temas teóricos humanísticos preferiblemente, para que estos alimenten la parte escrita o textual de las composiciones. Por otro lado, los cursos de fotografía y de ilustración en el caso de estudiantes de alta costura, contribuyen de manera importante en la creación de imágenes.

CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

Ejes temáticos	Acciones de aprendizaje a realizar	Espacios de Interacción	Recursos pedagógicos
1. Qué es Semiología de la imagen. El lenguaje del diseño.	Explicación teórica.	Taller presencial, trabajo independiente	Diapositivas, multimedia, asesorías, plataformas virtuales tableros digitales, metodologías ágiles
2. Leyes de la percepción de la Gestalt.	Explicación teórica y ejercicios en el tablero. Por parte de cada estudiante	Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente	Diapositivas, multimedia, asesorías, plataformas virtuales tableros digitales, metodologías ágiles

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA TALLER 5 CENTRO DE DISEÑO MICROCURRÍCULO

<p>3. Fundamentos del diseño: Punto y línea sobre el plano. Forma, color y textura.</p>	<p>Explicación teórica sobre la psicología del color y de la forma. Ejercicios ilustrados en clase en los cuales el estudiante debe, según sus referentes socioculturales, asignar una forma y un color a cada uno de los pecados capitales.</p>	<p>Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente</p>	<p>Diapositivas, multimedia, asesorías, plataformas virtuales tableros digitales, metodologías ágiles</p>
<p>4. Elementos compositivos de la imagen.</p>	<p>Los formatos vertical u horizontal. La conveniencia de cada uno de ellos dentro de la composición. La proporción áurea. Simetría y asimetría. Dirección de la imagen. Contrastes. Texturas</p>	<p>Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente</p>	<p>Diapositivas, multimedia, asesorías, plataformas virtuales tableros digitales, metodologías ágiles</p>
<p>5. La imagen gestual.</p>	<p>Gesto con el que se quiere comunicar o expresar alguna cosa, tal como una emoción. La alegría y la tristeza. La ira y la calma.</p>	<p>Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente</p>	<p>Diapositivas, multimedia, asesorías, plataformas virtuales tableros digitales, metodologías ágiles</p>
<p>6. Entrega de la imagen gestual.</p>	<p>Presentación por parte del estudiante de sus trabajos.</p>	<p>Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente</p>	<p>Diapositivas, multimedia, asesorías, plataformas virtuales tableros digitales, metodologías ágiles</p>
<p>7. La retícula como elemento ordenador del diseño. La composición y las proporciones.</p>	<p>Ejercicios sobre una retícula establecida por el docente para el hallazgo de formas complejas. El estudio de la proporción áurea.</p>	<p>Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente</p>	<p>Diapositivas, multimedia, asesorías, plataformas virtuales tableros digitales, metodologías ágiles</p>
<p>8. La retícula como elemento ordenador del diseño. Modulaciones.</p>	<p>Creación de formas y módulos a partir de una retícula. Creación de modulaciones.</p>	<p>Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente</p>	<p>Diapositivas, multimedia, asesorías, plataformas virtuales tableros digitales, metodologías ágiles</p>
<p>9. Percepción y relaciones espaciales.</p>	<p>Relación entre figura y fondo. Forma positiva y espacio negativo.</p>	<p>Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente</p>	<p>Diapositivas, multimedia, asesorías, plataformas virtuales tableros digitales, metodologías ágiles</p>

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA TALLER 5 CENTRO DE DISEÑO MICROCURRÍCULO

10.. Secuencias y ciclos en el cuadrado.	El movimiento y transformación de elementos dentro del espacio o sustrato.	Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente	Diapositivas, multimedia, asesorías, plataformas virtuales tableros digitales, metodologías ágiles
11. La proporción áurea.	Creación de un rectángulo áureo. Ejercicios con texturas, formas, colores y tipografías dentro del rectángulo áureo.	Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente	Diapositivas, multimedia, asesorías, plataformas virtuales tableros digitales, metodologías ágiles
12. Del plano al volumen. Dioramas y Planos seriados.	Creación de Dioramas a partir de obras de arte para identificar los diferentes planos existentes en una imagen. Descomposición del mensaje visual. Los planos seriados como elementos que crean el volumen. Materiales. Ejemplos universales del uso de planos seriados en diferentes ámbitos artísticos.	Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente	Diapositivas, multimedia, asesorías, plataformas virtuales tableros digitales, metodologías ágiles
13. Entrega final. Planos seriados.	Reflexión final	Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente	Diapositivas, multimedia, asesorías, plataformas virtuales tableros digitales, metodologías ágiles

EVALUACIÓN	
Resultado de Aprendizaje	Evidencias
RA 1A - Identifica los fundamentos del diseño gráfico y su lenguaje en referentes existentes.	Representación gráfica de un objeto real en una forma geométrica que contenga color y textura para su interpretación.
RA 2A - Interpreta las necesidades de los usuarios y su contexto para plantear soluciones gráficas	Representación de conceptos mediante el uso de elementos del diseño gráfico en una letra dibujada y una imagen que represente el concepto de ausencia.
RA 3A - Planea el desarrollo de artefactos teniendo en cuenta referentes formales	Creación de un Diorama basado en una obra de arte. Creación de un plano seriado.