

# Visualización de Ideas

## A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIC112					
4. Ubicación en la malla	1º semestre, 1º año					
5. Créditos	8					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración	X	Bimestral		Semestral		Anual
8. Módulos semanales	0	Teóricos	4	Prácticos	0	Ayudantía
9. Horas académicas	64	Hrs. de Clase			0	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	No tiene					

## Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN		COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN		COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS
	Ética		Creatividad	X	Observación y conceptualización	X	Representación y visualización
	Emprendimiento y liderazgo		Empatía		Dominio de herramientas metodológicas		Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción
	Responsabilidad pública		Trabajo en equipo		Jerarquización de la información		Dominio y uso de materiales
	Autonomía		Persuasión		Juicio crítico		
	Eficiencia		Pensamiento estratégico				
	Visión global						
	Visión analítica						
X	Comunicación						

## B. Aporte al Perfil de Egreso

Este curso entrena al alumno en técnicas que utilizan el dibujo como instrumento de comunicación dentro de las distintas etapas del proceso de diseño. Comprende la enseñanza del dibujo para pensar, como medio para clarificar las ideas, para explicar lo diseñado y para narrar una historia.

Se dicta en el ciclo de **Bachillerato**, pertenece a la **Línea Representación y Medios** y aporta en el desarrollo de las competencias: **Comunicación, Observación y Conceptualización, Representación y Visualización.**

## C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
Comunicación	<p>Emplea instrumentos para recopilar información visual y reconoce el rol persuasivo del dibujo para transmitir una idea de manera rápida y efectiva.</p> <p>Comunica visualmente una idea mediante la correcta elección y eficiencia de diversos recursos.</p>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPECÍFICAS
Observación y Conceptualización  Representación y Visualización	<p>Comunica sus ideas mediante la utilización del dibujo en los diversos ejercicios prácticos.</p> <p>Aplica métodos de observación orientados a comprender al sujeto desde diversos puntos de vista y contextos.</p> <p>Ejercita el dibujo rápido como recurso para analizar y evolucionar una idea.</p> <p>Fomenta la práctica metodológica sistemática mediante la selección del tipo de dibujo adecuado, dependiendo de la finalidad de la etapa en que el proyecto de diseño se encuentra.</p>

## D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<b>UNIDAD 1:</b> <b>DIBUJO PARA DEFINIR UNA IDEA</b>  <b>1.1.</b> El dibujo para pensar <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Generación y desarrollo de una idea a través del dibujo.</li> <li>b. Herramientas de registro (croquera, fotografía, entre otras.)</li> </ol>	Observación y Conceptualización Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprende la utilidad del dibujo para desarrollar, conceptualizar y comunicar ideas.</li> <li>● En ejercicios prácticos y en la bitácora, utiliza el croquis para registrar y avanzar durante la etapa creativa del proyecto de diseño.</li> </ul>

<p><b>UNIDAD 2:</b> <b>DIBUJO PARA EXPRESAR UNA IDEA</b></p> <p>2.1. Definición del contenido/mensaje.          2.2. Utilización de contexto y figura humana.          2.3. Grados de simplificación de acuerdo al objetivo.          2.4. Organización de la información: diagramación, jerarquía y legibilidad. Uso de perspectivas, escalas, acercamientos, cortes y detalles.          2.5. Recursos de apoyo: texto, texturas, colores.  <b>2.6.</b> Estructura gráfica: esquemas, infografía.</p>	<p>Observación y Conceptualización</p> <p>Representación y Visualización</p> <p>Comunicación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materializa una idea mediante la utilización de técnicas de representación a mano alzada.</li> <li>● Aplica grados de simplificación acordes con la finalidad de expresar y comunicar una idea de la manera más eficiente.</li> <li>● En su bitácora, utiliza recursos de apoyo (textos, texturas y/o colores) que permiten la comprensión de una idea en los trabajos de diseño.</li> </ul>
<p><b>UNIDAD 3:</b> <b>DIBUJO PARA NARRAR UNA HISTORIA</b></p> <p>3.1. Narración visual          a. Estructura          b. recursos visuales</p>	<p>Observación y Conceptualización</p> <p>Representación y Visualización</p> <p>Comunicación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● En ejercicios y bitácora, utiliza diversos puntos de vista para retratar una idea con el objetivo de expresar la mayor cantidad de información sobre un proyecto de diseño.</li> <li>● Comunica y resuelve problemas de diseño de manera visual, incorporando la relación del proyecto de diseño con su contexto, sus interacciones y el usuario.</li> </ul>

## E. Estrategias de Enseñanza

En la formación basada en competencias el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, y en su aplicación para la resolución de problemas similares a los que un profesional debe enfrentar en el mundo del trabajo.

Requiere:

- Lograr profundidad en el conocimiento
- Promover pensamiento de orden superior, como análisis, síntesis, aplicación, evaluación y resolución de problemas.
- Diseñar experiencias de aprendizaje activo (práctico), contextualizado (enfrentar situaciones reales), social (en interacción con otros) y reflexivo (evaluar el propio aprendizaje y generar estrategias para mejorar).
- Implementar estrategias de enseñanza variadas y auténticas (similares a las que se encuentran en el mundo del trabajo).

Diseño UDD ha definido un conjunto de estrategias de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Para esta asignatura se sugiere dar especial prioridad a la siguiente metodología:

- ABP Aprendizaje basado en problemas/ proyectos / desafíos: de manera de evaluar el dominio de las competencias de sus estudiantes con un ejercicio práctico al finalizar cada unidad de contenido. Al menos 1 trabajo práctico, debe ser aplicado a cada mención. \*Si requiere de material de apoyo, solicitarlo a la coordinadora docente.

Asimismo, se sugieren las siguientes estrategias:

- Esquemas y organizadores gráficos
- Uso de imágenes y análisis formal
- Ejercicio práctico
- Bitácora

## F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre o bimestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los alumnos (evaluación diagnóstica), monitorear la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (evaluación formativa), verificar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje y calificar el desempeño de los estudiantes (evaluación sumativa).

Los **procedimientos de evaluación** permiten evidenciar el desempeño de los alumnos a través de la elaboración de distintos tipos de documentos o productos (textos escritos, presentaciones orales, pruebas, propuestas formales en soportes bi y tridimensionales, audiovisuales, desarrollo de proyectos, etc.).

El profesor debe privilegiar aquellos que permitan integrar conocimientos y aplicarlos en función de resolver situaciones auténticas (similares a las que aborda un diseñador profesional).

Se deben utilizar al menos 2 procedimientos de evaluación diferentes a lo largo del curso, de manera de abordar diferentes complejidades y profundidades de conocimiento.

Los **instrumentos de evaluación** permiten analizar la producción de los alumnos, mediante criterios claros, transparentes y objetivos; verificar en qué medida se cumplen los resultados de aprendizaje y cuantificar el nivel de logro a través de un puntaje y una nota. Dependiendo del tipo de contenido, se sugiere utilizar: listas de cotejo, escala de valoración o rúbrica. El instrumento de evaluación debe ser entregado al alumno junto con los criterios de evaluación, a lo menos un mes antes de su aplicación.

### Instancias de evaluación:

Se deberán realizar al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad podrán:

- Sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen, donde a su vez ésta equivaldrá al 70% de la nota final de la asignatura. Dejando 30% para el Examen Final.
- Sumar el 70% como promedio de la asignatura previo al Examen, dejando 30% para el Examen Final.

Ninguna evaluación por sí sola podrá ponderar más del 25% de la nota total del curso.

### Examen Final:

Se realizará un examen final, con una ponderación del 30% de la nota total del curso. La fecha de esta evaluación será fijada por el Calendario Académico de la Facultad de forma semestral.

A criterio de la Facultad de Diseño, se podrán establecer comisiones revisoras para calificar el examen final. En dicho caso, las calificaciones emitidas por estas comisiones equivaldrá al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

## G. Recursos de Aprendizaje

### Bibliografía Obligatoria:

1. Baskinger, M., Bardel, W. (2013) *Drawing Ideas: A Hand-Drawn Approach For Better Design*. New York: Watson-Guptill Publications.
2. Henry, K. (2012). *Drawing for product Designers*. London: Laurence King Publishing Ltd.
3. Roam, D. (2009) *The back of the Napkin: Solving Problems and Selling Ideas with Pictures*. . New York: Portfolio Penguin Grup.
4. Heller, S. (2010) *Graphic:: Inside the Sketchbooks of the World's Great Graphic Designers*. Monacelli Press
5. Evamy, M (2013) *World Without Words*. Watson-Guptill
6. (1986) *Diagraphics: Japan Creators' Association Presents the Most Complete Collection of Creative Diagrams Ever Assembled*. Japan Creator's Association.
7. Mijksenaar, P (1997) *Visual Function: An Introduction to Information Design*. Princeton Architectural Press.
8. Feyerabend, F.V (2014) *Figurines de Moda. Patrones para la Ilustración de Moda*. Barcelona GG