

**APRUEBA LA CREACIÓN DEL GRADO ACADÉMICO Y TÍTULO PROFESIONAL QUE SE INDICA.**

DECRETO N°

658

ANTOFAGASTA,

24 JUL 2013

VISTOS: Lo dispuesto en los D.F.L. N°s 11 y 148, ambos de 1981 y D.S. N° 332, de 2010, todos del Ministerio de Educación.

**CONSIDERANDO:**

1. Que, mediante acuerdo N° 893, del Consejo Académico, adoptado en sesión extraordinaria N° 256 de 12 de abril de 2013, acordó aprobar y recomendar la creación de la carrera de Diseño Gráfico, mención Diseño Estratégico, conducente al título profesional de Diseñador Gráfico, mención Diseño Estratégico, y al grado académico de Licenciado en Comunicación Visual.

2. Que, teniendo presente lo anterior, la Junta Directiva, mediante acuerdo N° 1356, adoptado en sesión ordinaria N° 226 de 19 de abril de 2013, acordó aprobar la creación del título profesional de Diseñador Gráfico, mención Diseño Estratégico, y el grado académico de Licenciado en Comunicación Visual a que conduce la carrera de Diseño Gráfico, mención Diseño Estratégico, conforme a los antecedentes tenidos a la vista y que forman parte integrante del acuerdo que en este acto se oficializa, para todos los efectos legales.

3. Que, en mérito de lo anterior,

**DECRETO:**

1. APRUÉBASE la creación de la carrera de Diseño Gráfico, mención Diseño Estratégico, conducente al título profesional de Diseñador Gráfico, mención Diseño Estratégico, y al grado académico de Licenciado en Comunicación Visual, conforme a los antecedentes tenidos a la vista, cuyo texto es el siguiente:

**1.- DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA DE NUEVA CARRERA**

En concordancia con el escenario que orienta los compromisos y desafíos de cada una de las unidades alineadas en el contexto de los nuevos requerimientos formativos para la Educación Superior, la Universidad de Antofagasta, a través de la Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades, ha comprometido por medio de la Carrera de Diseño Gráfico Publicitario, abordar la creación de la nueva Carrera de Diseño Gráfico Mención Diseño Estratégico, cuya propuesta define una malla curricular flexible y orientada al desarrollo de competencias.

Esta nueva carrera además apunta a la obtención del grado académico de Licenciado en Comunicación Visual, lo que facilita la educación continua de los profesionales.

En función de lo anterior, se capacitó al grupo de académicos de Diseño Gráfico Publicitario en el modelo de currículo basado en competencias, formando equipos de trabajo en las distintas áreas del conocimiento consideradas en la nueva carrera, esto en función de identificar y definir el perfil de egreso y las competencias laborales que requieren ser desarrolladas por los estudiantes para un adecuado desempeño profesional de acuerdo a las exigencias laborales del mercado.

La nueva carrera considera la incorporación del Sistema de Créditos Transferibles facilitando la movilidad estudiantil a nivel país.

Consecuente con la identificación de nuevas evidencias, la carrera existente compromete formular una nueva carrera, con un perfil de egreso, identificando ejes de formación y competencias de entrada, orientadas a los requerimientos formativos profesionales y movilidad estudiantil.

Este proyecto se aboca principalmente a la tarea de optimizar los actuales desempeños del proceso de enseñanza-aprendizaje, fortalecer la calidad de la docencia, capacitando a su cuerpo académico, actualizar, interiorizar y socializar los nuevos conceptos conforme a los nuevos paradigmas educacionales, a fin de alcanzar los objetivos tendientes a fortalecer la competitividad y empleabilidad de sus egresados y egresadas de esta nueva carrera.

De esta manera el proyecto presenta la propuesta de creación de carrera, la cual se detalla y complementa en los puntos posteriores.

## 2.- JUSTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD DE CREACIÓN DE UNA NUEVA CARRERA

La carrera de Diseño Gráfico Publicitario forma profesionales en el área de la comunicación visual siendo el campo laboral del profesional de esta área amplio y variado en virtud de que la necesidad de comunicar en toda actividad humana está siempre presente. A la fecha la carrera ha formado profesionales que se desempeñan eficazmente en las diferentes áreas del ejercicio de la profesión, demostrando un alto nivel de formación profesional acorde con lo requerido por el mercado, sin embargo, se hace imperiosa la formulación de un nuevo perfil de egreso, orientado al desarrollo de competencias, creando una malla en función de resultados de aprendizajes e incluyendo el SCT.

El actual Plan de Estudios data de 1995, la que consideró tópicos relevantes para la época que se relacionaban con los requerimientos comunicacionales vigentes en el momento. Con el paso del tiempo y el cambio vertiginoso de la sociedad, la expansión de la comunicación y la información visual, han evolucionado y desarrollado nuevas concepciones, las que no se encuentran incorporadas completamente en la formación actual del estudiante, por ejemplo aspectos tecnológicos, gestión de negocios u otros.

A la fecha, la carrera no ha sido partícipe de experiencias en procesos de innovación o renovación curricular de carácter orgánico, las intervenciones han sido de carácter menor, sin embargo, la Universidad de Antofagasta establece dentro del plan de desarrollo estratégico vigente el que todas las carreras de pregrado inicien procesos de revisión y reformulación curricular, lo que respalda esta iniciativa de creación de una nueva carrera de Diseño Gráfico. Además la institución promueve, planes de formación basados en resultados de aprendizajes, que incluyan un sistema de créditos transferibles, que propicie la movilidad estudiantil, continuidad de estudios y flexibilidad curricular.

Esta nueva carrera contempla la inclusión del grado de licenciado en comunicación visual, que permita fortalecer a los futuros profesionales en el área de las comunicaciones, ampliando su campo laboral a áreas afines que demandan de este profesional, a su vez facilitar el acceso a la educación continua con estudios de postgrado.

La creación de la nueva carrera se postula en base al análisis FODA expuesto:

## 2.1 Fortalezas

Departamento de Secretarías

Secretaría General

UNIVERSIDAD DE ANTOFAGASTA

La actual carrera cuenta con 33 años de formación continua y con un cuerpo académico estable, en su mayoría post graduados y con vasta experiencia profesional, siendo además la única carrera de Diseño Gráfico de la zona norte perteneciente al Consorcio de Universidades Estatales (Región de Parinacota, I, II y III regiones).

Formación de profesionales con capacidades para insertarse en el mercado laboral.

Permanente comunicación con los empleadores de la industria del diseño gráfico lo que permite contar con lugares de práctica para los estudiantes, como así mismo tener retroalimentación de los cambios que experimenta la industria y sus necesidades.

Disposición de la mayoría de los integrantes del cuerpo académico para la creación de una carrera nueva en el ámbito del Diseño Gráfico.

Manifiesto interés por parte del alumnado por la introducción de mejoras en la enseñanza del Diseño Gráfico.

Apoyo de la autoridad Universitaria respecto a la creación de este programa.

## 2.2 Oportunidades

Establecer a través de metodologías vigentes y con aportes de especialistas los perfiles profesionales y de egreso de la carrera, que recojan los requerimientos actuales de la profesión del diseñador gráfico y las tendencias de desarrollo, en función de capacidades y competencias.

Incorporar el SCT y medición de la carga académica del estudiante a la nueva malla curricular y establecer las bases de una movilidad estudiantil pertinente.

Establecer los planes de formación en base a resultados de aprendizajes, incorporando aquellos de carácter tecnológico, gestión de negocios u otros.

## 2.3 Debilidades

Plan de estudios vigente contempla actividades curriculares con sistemas tecnológicos no actualizadas, y asignaturas obligatorias y electivas de formación profesional no del todo coherentes y/ o pertinentes al requerimiento actual.

Ausencia de un segundo idioma, requerido para el desarrollo profesional.

Plan de estudios poco flexible con prerrequisitos muy rígidos, con excesivo número de horas de dedicación semanal del estudiante para lograr los aprendizajes actuales.

Ausencia de investigación en el área de Diseño Gráfico por parte del cuerpo académico de la carrera.

Carga académica comprometida del cuerpo docente limita tiempo de dedicación a tareas de innovación y renovación curricular.

## 2.4 Amenazas

Surgimiento en Antofagasta de carreras afines en el área privada que incorporan la disciplina con recursos tecnológicos de punta y moderna infraestructura, lo que generará a futuro desmedro en los procesos de admisión al programa.

El currículum actual pone en riesgo el proceso de acreditación al no tener incorporado estándares actuales requeridos por la profesión.

## 3.- PERFIL DE EGRESO

### 3.1 DISEÑADOR GRÁFICO MENCIÓN EN DISEÑO ESTRATÉGICO\*

El profesional Diseñador Gráfico, mención Diseño Estratégico de la Universidad de Antofagasta, se caracteriza por poseer sólidas capacidades para desempeñarse en el campo de la comunicación visual y en la resolución de problemas gráficos y estratégicos en la generación de todos los productos y servicios en este ámbito que la sociedad demanda.

Este profesional Diseñador Gráfico, polivalente y versátil, culto, emprendedor, creativo y con dominio del lenguaje de negocios posee sólidos conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes de carácter disciplinario, tecnológico y de gestión que lo habilitan para dar respuesta a problemáticas de comunicación visual a través del desarrollo de proyectos gráficos para crear valor a los productos y servicios de las empresas.

Su formación lo habilita para la toma de decisiones en comunicación visual, asumiendo desafíos, usando en forma eficiente los recursos, con responsabilidad social y respeto por la diversidad, con un amplio sentido ético y valórico, surgidos del desarrollo de los siguientes dominios de competencias: Diseño Gráfico, Comunicación, Administración y Gestión.

**Estos dominios se desarrollan a continuación:**

### 3.2 DOMINIO DISEÑO GRÁFICO:

#### Diseño

Formula proyectos de diseño relacionando contenidos teóricos y prácticos.

#### Expresión

Aplica las técnicas de expresión gráfica y los elementos perceptuales.

#### Producción Gráfica

Elabora piezas gráficas utilizando los recursos análogos y digitales para la producción gráfica y audiovisual.

#### Patrimonio

Proyecta un modelo de rescate patrimonial identitaria para la caracterización de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Antofagasta

### 3.3 DOMINIO COMUNICACIÓN:

Departamento de Decretación

Secretaría General

#### Comunicación

UNIVERSIDAD DE ANTOFAGASTA

Utiliza técnicas de expresión verbal y no verbal para la generación, desarrollo y presentación de proyectos de diseño.

### 3.4 DOMINIO ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN:

#### Gestión

Desarrolla gestión empresarial en el ámbito del diseño gráfico en el trabajo multidisciplinario y la innovación estratégica en el sector productivo.

*\*El Perfil de Egreso propuesto surge como resultado del trabajo realizado en conjunto entre el cuerpo académico, la Asistencia Técnica y el Comité Asesor Externo, cuyos integrantes fueron:*

#### 3.5 Asistencia Técnica proyecto Mece ANT0813

*Ana María Larraín Undurraga - Asesora Responsable del Proyecto MECESUP UDA 0813.*

*María Priscilla Rojas – Educadora, Experta en Evaluación y Desarrollo Curricular; Miguel Olivares Olivares - Experto en metodologías para el desarrollo de currículas basadas en competencias y resultados de aprendizaje.*

*Manuel Astudillo Díaz – Director Proyecto MECESUP UVA 0709- Director Red de Escuelas de Diseño REDIS.*

#### 3.6 Comité Asesor Externo proyecto Mece ANT0813

*José Korn Bruzzone, Diseñador Gráfico, Coordinador Área Diseño y Comunicación Inacap.*

*Norman Ahumada Gallardo, Diseñador Gráfico, Mg. En Diseño, académico Universidad del Bío – Bío.*

*Patricio Corominas Zamora, Diseñador, Director Creativo Simétrica Comunicación Integrada.*

*Alex Mielmick Torres, Diseñador Gráfico, Gerente General Mielmick & Asociados.*

### 3.7 Propuesta Metodológica

Para llevar adelante los objetivos propuestos por el proyecto **MECESUP ANT0813**, particularmente los referidos a su compromiso con la innovación curricular basado en competencias, se hace necesario establecer una propuesta metodológica consensuada en procedimientos, recursos instrumentales y actividades los cuales se enumeran en los puntos registrados a continuación. Expresamente se hace referencia a la diversidad de actividades y expertos convocados a participar, los cuales junto a la asesoría comprometida han permitido desarrollar con destacada participación y eficiencia cada una de las etapas requeridas para el desarrollo de una propuesta curricular basada en Competencias.

#### 3.7.1 Metodología propuesta

##### Etapa 1: Analizar los Insumos

- Análisis de planes y programas actuales de la carrera, proyecto educativo asociado a la carrera, plan estratégico de la unidad académica.
- Revisión de documentación por Unidades Afines (Proyectos Educativos, Plan de Desarrollo de la Unidad, planes y programas de la carrera, informes de autoevaluación, entre otros.)
- Cuadro comparativo de los planes de estudio por Unidad.
- Matriz de Análisis planes y programas de estudio de las carreras de Diseño con áreas de desempeño Afines.
- Matriz de Análisis comparativo y tipologías de asignaturas por afinidad de orientaciones y contenidos
- Estado del arte de la disciplina a nivel nacional (Otros programas, gremios, opiniones versadas, criterios CNA, entre otros.) Estado del arte a nivel internacional (Universidades, organizaciones, investigaciones, publicaciones, entre otros.)
- Revisión de tendencias y otros documentos de la disciplina tanto a nivel nacional como internacional

#### 4. PLAN DE ESTUDIO PROPUESTO PARA LA NUEVA CARRERA

Departamento de Estudios

Secretaría General

UNIVERSIDAD DE ANTOFAGASTA

Nombre Asignatura	Área de formación	Prerrequisito	Carácter O/E	H P S	H D A S	Horas ejercicios
Taller de iniciación al Diseño	Básica	No tiene	Obligatorio	8	6	
Técnicas de expresión plástica	Básica	No tiene	Obligatorio	5	2	
Percepción y color	Básica	No tiene	Obligatorio	4	2	
Desarrollo de habilidades lingüísticas	Básica	No tiene	Obligatorio	3	3	
Alfabetización digital	Básica	No tiene	Obligatorio	5	5	
Herramienta Idiomática de Apoyo al Diseño I	Básica	No tiene	Obligatorio	3	2	
Teoría de la comunicación	Básica	No tiene	Obligatorio	4	2	
Herramienta Idiomática de Apoyo al Diseño II	Básica	Herramienta Idiomática de Apoyo al Diseño I	Obligatorio	3	2	
Expresión de la figura humana	Básica	No tiene	Obligatorio	5	2	
Taller de Formas y Espacio	Profesional	Taller de iniciación al Diseño	Obligatorio	8	6	
Taller de Diseño I	Profesional	Taller de Formas y Espacio	Obligatorio	8	6	
Taller de Diseño II	Profesional	Taller de Diseño I	Obligatorio	8	6	
Taller de Diseño III	Profesional	Taller de Diseño II	Obligatorio	8	6	
Taller de Proyectos I	Profesional	Taller de Diseño III	Obligatorio	8	6	
Taller de Proyectos II	Profesional	Taller de Proyectos I	Obligatorio	12	7	
Representación Sujeto y Entorno	Profesional	Expresión de la figura humana	Obligatorio	5	2	
Ilustración	Profesional	No tiene	Obligatorio	5	2	
Ilustración Digital	Profesional	Ilustración	Obligatorio	5	2	
Imagen Animada	Profesional	No tiene	Obligatorio	5	3	
Arte, Diseño y Patrimonio	Profesional	No tiene	Obligatorio	3	3	
Cultura y Patrimonio	Profesional	No tiene	Obligatorio	3	3	
Cultura y Prehistoria Americana	Profesional	No tiene	Obligatorio	3	3	
Iconografía Patrimonial	Profesional	Cultura y Prehistoria Americana	Obligatorio	3	3	
Metodología de Investigación en Diseño	Profesional	No tiene	Obligatorio	3	3	
Técnicas de Investigación	Profesional	Metodología de Investigación en Diseño	Obligatorio	5	4	
Comunicación Visual	Profesional	No tiene	Obligatorio	4	2	
Comunicación Persuasiva	Profesional	Comunicación Visual	Obligatorio	4	2	
Semiótica Visual	Profesional	Comunicación	Obligatorio	4	2	

Departamento de Decretación		Persuasiva				
Lenguaje Cinematográfico	Profesional	No tiene	Obligatorio	4	2	
Comunicación Organizacional	Profesional	No tiene	Obligatorio	4	3	
Seminario en Comunicación Visual	Profesional	Metodología de Investigación en Diseño	Obligatorio	5	3	
Diseño Editorial	Profesional	No tiene	Obligatorio	4	3	
Vectorización Gráfica	Profesional	No tiene	Obligatorio	4	3	
Producción Serigráfica y Pre Prensa Digital	Profesional	Diseño Editorial	Obligatorio	4	3	
Tratamiento de la Imagen	Profesional	No tiene	Obligatorio	4	3	
Imagen Publicitaria	Profesional	Tratamiento de la Imagen	Obligatorio	4	3	
Cine y Video	Profesional	Imagen Publicitaria	Obligatorio	6	4	
Marketing y Publicidad	Profesional	No tiene	Obligatorio	3	2	
Proyectos de Emprendimiento en Diseño	Profesional	No tiene	Obligatorio	3	2	
Estrategias Empresariales	Profesional	No tiene	Obligatorio	3	2	
Taller de Estrategias	Profesional	Estrategias Empresariales	Obligatorio	3	2	
Diseño Estratégico	Profesional	Taller de Estrategias	Obligatorio	5	4	
Taller de Simulación Laboral	Electivo de Formación Profesional	Taller de Diseño III	Obligatorio	4	2	
Proyecto de Comunicación Estratégica	Profesional	Todas las asignaturas hasta el 8º semestre	Obligatorio	2	43	
Práctica Profesional	Profesional	Proyecto de Comunicación Estratégica	Obligatorio	43	2	

# DISEÑO GRÁFICO MENCIÓN DISEÑO ESTRATÉGICO LICENCIADO EN COMUNICACIÓN VISUAL



LICENCIADO EN COMUNICACIÓN VISUAL

### 5.- PROGRAMA DE LAS ASIGNATURAS CREADAS

<b>CARRERA: DISEÑO GRAFICO MENSION DISEÑO ESTRATEGICO</b>	
<b>NOMBRE ASIGNATURA: DESARROLLO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS</b>	
<b>CODIGO:</b>	
<b>UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:</b>	PRIMER SEMESTRE
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	OBLIGATORIA
<b>AREA DE FORMACION DE LA ASIGNATURA</b>	BASICA
<b>REGIMEN DE ESTUDIO:</b>	SEMESTRAL
<b>PRERREQUISITOS:</b>	NO TIENE
<b>REQUISITOS:</b>	NO TIENE
<b>N° Y CARACTERISTICA DE LAS HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES DIRECTAS O EN AULA:</b>	
<b>HORAS CLASE TEORICAS:</b>	03
<b>HORAS ACTIVIDADES PRÁCTICAS (LAB. O TALLER)</b>	
<b>HORAS ACTIVIDADES CLINICAS O DE TERRENO</b>	
<b>HORAS CLASES DE EJERCICIOS O DE AYUDANTIA</b>	
<b>N° DE HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES INDIRECTAS O EX AULA</b>	
<b>HORAS DE TRABAJO GUIADO POR EL PROFESOR DE LAS TAREAS SOLICITADAS</b>	03
<b>TOTAL DE HORAS CRONOLOGICAS DEL PROFESOR</b>	03
<b>ESTIMACION DE HORAS DE ESTUDIO Y TRABAJO AUTONOMO DEL ESTUDIANTE EN LA ASIGNATURA</b>	03
<b>CARGA TOTAL DE TRABAJO SEMANAL DEL ESTUDIANTE EN HORAS CRONOLOGICAS</b>	06
<b>CREDITOS SEMESTRALES DE LA ASIGNATURA (N°)</b>	04
<b>FECHA DE INICIO (SEMESTRE O AÑO)</b>	MARZO
<b>FECHA DE TERMINO (SEMESTRE O AÑO)</b>	JULIO

<b>CARRERA: DISEÑO GRAFICO MENSION DISEÑO ESTRATEGICO</b>	
<b>NOMBRE ASIGNATURA: TEORIA DE LA COMUNICACION</b>	
<b>CODIGO:</b>	
<b>UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:</b>	SEGUNDO SEMESTRE
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	OBLIGATORIO
<b>AREA DE FORMACION DE LA ASIGNATURA</b>	BASICA
<b>REGIMEN DE ESTUDIO:</b>	SEMESTRAL
<b>PRERREQUISITOS:</b>	NO TIENE
<b>REQUISITOS PARA:</b>	COMUNICACIÓN VISUAL
<b>N° Y CARACTERISTICA DE LAS HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES DIRECTAS O EN AULA:</b>	
<b>HORAS CLASE TEORICAS:</b>	04
<b>HORAS ACTIVIDADES PRÁCTICAS (LAB. O TALLER)</b>	
<b>HORAS ACTIVIDADES CLINICAS O DE TERRENO</b>	
<b>HORAS CLASES DE EJERCICIOS O DE AYUDANTIA</b>	
<b>N° DE HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES INDIRECTAS O EX AULA</b>	
<b>HORAS DE TRABAJO GUIADO POR EL PROFESOR DE LAS TAREAS SOLICITADAS</b>	02
<b>TOTAL DE HORAS CRONOLOGICAS DEL PROFESOR</b>	04
<b>ESTIMACION DE HORAS DE ESTUDIO Y TRABAJO AUTONOMO DEL ESTUDIANTE EN LA ASIGNATURA</b>	02
<b>CARGA TOTAL DE TRABAJO SEMANAL DEL ESTUDIANTE EN HORAS CRONOLOGICAS</b>	06
<b>CREDITOS SEMESTRALES DE LA ASIGNATURA (N°)</b>	04
<b>FECHA DE INICIO (SEMESTRE O AÑO)</b>	AGOSTO
<b>FECHA DE TERMINO (SEMESTRE O AÑO)</b>	DICIEMBRE

<b>CARRERA: DISEÑO GRAFICO MENSION DISEÑO ESTRATEGICO</b>	
<b>NOMBRE ASIGNATURA: TALLER DE INICIACION AL DISEÑO</b>	
<b>CODIGO:</b>	
<b>UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:</b>	PRIMER AÑO
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	OBLIGATORIA
<b>AREA DE FORMACION DE LA ASIGNATURA</b>	BASICA
<b>REGIMEN DE ESTUDIO:</b>	ANUAL
<b>PRERREQUISITOS:</b>	NO TIENE
<b>REQUISITOS PARA:</b>	TALLER DE FORMAS Y ESPACIO
<b>N° Y CARACTERISTICA DE LAS HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES DIRECTAS O EN AULA:</b>	
<b>HORAS CLASE TEORICAS:</b>	
<b>HORAS ACTIVIDADES PRÁCTICAS (LAB. O TALLER)</b>	8
<b>HORAS ACTIVIDADES CLINICAS O DE TERRENO</b>	
<b>HORAS CLASES DE EJERCICIOS O DE AYUDANTIA</b>	
<b>N° DE HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES INDIRECTAS O EX AULA</b>	
<b>HORAS DE TRABAJO GUIADO POR EL PROFESOR DE LAS TAREAS SOLICITADAS</b>	8
<b>TOTAL DE HORAS CRONOLOGICAS DEL PROFESOR</b>	8
<b>ESTIMACION DE HORAS DE ESTUDIO Y TRABAJO AUTONOMO DEL ESTUDIANTE EN LA ASIGNATURA</b>	6
<b>CARGA TOTAL DE TRABAJO SEMANAL DEL ESTUDIANTE EN HORAS CRONOLOGICAS</b>	14
<b>CREDITOS SEMESTRALES DE LA ASIGNATURA (N°)</b>	9
<b>FECHA DE INICIO (SEMESTRE O AÑO)</b>	MARZO
<b>FECHA DE TERMINO (SEMESTRE O AÑO)</b>	DICIEMBRE

<b>CARRERA: DISEÑO GRAFICO MENSION DISEÑO ESTRATEGICO</b>	
<b>NOMBRE ASIGNATURA: TECNICAS DE EXPRESION PLASTICA</b>	
<b>CODIGO:</b>	
<b>UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:</b>	PRIMER AÑO
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	OBLIGATORIO
<b>AREA DE FORMACION DE LA ASIGNATURA</b>	BASICA
<b>REGIMEN DE ESTUDIO:</b>	ANUAL
<b>PRERREQUISITOS:</b>	NO TIENE
<b>REQUISITOS PARA:</b>	NO TIENE
<b>N° Y CARACTERISTICA DE LAS HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES DIRECTAS O EN AULA:</b>	
<b>HORAS CLASE TEORICAS:</b>	
<b>HORAS ACTIVIDADES PRÁCTICAS (LAB. O TALLER)</b>	10
<b>HORAS ACTIVIDADES CLINICAS O DE TERRENO</b>	
<b>HORAS CLASES DE EJERCICIOS O DE AYUDANTIA</b>	
<b>N° DE HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES INDIRECTAS O EX AULA</b>	
<b>HORAS DE TRABAJO GUIADO POR EL PROFESOR DE LAS TAREAS SOLICITADAS</b>	10
<b>TOTAL DE HORAS CRONOLOGICAS DEL PROFESOR</b>	10
<b>ESTIMACION DE HORAS DE ESTUDIO Y TRABAJO AUTONOMO DEL ESTUDIANTE EN LA ASIGNATURA</b>	04
<b>CARGA TOTAL DE TRABAJO SEMANAL DEL ESTUDIANTE EN HORAS CRONOLOGICAS</b>	14
<b>CREDITOS SEMESTRALES DE LA ASIGNATURA (N°)</b>	10
<b>FECHA DE INICIO (SEMESTRE O AÑO)</b>	MARZO
<b>FECHA DE TERMINO (SEMESTRE O AÑO)</b>	DICIEMBRE

<b>CARRERA: DISEÑO GRAFICO MENSION DISEÑO ESTRATEGICO</b>	
<b>NOMBRE ASIGNATURA: PERCEPCION Y COLOR</b>	
<b>CODIGO:</b>	
<b>UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:</b>	PRIMER SEMESTRE
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	OBLIGATORIA
<b>AREA DE FORMACION DE LA ASIGNATURA</b>	BASICA
<b>REGIMEN DE ESTUDIO:</b>	SEMESTRAL
<b>PRERREQUISITOS:</b>	NO TIENE
<b>REQUISITOS PARA:</b>	TALLER DE FORMAS Y ESPACIO - ILUSTRACION
<b>N° Y CARACTERISTICA DE LAS HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES DIRECTAS O EN AULA:</b>	
<b>HORAS CLASE TEORICAS:</b>	
<b>HORAS ACTIVIDADES PRÁCTICAS (LAB. O TALLER)</b>	03
<b>HORAS ACTIVIDADES CLINICAS O DE TERRENO</b>	
<b>HORAS CLASES DE EJERCICIOS O DE AYUDANTIA</b>	
<b>N° DE HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES INDIRECTAS O EX AULA</b>	
<b>HORAS DE TRABAJO GUIADO POR EL PROFESOR DE LAS TAREAS SOLICITADAS</b>	04
<b>TOTAL DE HORAS CRONOLOGICAS DEL PROFESOR</b>	04
<b>ESTIMACION DE HORAS DE ESTUDIO Y TRABAJO AUTONOMO DEL ESTUDIANTE EN LA ASIGNATURA</b>	02
<b>CARGA TOTAL DE TRABAJO SEMANAL DEL ESTUDIANTE EN HORAS CRONOLOGICAS</b>	06
<b>CREDITOS SEMESTRALES DE LA ASIGNATURA (N°)</b>	04
<b>FECHA DE INICIO (SEMESTRE O AÑO)</b>	MARZO
<b>FECHA DE TERMINO (SEMESTRE O AÑO)</b>	JULIO

<b>CARRERA: DISEÑO GRAFICO MENSION DISEÑO ESTRATEGICO</b>	
<b>NOMBRE ASIGNATURA: ALFABETIZACION DIGITAL</b>	
<b>CODIGO:</b>	
<b>UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:</b>	PRIMER SEMESTRE
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	OBLIGATORIA
<b>AREA DE FORMACION DE LA ASIGNATURA</b>	BASICA
<b>REGIMEN DE ESTUDIO:</b>	SEMESTRAL
<b>PRERREQUISITOS:</b>	NO TIENE
<b>REQUISITOS PARA:</b>	NO TIENE
<b>N° Y CARACTERISTICA DE LAS HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES DIRECTAS O EN AULA:</b>	
<b>HORAS CLASE TEORICAS:</b>	
<b>HORAS ACTIVIDADES PRÁCTICAS (LAB. O TALLER)</b>	04
<b>HORAS ACTIVIDADES CLINICAS O DE TERRENO</b>	
<b>HORAS CLASES DE EJERCICIOS O DE AYUDANTIA</b>	
<b>N° DE HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES INDIRECTAS O EX AULA</b>	
<b>HORAS DE TRABAJO GUIADO POR EL PROFESOR DE LAS TAREAS SOLICITADAS</b>	04
<b>TOTAL DE HORAS CRONOLOGICAS DEL PROFESOR</b>	04
<b>ESTIMACION DE HORAS DE ESTUDIO Y TRABAJO AUTONOMO DEL ESTUDIANTE EN LA ASIGNATURA</b>	03
<b>CARGA TOTAL DE TRABAJO SEMANAL DEL ESTUDIANTE EN HORAS CRONOLOGICAS</b>	07
<b>CREDITOS SEMESTRALES DE LA ASIGNATURA (N°)</b>	04
<b>FECHA DE INICIO (SEMESTRE O AÑO)</b>	MARZO
<b>FECHA DE TERMINO (SEMESTRE O AÑO)</b>	JULIO

<b>CARRERA: DISEÑO GRAFICO MENSION DISEÑO ESTRATEGICO</b>	
<b>NOMBRE ASIGNATURA: HERRAMIENTA IDIOMÁTICA DE APOYO AL DISEÑO I</b>	
<b>CODIGO:</b>	
<b>UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:</b>	PRIMER SEMESTRE
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	OBLIGATORIO
<b>AREA DE FORMACION DE LA ASIGNATURA</b>	BASICA
<b>REGIMEN DE ESTUDIO:</b>	SEMESTRAL
<b>PRERREQUISITOS:</b>	NO TIENE
<b>REQUISITOS PARA:</b>	INGLES TECNICO APLICADO
<b>N° Y CARACTERISTICA DE LAS HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES DIRECTAS O EN AULA:</b>	
<b>HORAS CLASE TEORICAS:</b>	03
<b>HORAS ACTIVIDADES PRÁCTICAS (LAB. O TALLER)</b>	
<b>HORAS ACTIVIDADES CLINICAS O DE TERRENO</b>	
<b>HORAS CLASES DE EJERCICIOS O DE AYUDANTIA</b>	
<b>N° DE HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES INDIRECTAS O EX AULA</b>	
<b>HORAS DE TRABAJO GUIADO POR EL PROFESOR DE LAS TAREAS SOLICITADAS</b>	03
<b>TOTAL DE HORAS CRONOLOGICAS DEL PROFESOR</b>	03
<b>ESTIMACION DE HORAS DE ESTUDIO Y TRABAJO AUTONOMO DEL ESTUDIANTE EN LA ASIGNATURA</b>	02
<b>CARGA TOTAL DE TRABAJO SEMANAL DEL ESTUDIANTE EN HORAS CRONOLOGICAS</b>	05
<b>CREDITOS SEMESTRALES DE LA ASIGNATURA (N°)</b>	03
<b>FECHA DE INICIO (SEMESTRE O AÑO)</b>	MARZO
<b>FECHA DE TERMINO (SEMESTRE O AÑO)</b>	JULIO

<b>CARRERA: DISEÑO GRAFICO MENSION DISEÑO ESTRATEGICO</b>	
<b>NOMBRE ASIGNATURA: CULTURA Y PATRIMONIO</b>	
<b>CODIGO:</b>	
<b>UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:</b>	SEGUNDO SEMESTRE
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	OBLIGATORIA
<b>AREA DE FORMACION DE LA ASIGNATURA</b>	PROFESIONAL
<b>REGIMEN DE ESTUDIO:</b>	SEMESTRAL
<b>PRERREQUISITOS:</b>	NO TIENE
<b>REQUISITOS PARA:</b>	ARTE DISEÑO Y PATRIMONIO
<b>N° Y CARACTERISTICA DE LAS HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES DIRECTAS O EN AULA:</b>	
<b>HORAS CLASE TEORICAS:</b>	02
<b>HORAS ACTIVIDADES PRÁCTICAS (LAB. O TALLER)</b>	
<b>HORAS ACTIVIDADES CLINICAS O DE TERRENO</b>	
<b>HORAS CLASES DE EJERCICIOS O DE AYUDANTIA</b>	
<b>N° DE HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES INDIRECTAS O EX AULA</b>	
<b>HORAS DE TRABAJO GUIADO POR EL PROFESOR DE LAS TAREAS SOLICITADAS</b>	03
<b>TOTAL DE HORAS CRONOLOGICAS DEL PROFESOR</b>	03
<b>ESTIMACION DE HORAS DE ESTUDIO Y TRABAJO AUTONOMO DEL ESTUDIANTE EN LA ASIGNATURA</b>	03
<b>CARGA TOTAL DE TRABAJO SEMANAL DEL ESTUDIANTE EN HORAS CRONOLOGICAS</b>	06
<b>CREDITOS SEMESTRALES DE LA ASIGNATURA (N°)</b>	03
<b>FECHA DE INICIO (SEMESTRE O AÑO)</b>	AGOSTO
<b>FECHA DE TERMINO (SEMESTRE O AÑO)</b>	DICIEMBRE

<b>CARRERA: DISEÑO GRAFICO MENSION DISEÑO ESTRATEGICO</b>	
<b>NOMBRE ASIGNATURA: VECTORIZACION GRAFICA</b>	
<b>CODIGO:</b>	
<b>UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:</b>	SEGUNDO SEMESTRE
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	OBLIGATORIA
<b>AREA DE FORMACION DE LA ASIGNATURA</b>	PROFESIONAL
<b>REGIMEN DE ESTUDIO:</b>	SEMESTRAL
<b>PRERREQUISITOS:</b>	NO TIENE
<b>REQUISITOS PARA:</b>	NO TIENE
<b>N° Y CARACTERISTICA DE LAS HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES DIRECTAS O EN AULA:</b>	
<b>HORAS CLASE TEORICAS:</b>	
<b>HORAS ACTIVIDADES PRÁCTICAS (LAB. O TALLER)</b>	04
<b>HORAS ACTIVIDADES CLINICAS O DE TERRENO</b>	
<b>HORAS CLASES DE EJERCICIOS O DE AYUDANTIA</b>	
<b>N° DE HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES INDIRECTAS O EX AULA</b>	
<b>HORAS DE TRABAJO GUIADO POR EL PROFESOR DE LAS TAREAS SOLICITADAS</b>	04
<b>TOTAL DE HORAS CRONOLOGICAS DEL PROFESOR</b>	04
<b>ESTIMACION DE HORAS DE ESTUDIO Y TRABAJO AUTONOMO DEL ESTUDIANTE EN LA ASIGNATURA</b>	03
<b>CARGA TOTAL DE TRABAJO SEMANAL DEL ESTUDIANTE EN HORAS CRONOLOGICAS</b>	07
<b>CREDITOS SEMESTRALES DE LA ASIGNATURA (N°)</b>	05
<b>FECHA DE INICIO (SEMESTRE O AÑO)</b>	AGOSTO
<b>FECHA DE TERMINO (SEMESTRE O AÑO)</b>	DICIEMBRE

<b>CARRERA: DISEÑO GRAFICO MENSION DISEÑO ESTRATEGICO</b>	
<b>NOMBRE ASIGNATURA: HERRAMIENTA IDIOMÁTICA DE APOYO AL DISEÑO II</b>	
<b>CODIGO:</b>	
<b>UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:</b>	SEGUNDO SEMESTRE
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	OBLIGATORIA
<b>AREA DE FORMACION DE LA ASIGNATURA</b>	BASICA
<b>REGIMEN DE ESTUDIO:</b>	SEMESTRAL
<b>PRERREQUISITOS:</b>	INGLES INSTRUMENTAL
<b>REQUISITOS PARA:</b>	NO TIENE
<b>N° Y CARACTERISTICA DE LAS HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES DIRECTAS O EN AULA:</b>	
<b>HORAS CLASE TEORICAS:</b>	02
<b>HORAS ACTIVIDADES PRÁCTICAS (LAB. O TALLER)</b>	
<b>HORAS ACTIVIDADES CLINICAS O DE TERRENO</b>	
<b>HORAS CLASES DE EJERCICIOS O DE AYUDANTIA</b>	
<b>N° DE HORAS CRONOLOGICAS SEMANALES INDIRECTAS O EX AULA</b>	
<b>HORAS DE TRABAJO GUIADO POR EL PROFESOR DE LAS TAREAS SOLICITADAS</b>	03
<b>TOTAL DE HORAS CRONOLOGICAS DEL PROFESOR</b>	03
<b>ESTIMACION DE HORAS DE ESTUDIO Y TRABAJO AUTONOMO DEL ESTUDIANTE EN LA ASIGNATURA</b>	02
<b>CARGA TOTAL DE TRABAJO SEMANAL DEL ESTUDIANTE EN HORAS CRONOLOGICAS</b>	05
<b>CREDITOS SEMESTRALES DE LA ASIGNATURA (N°)</b>	03
<b>FECHA DE INICIO (SEMESTRE O AÑO)</b>	AGOSTO
<b>FECHA DE TERMINO (SEMESTRE O AÑO)</b>	DICIEMBRE

## 6.- DESCRIPCIÓN DE LAS ASIGNATURAS

### 6.1.- Taller de Iniciación

Esta asignatura de formación básica, por su naturaleza teórico – práctica permite al estudiante aprender a conocer y aplicar técnicas básicas de diseño, los elementos conceptuales, los elementos visuales, los elementos de relación y los elementos pragmáticos, abarcando conceptos de submódulo, módulo e hipermódulo y las operaciones características. En esta asignatura se desarrollan también contenidos de tipografía: aplicación de simetría y de elementos estáticos en bi y tridimensión, el empleo de la metodología proyectual del diseño, métodos de exploración de situaciones de diseño, determinación de problemas, definición de objetivos, alcances y límites del tema, investigación de literatura ad hoc, procesos gráficos y de síntesis. Y el desarrollo de la creatividad con ejercicios. Entrega los elementos basales para los demás talleres y asignaturas de apoyo. Desarrolla la competencia Diseño.

### 6.2.- Técnicas de Expresión Plástica

Esta asignatura de formación básica, ubicada en el primer año de la currícula formativa, de carácter anual, se orienta a la instrumentalización para el aprendizaje de técnicas plásticas, que le permiten al estudiante representar por medio de la observación, objetos y formas, desarrollar habilidades y destrezas del oficio plástico de la profesión. Su naturaleza es fundamentalmente instrumental, en donde se realiza adiestramiento en el uso de instrumentos, reconocimiento de materiales y soportes, para el aprendizaje de técnicas, las que permitirán al estudiante a través de la expresión en la bidimensión, representar por medio de la observación, objetos y formas, desarrollando conocimiento, habilidades y destrezas del oficio plástico de la profesión.

Las técnicas en el proceso inicial, le permitirán aplicar los elementos básicos de la expresión, el punto, la línea para achurar, texturar, valorizar, crear efectos de luz y sombra, efectos de planos en la superficie bidimensional. Ejercitación de la aplicación de la técnica en base a representaciones de cuerpos geométricos modelando luces y sombra propias y arrojadas.

El estudiante enfrentará en la asignatura etapas de aprendizaje, ejercitación y aplicación de técnicas como; tinta, grafito, policromo, tempera, pastel, fibrón, entre otras, para posteriormente aplicarlas resolviendo representaciones gráficas de modelos y/o elementos del entorno para bocetaje y maquetaría en el desarrollo de propuestas individuales o colectivas.

Lo adquirido en esta asignatura facilitará las conductas de entrada para otras asignaturas del currículo. Desarrolla la competencia Expresión.

### 6.3.- Percepción y color

Esta asignatura de formación básica, teórico-práctica de carácter semestral, se orienta al aprendizaje y desarrollo de las leyes de la percepción, ley de la Gestalt, composición en la bidimensión, claves de legibilidad, series aditivas matemáticas: serie Fibonacci, la sección áurea y su aplicación en el diseño, trabaja con la percepción visual y color: RGB y CYMK, claves tonales y trama, escala de tonos, escala de matices, escala de oscuridad, escala de luminosidad, ley de síntesis aditiva y su aplicación en la realidad, ley de la síntesis sustractiva y su aplicación en diferentes ámbitos, ley del contraste simultáneo y su aplicación al diseño, color interpretación conceptual: denotativa y connotativa, Bauhaus: Wassily Kandinsky, Josef Albers y sus propuestas acerca del color, imágenes amodales o virtuales, aplicación de leyes de la teoría de la Gestalt. Desarrolla la competencia Expresión.

#### **6.4.- Desarrollo de habilidades lingüísticas**

Esta asignatura desarrolla en el estudiante las competencias lingüísticas, considerando la necesidad del futuro profesional del Diseño para comunicar con limpieza, claridad y coherencia en su idioma, todo lo cual le permitirá elaborar mensajes significativos en las asignaturas posteriores, en especial en el ámbito persuasivo y publicitario.

Se entiende que la competencia lingüística prepara a los estudiantes para que adquieran dominio tanto en la oralidad como en lo escritural, con énfasis en la síntesis, la comprensión de mensajes y la elaboración e interpretación de contenidos.

También orienta a los estudiantes con respecto a los conceptos fundamentales de las competencias lingüísticas y comunicativas de lecto-escritura, expresión y la capacidad para establecer relaciones interpersonales en un contexto de diversidad e inclusión. Desarrolla la competencia Comunicación.

#### **6.5.- Alfabetización digital**

Asignatura práctica que tiene por finalidad formar al alumno en el uso fluido de los recursos informáticos para ser aplicados tanto en su desarrollo estudiantil como en su posterior quehacer laboral.

Estas habilidades se verán reflejadas en un manejo expedito de procesadores de textos, planillas de cálculo y diseño de presentaciones. Además el desarrollo de competencias en el uso de diversas aplicaciones informáticas y la capacidad de capturar y procesar información útil de internet y un adecuado y eficiente uso de aplicaciones web. Desarrolla la competencia Producción Gráfica.

#### **6.6.- Herramienta Idiomática de Apoyo al Diseño I**

Esta asignatura de formación básica se orienta a la introducción y nivelación del conocimiento de un segundo idioma en los estudiantes de primer año, con el fin de nivelar las competencias lingüísticas y conocimientos previos con el propósito de prepararlos para nuevos conocimientos para la lectura, escritura y conversación. Desarrolla la competencia Comunicación UA.

#### **6.7.- Teoría de la Comunicación**

Esta asignatura desarrolla en el estudiante los fundamentos teóricos de la comunicación entre las personas, reconoce los principales modelos y centra su énfasis en la comunicación masiva, que le ayudarán a dar soluciones a problemas de Diseño Gráfico.

Desarrolla en el estudiante habilidades comunicacionales, para la solución de problemas de comunicación visual, basándose en los modelos teóricos existentes, reforzando la competencia genérica de comunicación establecida por la Universidad. Desarrolla la competencia Comunicación.

#### **6.8.- Herramienta Idiomática de Apoyo al Diseño II**

Esta asignatura de formación básica, está orientada a fortalecer las competencias comunicativas del alumno en el desarrollo de las habilidades lingüísticas en la lengua inglesa, focalizadas a la comprensión lectora, comprensión auditiva, expresión oral y escrita, construyendo una base léxica de términos propios de la disciplina, que le permita comunicarse en un segundo idioma en el ámbito profesional. Desarrolla la competencia Comunicación UA.

### **6.9.- Expresión de la figura humana**

Esta asignatura de formación básica fundamentalmente instrumental con una clara intención formativa. Su temática gira en torno a los siguientes contenidos: Anatomía humana en dibujo artístico: a).- Estructura ósea, b).- Estructura muscular, c).- Movimiento. Figura humana en diferentes actitudes de movimientos, con modelo en vivo apoyándose en técnicas como la aguada, plumilla, lápiz grafito color, tiza pastel, acuarela, tempera. La figura humana en trabajo de expresión individual en diferentes formatos, técnicas y soportes en coherencia con el tema dado. Desarrolla la competencia Expresión.

### **6.10.- Taller de Formas y Espacio**

Esta asignatura entrega las definiciones, planos de proyección, el sistema diédrico, el depurado o plano, terminología, proyecciones del punto, la recta y el plano en el espacio. Proporciona a los estudiantes la introducción a la perspectiva, antecedentes históricos, tipos de perspectiva, método para el dibujo de perspectiva a mano alzada, nociones de perspectiva y sombra, trabaja el entorno y perspectiva y su aplicación al diseño gráfico, como la representación de la bidimensional en el plano tridimensional. Desarrolla la competencia Diseño.

### **6.11.- Taller de Diseño I**

Esta asignatura entrega la conceptualización gráfica, trabajando con logotipos, definiciones, metodología, desarrollo de proyecto, aplicaciones y diseño integral para aplicaciones gráficas en variados formatos y soportes publicitarios. Desarrolla la competencia Diseño.

### **6.12.- Taller de Diseño II**

Esta asignatura trabaja los códigos iconográficos, su conceptualización icónica, los proyectos gráficos de coherencia formal, la señalética y todos los sistemas de simbología para la información pública con un especial resguardo de la línea patrimonial y el respeto de los valores de la comunidad en que se inserta. Desarrolla la competencia Diseño.

### **6.13.- Taller de Diseño III**

Esta asignatura trabaja con la imagen corporativa, identidad corporativa, marca registrada, y la conformación de los manuales de normas gráficas, estudiando de manera global campañas publicitarias para propuestas visuales estáticas y dinámicas, con un especial resguardo de la línea patrimonial. Desarrolla la competencia Diseño.

### **6.14.- Taller de Proyectos I**

Esta asignatura desarrolla campañas persuasivas, abarcando los ámbitos publicitarios, educativos, sociales e informativos, poniendo el énfasis en el resguardo de la línea patrimonial en que estas campañas se plantean. Desarrolla la competencia Diseño.

### **6.15.- Taller de Proyectos II**

Esta asignatura gerencia proyectos de diseño estratégico a nivel macro y micro, contemplando todas las variables que permitan posicionar en el mercado, con el fin de lograr mejorar las ventas, calidad y permanencia, respetando el ámbito patrimonial y las características particulares de la cultura en que se insertan. Desarrolla la competencia Diseño.

#### **6.16.- Representación Sujeto y Entorno**

Esta asignatura trabaja la representación de la figura humana, animal, formas naturales y artificiales en espacios abiertos y cerrados, con ejercicios básicos de perspectiva a mano alzada, representando el paisaje urbano, rural e industrial incorporando diferentes técnicas de diseño. Desarrolla la competencia Expresión.

#### **6.17.- Ilustración**

Esta asignatura trabaja con los tipos de ilustración y sus aplicaciones científicas, literarias, publicitarias y la ilustración editorial con técnicas propias de los medios de comunicación impresos así como también en páginas Web. Desarrolla la competencia Expresión.

#### **6.18- Ilustración Digital**

Esta asignatura maneja técnicas, herramientas y software que le permiten interpretar requerimientos comunicacionales y otorgarles una apariencia bidimensional o tridimensional adecuada al desarrollo de imágenes capaces de comunicar los contenidos deseados, desarrollando proyectos ilustrativos de diversa índole. Desarrolla la competencia Producción Gráfica.

#### **6.19.- Imagen Animada**

Esta asignatura trabaja con la creación de imágenes en movimiento mediante el uso de computadoras, utilizando las técnicas tradicionales y digitales con la ayuda de programas de diseño 2D y/o 3D. Desarrolla la competencia Producción Gráfica.

#### **6.20.- Arte, Diseño y Patrimonio**

Esta asignatura se aboca en lo medular a relacionar diseño y arte, poniendo énfasis en sus vinculaciones y diferenciaciones. Además, emplea el arte como lenguaje y establece la diferencia entre arte y artesanía, la naturaleza como escenario artístico, la mimesis, la belleza y los problemas de la objetividad y la subjetividad, entregando al estudiante la valoración del juicio crítico sobre arte, forma, expresividad y reconoce el arte como una forma patrimonial. Desarrolla la competencia Patrimonio.

#### **6.21.- Cultura y Patrimonio**

Asignatura de formación básica que permite interpretar y proyectar un modelo de cultura patrimonial e identidad regional, que implica conocer el patrimonio cultural regional a través del estudio de bienes tangibles e intangibles característicos de una comunidad, sus expresiones iconográficas y su relación con los procesos de diseño. Desarrolla la competencia Patrimonio. Desarrolla la competencia Patrimonio e Interacción Social y Respeto a la Diversidad UA.

#### **6.22.- Cultura y Prehistoria Americana**

Esta asignatura entrega los fundamentos teórico-metodológicos de la antropología cultural prehistórica y arqueológica necesaria para iniciar el estudio de la cultura humana en sus fases tempranas, los procesos de humanización, los avances de las humanidades paleo, meso y neolítica y las importantes contribuciones. De manera central se presentarán los problemas al poblamiento temprano de América, como también los desarrollos paleo indiano, arcaico, formativo en el aspecto cultural y transformaciones medioambientales. Se dará una importancia capital al desarrollo de las culturas chilenas desde la perspectiva arqueo-etnográfica,

insistiendo sobre todo en los pueblos ancestrales del presente grupo aymara, mapuche-pehuenche-huilliche. Desarrolla la competencia Patrimonio.

### **6.23.- Iconografía Patrimonial**

Esta asignatura estudia los repertorios iconográficos y los ciclos temáticos presentes en los bienes culturales, con el objetivo de interpretar y documentar esos bienes, con vistas a su conservación y restauración, para aplicarlos en el campo del diseño, valorando las dos fuentes de mayor influencia en este ámbito: la mitología clásica y la iconografía cristiana, añadiendo también los elementos paganos, los símbolos y las alegorías de las distintas culturas, recorriendo de manera sinóptica desde la antigüedad hasta la actualidad. Desarrolla la competencia Patrimonio.

### **6.24.- Metodología de Investigación en Diseño**

Esta asignatura introduce a la metodología, refiere a su importancia y su aporte al desarrollo del conocimiento humano contemporáneo: método inductivo, método científico y métodos de exploración de situaciones de diseño. Desarrolla la competencia Diseño.

### **6.25.- Técnicas de Investigación**

Esta asignatura profundiza en la importancia de la metodología y las técnicas de investigación, el establecimiento de los problemas de investigación, métodos para la recogida de datos y técnicas asociadas a la investigación (cualitativa, cuantitativa y mixta). Desarrolla la competencia Solución de Problemas UA.

### **6.26.- Comunicación Visual**

Esta asignatura trabaja con la naturaleza de la imagen, la realidad modelizada, la definición de la imagen y los elementos dinámicos de ésta, considerando los elementos de relación, la sintaxis visual el orden icónico y la estructura de la imagen.

La Asignatura desarrolla también elementos esenciales de la comunicación no verbal, considerando los signos motivacionales, la proxémica, los elementos kinésicos, los elementos de fachada y los paralingüajes, reforzando en los estudiantes la valorización permanente de la imagen y del signo como los elementos propios para la reflexión. Desarrolla la competencia Comunicación.

### **6.27.- Comunicación Persuasiva**

Esta asignatura relaciona la comunicación con la persuasión, a través de teorías asociadas a la penetración y permanencia de mensajes en el receptor objetivo, trabajando con las distorsiones en emisión y la recepción de los mensajes, en especial los referidos a la psicología publicitaria y sus estrategias a través de sus principales modelos para el logro de la persuasión de venta. Desarrolla la competencia Comunicación.

### **6.28.- Semiótica Visual**

Esta asignatura trabaja con la semiótica de los mensajes visuales, para lo cual desarrolla los procesos semióticos aplicados en la producción y aplicación de mensajes persuasivos icónicos mediante figuras retóricas, detectando en el medio publicitario la creación de figuras retóricas para expresar contenidos persuasivos para la retórica visual. Desarrolla la competencia Comunicación.

### **6.29.- Lenguaje Cinematográfico**

Esta asignatura entrega los conceptos esenciales y la especificidad del lenguaje cinematográfico, revisa la teoría del cine, como lenguaje y valora las tendencias, los movimientos, los géneros cinematográficos a través de los hitos en la evolución del cine, para que los estudiantes reconozcan la aplicación que tiene en su ámbito profesional y deja establecida la base para la asignatura de Cine y Video. Desarrolla la competencia Comunicación.

### **6.30.- Comunicación Organizacional**

Esta asignatura reconoce a la empresa como una instancia comunicativa y entrega los conocimientos fundamentales para trabajar con las redes comunicativas y la identidad corporativa, preparando a los estudiantes para que desarrollen proyectos de mejoramiento al interior de las organizaciones en los ámbitos de la identidad visual y el sentido de pertenencia con el entorno. Desarrolla la competencia Gestión.

### **6.31.- Seminario en Comunicación Visual**

Asignatura que ejecuta proyectos de investigación en el ámbito de la Comunicación Visual desde los orígenes considerando técnicas, modas y estilos hasta las tendencias actuales. Desarrolla la competencia Diseño.

### **6.32.- Diseño Editorial**

Asignatura que trabaja los conceptos de diagramación: grafismos y contra grafismos, distribución del plano, sistema de retícula, empleo del plano de corte de papel, uso de software para la edición de textos e incorporación de imágenes, abarcando el proceso de diseño editorial por el sistema de imposición. Desarrolla la competencia Producción Gráfica.

### **6.33.- Vectorización Gráfica**

Asignatura que maneja software vectoriales a nivel de herramientas y formatos para el dibujo, ilustración, bocetos y maquetaría para su aplicación en proyectos gráficos. Desarrolla la competencia Producción Gráfica.

### **6.34.- Producción Gráfica y Pre Prensa Digital**

Asignatura que entrega conocimiento sobre técnicas básicas de reproducción impresa y de los métodos de preparación de originales digitales para imprenta, los procedimientos de reproducción y manejo de vocabulario especializado. Desarrolla la competencia Producción Gráfica.

### **6.35.- Tratamiento de la Imagen**

Asignatura que revisa la historia y desarrolla los procesos y conceptos teóricos de la fotografía, poniendo el énfasis en el manejo de equipos fotográficos (Cámara, flash, filtros, lentes) y el manejo de software para tratamiento de imagen y edición. Desarrolla la competencia Producción Gráfica.

### **6.36.- Imagen Publicitaria**

Esta asignatura entrega los conceptos publicitarios de la fotografía, usando la composición visual y las técnicas asociadas a la fotografía publicitaria con empleo de interior (estudio y bodegón), exterior (panorámica, nocturna, urbana y de movimiento) y los conceptos básicos de maquillaje, preparación del escenario o ambiente de la toma y efectos. Desarrolla la competencia Producción Gráfica.

### **6.37.- Cine y Video**

Asignatura que aplica el lenguaje audiovisual y trabaja el guion literario y técnico, aplicando en trabajos como spot, clip, nanometraje, el celumetraje y otras experiencias de grabación de la realidad, usando recursos técnicos y efectos visuales al servicio de la expresión de los contenidos a expresar. Uso de la cámara de video. Realización de montaje en video. Efectos visuales, uso de elementos técnicos adicionales. Preparación para la producción audiovisual. Desarrolla la competencia Producción Gráfica.

### **6.38.- Marketing y Publicidad**

Asignatura que trabaja los conceptos de mercado, segmentación de mercado, estrategias de marketing y publicidad, mediante los cuales trata de relacionar los postulados generales de la psicología publicitaria, las estrategias publicitarias, y los modelos publicitarios al ámbito de la gestión del diseño. Desarrolla la competencia Gestión.

### **6.39.- Proyectos de Emprendimiento en Diseño**

Asignatura que prepara y evalúa proyectos de emprendimiento en diseño. Iniciación de actividades, gestión, costos e impacto que estos tienen en la sociedad. Desarrolla la competencia Gestión.

### **6.40.- Estrategias Empresariales**

Asignatura que introduce los elementos bases del proceso de la creación de una estrategia empresarial y presenta las variables para una variación competitiva de una empresa o sector específico usando ejemplos de e-business para ilustrar el análisis estratégico que se desarrollará. Desarrolla la competencia Gestión.

### **6.41.- Taller de Estrategias**

Asignatura que explora las relaciones entre la innovación y la ventaja competitiva (el valor estratégico de la innovación) y los principios de la gestión innovativa, definiendo la estrategia tecnológica, de los socios comerciales y de la gestión de proyectos de innovación. Desarrolla la competencia Gestión.

### **6.42.- Diseño Estratégico**

Asignatura a través de la cual se concibe y desarrolla el cuerpo integrado de estrategias de productos, servicios y comunicación para obtener un conjunto específico de resultados estratégicos de una organización. Desarrolla la competencia Gestión.

### **6.43.- Taller de Simulación Laboral**

Asignatura de ejecución de trabajos de diseño profesional en laboratorio de simulación laboral, donde se genera trato con clientes, determinación de costos, cálculo de tiempos y deseabilidades asociadas a la comunicación y la descripción de un proyecto en diseño. Desarrolla la competencia Diseño.

## **7.- CONTENIDOS DE LAS ASIGNATURAS**

### **7.1 ASIGNATURA: TALLER DE INICIACION AL DISEÑO**

#### **Conductas de entrada**

- Desarrollo de habilidades comunicacionales

- Trabajo en equipo

#### **Manejo de instrumentos de precisión**

- Uso de lápices técnicos: estilógrafos, grafito
- Uso de instrumentos técnicos: compás, tiralíneas, cerchas, reglas, escuadras, circulímetro.

#### **Manejo de técnicas constructivas**

- Construcción de polígonos regulares
- Construcción redes poligonales
- Aplicación del color

#### **Metodología de diseño**

- Método proyectual
- Técnicas de investigación
- Procesos de diseño

#### **Conceptualización de formas modulares**

- Formas modular, submódulo, modulo e hipermódulo
- Estudio de redes modulares
- El modulo y sus combinatorias
- Modulo y volumen
- Modulo y color

#### **Leyes de simetría**

- Elementos visuales y de relación
- Operaciones simétricas: rotación, traslación, extensión, reflexión y sus combinatorias.
- Combinación de operaciones simétricas, módulos y color

#### **Serie Fibonacci**

- Serie matemática
- Rectángulo de oro
- Serie Fibonacci en la naturaleza
- Proyección de la serie Fibonacci al volumen

#### **Creatividad**

- Aprendiendo a ser creativo
- Técnicas creativas para la resolución de problemas: pensamiento lateral,
- Brainstorming, six thinking hats o seis gorros del pensamiento y mind mapping o mapas mentales y otras.

#### **Ampliación por la diagonal**

- Ampliación de isotipo y/o logotipo a través de la diagonal
- Variantes logradas por medio del uso de la retícula base para condensar, extender y distorsionar otras.

#### **El diseño tipográfico**

- Historia de la tipografía. Antecedentes históricos, clasificación, usos.
- Reconocer familias tipográficas básicas de acuerdo a los rasgos distintivos de cada una de ellas.

- Estudiar y construir alfabeto de Durero.
- Desarrollo de proyecto gráfico en base a tipografía.
- Desarrollo de proyecto tipográfico en base a la creación de un alfabeto personal, con su respectivo sistema de normalización, manual y/o digital.
- Aplicación de alfabeto original a una solución gráfica, con el objetivo de medir su legibilidad, pregnancia y diseño.
- Exposición pública del proyecto.

#### **Estudio de la forma y contraforma**

- Desarrollo de interrelaciones tipográficas de forma y contraforma.
- Estudio de color en tipografía para trabajo de forma y contraforma.
- Análisis de legibilidad y variantes tipográficas.
- Aplicación de diseños tipográficos en estudio en diferentes enunciados verbales para medir su legibilidad y aplicabilidad.
- Desarrollo de propuestas gráficas coherentes y aplicación a proyecto dado.
- Entrega pública de proyecto final.

#### **Proyecto cierre de semestre (integrado)**

- Desarrollo de proyecto final en virtud de todos los contenidos tratados durante el año.
- Estudio y aplicación de conceptos.
- Estudio y aplicación tipográfica.
- Estudio color.
- Estudio y aplicación de las formas en soporte establecido.
- Exposición pública del proyecto.

### **7.2 ASIGNATURA: TÉCNICAS DE EXPRESIÓN PLÁSTICA**

#### **Instrumentalización - materiales y soportes para la expresión plástica.**

- Instrumental y materiales gráficos: características, uso y manejo.
- Los soportes según las técnicas de expresión.
- Descripción y clasificación de técnicas básicas de expresión plástica para el dibujo y la pintura.

#### **Elementos básicos del dibujo (técnicas de trabajo grafito y tinta)**

- Los elementos visuales (el punto y la línea).
- Volumen – valorización – tramas y texturas visuales.
- Técnica Tinta (dibujo lineal -Claro oscuro – achurado).
- Técnica Grafito (estudio de la forma y escalas tonales).

#### **Policromo y color**

- Introducción al color.

- Registro de colores, combinaciones y valorización en el plano.
- Leyes de Chevreaul y la clasificación de los colores.
- Conceptos vinculados al color.
- Policromo.
- Modo de trabajo.
- Aprendizaje de técnicas (tonal, lineal, achurado, raspado, esgrafitado y blanqueado).

#### **Evidencia de aprendizaje unidades 1 a 3**

- Elaboración de láminas como registros gráficos donde se evidencie el desarrollo de sus aprendizajes, habilidades y destrezas en el ejercicio plástico.

#### **Carboncillo y pastel**

- Características y bondades del material.
- Soportes para las técnicas.
- Técnica del Manchado.
- Técnica lineal valorizada.
- Efecto claro oscuro técnica tonal.
- Difuminado y Borrado.

#### **Evidencia de aprendizaje**

- Elaboración de láminas como registros gráficos donde se evidencie el desarrollo de sus aprendizajes, habilidades y destrezas en el ejercicio plástico.

#### **Técnica témpera**

- Característica de la técnica.
- Soportes y materiales.
- Aprendizaje y ejercitación para la mezcla de colores y aplicación a soportes diversos.
- Trabajo con degradación continua y segmentada.

#### **Evidencia de aprendizaje**

- Elaboración de láminas como registros gráficos donde se evidencie el desarrollo de sus aprendizajes, habilidades y destrezas en el ejercicio plástico.

#### **Técnica fibrón**

- Soportes y materiales.
- Técnicas de aplicación (Lineal, barrido, degradación tonal, l, puntillismo).
- Trabajo con degradación continua al alcohol.

### **Evidencia de aprendizaje**

- Elaboración de láminas como registros gráficos donde se evidencie el desarrollo de sus aprendizajes, habilidades y destrezas en el ejercicio plástico.

### **7.3 ASIGNATURA: PERCEPCIÓN Y COLOR**

#### **Composición de la imagen y proporción**

- Definición y conceptos.
- La composición normativa.
- Principios generales de composición.
- Sección áurea.
- Serie de Fibonacci.

#### **Percepción**

- Introducción.
- Sistema visual.
- Percepción de los contornos; de los espacios; de las relaciones; luz y sombra.
- Tesis Gestáltica.

#### **Color**

- Teoría del Color .
- Leyes de mezcla del color; color luz, color pigmento.
- Escalas cromáticas y acromáticas.
- Gammas de color.
- Matices.
- Interacciones del color: armonía y contraste.

#### **Psicología del color**

- Aplicación del color en situaciones perceptuales dadas.
- Imágenes amodales o virtuales.

### **7.4 ASIGNATURA: DESARROLLO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS**

#### **La competencia de mirar y leer**

- La lectura como trabajo.
- Mirar, observar y resumir.
- La descripción y el resumen.
- La denotación y la connotación.
- Los elementos gramaticales.

#### **La competencia de escribir**

- Tipología de discursos escritos (de lo simple a lo complejo).
- Cohesión y coherencia en relación al discurso.
- El ensayo como aplicación de la competencia estudiada.

#### **La competencia de resumir e interpretar**

- El resumen. Su estructura.

- El fichaje. Tipos de fichas y empleo.
- La síntesis. Valor de reducir un texto sin alterar su esencia.
- La interpretación. Explicación sin alterar el texto.
- La opinión. Análisis y capacidad para elaborar un juicio.

#### **La competencia de hablar en público**

- La comunicación verbal y la no verbal.
- Elementos y barreras de la comunicación oral.
- Técnicas de expresión oral.

#### **Empleo de recursos de apoyo para la habilidad lingüística**

- La proxemia y el manejo de recursos básicos para la oratoria.
- El apoyo de recursos audiovisuales en la dinámica expositiva.
- Elaboración de Informes con exigencias de forma y contenido.
- Uso de la voz y recursos emocionales frente a los auditorios.
- Apoyo de recursos tecnológicos en situaciones comunicativas.

### **7.5 ASIGNATURA: ALFABETIZACIÓN DIGITAL**

#### **Elementos básicos**

- Estructura básica de una computadora.
- Tipos de memorias.
- Procesadores.
- Periféricos.

#### **Windows.**

- Escritorio de Windows. Ventana, carpetas y archivos.
- Elementos de una ventana.
- Equipo: selección de unidades de disco.

#### **Internet.**

- Origen y fundamentos de internet.
- Información, páginas web, ftp. Comunicación: e-mail, chat, teleconferencias.
- Programas buscadores de información.
- Correo electrónico.

#### **Word, desarrollo de textos.**

- Elementos de pantalla de Word.
- Formatos de párrafos y carácter.
- Deshacer, rehacer.
- Guardar documento en disco, cerrar, abrir, eliminar.
- Encabezados y pie de página. Bordes y sombreados.
- Preparar página. Vista preliminar. Imprimir.
- Numeraciones y viñetas.
- Tablas.

### **Power point**

- Conceptos básicos. Crear presentaciones. Visualización.
- Trabajar diapositivas. Trabajar con texto. Trabajar con imágenes.
- Trabajar con barra dibujo- insertar multimedia.

### **Elementos de Excel.**

- Elementos de Excel: celdas, tipos de datos.
- Cambiar ancho de columnas.
- Fórmulas y funciones.
- Gráficos.
- Bases de datos: ordenar, filtrar.
- Configuración de página, imprimir.
- Formato de celdas. Formato numérico. Autoformato.
- Añadir o eliminar filas y columnas.
- Combinar celdas.
- Series. Rellenar automáticamente. Copiar y pegar grupos de celdas.

### **Operaciones generales.**

- Control de impresora.

## **7.6 ASIGNATURA: HERRAMIENTA IDIOMÁTICA DE APOYO AL DISEÑO I**

### **Unidades de Aprendizaje**

#### **I. Me and my favorite activities.**

- The alphabet.
- Spelling.
- General information questions/ Yes /No questions.
- Numbers 1- 30.
- Vocabulary.
- Adjectives: feelings.
- Verb to be.
- Simple Present – 3rd person affirmative form.
- Exchanging personal information.
- Talking about yourself.
- Talking about likes and dislikes.

#### **Family Life and jobs**

- 1st vs 3rd person singular simple present.
- Simple Present.
- Possessive's and possessive adjectives.
- Have.
- Vocabulary.
- Talking about family relationships.
- Talking about people's main occupation.

- Talking about what you do on different days.
- Talking about preferences.
- Talking about lifestyles.

#### **Going shopping with friends**

- Frequency Adverb.
- Be vs. Have for appearance.
- Be / have / can.
- Recycle: simple present.
- Vocabulary.
- Asking and talking about shopping habits.
- Talking about jobs.
- Describing ability, character, and appearance.

#### **Housing and Travelling**

- There is / there are.
- Possessive pronouns.
- Recycle: can / can't, simple present.
- Present Progressive and simple present.
- Prepositions of place.
- Vocabulary.
- Talking about what's in a room/ house.
- Discussing qualities and characteristics.
- Expressing opinions.
- Talking about how people travel.
- Talking about vacations.
- Agreeing and disagreeing.

#### **Cities, countries and entertainment**

- Comparison of adjectives.
- Irregular comparative adjectives.
- Simple past.
- Vocabulary.
- Adjectives to describe transportation.
- Describing and comparing cities.
- Talking about months and seasons.
- Describing vacations.
- Comparing modes of transport.
- Discussing the movies.
- Making suggestions and invitations.
- Discussing movie stars and personal problems.
- Talking about a movie you liked.

### **Life is an adventure**

- Recycle: simple past, comparative adjectives.
- Short answers.
- Linkers.
- Want/ would like.
- Going to.
- Vocabulary.
- Expressions; entertainment.
- Talking about music and musicians.
- Discussing bands and concerts.
- Discussing music genres and love at first sight.
- Expressing certainty/ uncertainty.
- Talking about hopes and ambitions.
- Asking and talking about plans.
- Talking about plans for the summer.
- Planning a night out.
- Making and responding to suggestions.

## **7.7 ASIGNATURA: CULTURA Y PATRIMONIO**

### **La cultura**

- Conceptos Básicos.
- Cultura.
- Desarrollo Humano.
- Patrimonio Cultural Tangible.
- Patrimonio Cultural Intangible.

### **El patrimonio**

- Políticas Patrimoniales.
- Ciudades patrimoniales de América Latina.
- Chile: Patrimonio, Cultura e Identidad.
- Estudio y análisis del Patrimonio Cultural de la Segunda Región.
- Nociones de Gestión Patrimonial.
- Patrimonio y Participación Ciudadana.
- Diseño de proyectos con valor patrimonial.
- Estudio de casos.

### **Diseño, cultura y patrimonio**

- Gestión de organizaciones patrimoniales y culturales.
- Organizaciones sociales y mantención del patrimonio.
- Resguardo del patrimonio y la identidad.
- Campañas propagandísticas patrimoniales.
- Rol del diseñador gráfico en la conformación del patrimonio.

- Resguardo y rescate patrimonial e identitaria de la Región.

## 7.8 ASIGNATURA: TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN

### La comunicación y su resguardo en el tiempo.

- Qué es la comunicación en el desarrollo humano.
- La comunicación a través del tiempo. Su resguardo.
- La importancia de la comunicación en el desarrollo cultural.
- Las culturas de la comunicación en el tiempo: la oral, la alfabética y la electrónica.

### El lenguaje como identificador cultural

- Qué es el lenguaje.
- Funciones del lenguaje.
- Lenguaje y desarrollo cultural.

### Teorías y modelos de la comunicación

- El modelo de Aristóteles.
- El modelo de Shannon y Weaver.
- El modelo Estímulo-Respuesta (E-R).
- El modelo sociológico de Wilbur Schramm.
- El paradigma de Harold Laswell.
- El modelo de Carl Hovland.
- El determinismo tecnológico (Mc Luhan).
- El modelo AIDA.
- Los axiomas de la comunicación.
- Funciones de los medios en la sociedad globalizada.

## 7.9 ASIGNATURA: VECTORIZACIÓN GRÁFICA

### Vectorización

- Herramientas de dibujo.
- Relleno interactivo.
- Herramienta relleno.
- Tipos de rellenos.
- Uso de herramienta silueta interactiva.
- Herramienta mezcla interactiva.
- Herramientas de escritura.
- Uso de plantillas adaptar texto a formas.

### Edición de dibujo vectorial

- Dibujos de trazos.
- Figuras geométricas básicas.
- Calcado o Vectorización.
- Alineamiento y distribución.

- Líneas de conexión.
- Manejo de nodos.
- Transformación básica de objetos.

#### **Aplicación de efectos**

- Efecto envoltura.
- Herramienta envoltura interactiva.
- Efecto extrusión y aplicaciones.
- Herramienta extrusión interactiva.
- Herramienta distorsión interactiva.
- Herramienta sombra interactiva.
- Herramienta transparencia interactiva.
- Efecto lente.

#### **Software diagramadores**

- Área de trabajo.
- Panel de herramientas.
- Crear objetos.
- Edición de formas.

#### **Aplicación de herramientas y efectos**

- Modos de color.
- Utilización de patrones de pintura.
- Trabajo con texto.
- Creación de esquemas.
- Trabajar con capas.
- Trabajar con pinceles.
- Uso de los efectos.
- Herramientas de símbolos.

### **7.10 ASIGNATURA: HERRAMIENTA IDIOMÁTICA DE APOYO AL DISEÑO II**

#### **Unidades de Aprendizaje Núcleos de Aprendizaje**

##### **Health**

- The imperative.
- Talking about your body.
- Vocabulary: illnesses.
- Using stress for emphasis.
- Should and shouldn't.
- Simple past of regular and irregular verbs.
- Past progressive or simple past.
- Expressing feelings.
- Going on vacation.
- Pronouncing past simple in regular verbs.

- Reading biographies and stories.
- Writing about events in your life.
- Talking about a trip.
- Discussing preparations for a vacation.

### **Sports**

- Comparative adjectives.
- Comparative and superlatives.
- Sports and sports phrases.
- Intonation for attitude.
- Reading a newspaper article.
- Listening to a conversation about T.V sports.
- Talking about similarities and differences.
- Present Progressive for future.
- Going to and Will.
- Useful phrases with Go.
- Dating.
- Talking about personal characteristics.
- Talking about personal experiences.
- Explaining reason for choices.

### **That's interesting**

- Likes, preferences and wishes
- Too much, many, not enough.
- Media, radio and T.V shows.
- Changing stress.
- Reading a TV guide.
- Writing a summary.
- Writing a TV guide.
- Listening to people's opinion.
- Listening to an analysis of an advertisement.
- Talking about the media comparing opinions.
- Discussing TV.

### **Health**

- Simple past and past progressive.
- Imperative forms.
- Modals.
- Prefer, 'd rather.
- Nouns: simple and compounds.
- Adverbs of frequency.
- Vocabulary: health; illnesses and ailments; vacation.
- Collocations.

- Idioms.

### **Sports**

- Adjectives: simple and compound.
- Comparison of adjectives and adverbs.
- Intensifiers.
- Two comparatives together; the+comparative.
- Future forms: to be, present progressive.
- Future forms: going to and will.
- Vocabulary: sports; personal characteristics.
- Collocations.
- Idioms.

### **That's interesting**

- Verbs +infinitive/gerund.
- Likes and dislikes.
- There+be.
- Countable and uncountable nouns.
- Quantifiers and determiners.
- Have got.
- Wishes.
- Prepositions.
- Vocabulary: opinion adjectives and media.
- Collocations.
- Idioms.

## **8.- OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA**

### **8.1 ASIGNATURA: TALLER DE INICIACIÓN AL DISEÑO**

#### **Conceptuales**

- Identifica las técnicas adecuadas para la realización de imágenes con diferentes niveles de iconicidad.
- Identifica aspectos técnicos instrumentales en los procesos gráficos.
- Identifica las operaciones simétricas para aplicar en ejercicios de diseño.
- Identifica clasificaciones y estructuras tipográficas.

#### **Procedimentales**

- Proyecta los elementos básicos del diseño a través de múltiples variaciones sintácticas.
- Representa conceptos por medio de elementos visuales.
- Diseña estructuras modulares en la bidimensionalidad.
- Representa la tridimensionalidad.

- Desarrolla diseños tipográficos creativos.

#### **Actitudinales**

- Practica el trabajo en equipo.
- Respeta la crítica y autocrítica para mejorar su desempeño en relación a su capacidad de síntesis y conceptualización gráfica.
- Practica la capacidad comunicativa para exponer, argumentar y defender sus proyectos.

### **8.2 ASIGNATURA: TÉCNICAS DE EXPRESIÓN PLÁSTICA**

#### **Conceptuales**

- Explica el lenguaje gráfico para describir los elementos de una composición gráfica por medio de la técnica a mano alzada.
- Crea una mentalidad analítica de entendimiento integral del lenguaje gráfico, que le permita descubrir los elementos que componen una composición gráficamente, a través de las herramientas y técnica a mano alzada.
- Identifica las técnicas adecuadas para la realización de imágenes ilustrativas.
- Reconoce aspectos técnicos instrumentales en los procesos gráficos.

#### **Procedimentales**

- Aplica dominio en el uso de los instrumentos y aprendizaje de técnicas de expresión en el oficio plástico.
- Representa con los elementos básicos del diseño.
- Representa construcciones de formas tridimensionales en el plano bidimensional.
- Diseña láminas ilustrativas con técnicas aprendidas.

#### **Actitudinales**

- Respeta el trabajo en equipo.
- Desarrolla capacidades que le permitan interactuar con otros, en el marco del respeto, la tolerancia, utilizando estrategias comunicacionales que faciliten la expresión.
- Desarrolla el espíritu colaborativo y el respeto por las ideas divergentes.
- Acepta la crítica y autocrítica para mejorar su desempeño en relación a su capacidad de síntesis y conceptualización gráfica.
- Practica la capacidad comunicativa para exponer, argumentar y defender sus proyectos.

### **8.3 ASIGNATURA: DESARROLLO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS**

#### **Conceptuales**

- Reconoce la competencia de mirar y leer.
- Identifica la competencia de escribir con corrección y apego a las normas establecidas.
- Descubre las competencias para interpretar y opinar respecto de textos y de situaciones comunicativas.

- Reconoce los elementos vinculados de modo directo con las técnicas para la expresión oral ante públicos variados y con exigencias crecientes.
- Compara recursos de apoyo para la comunicación lingüística efectiva.

#### **Procedimentales**

- Reconoce el manejo de técnicas de comunicación oral y escrita.
- Clasifica actividades para conocer, poner en práctica y manejar con soltura elementos característicos de la experiencia comunicativa oral y escrita.
- Ejecuta actividades de análisis, interpretación y síntesis de textos para familiarizarse con estructuras y elaboración de textos propios con limpieza y formalidad.
- Maneja con soltura elementos tecnológicos de apoyo para la experiencia comunicativa oral y escrita.
- Elabora exposiciones orales con niveles de exigencia creciente.

#### **Actitudinales**

- Respeta el trabajo en equipo.
- Compromete un trabajo colaborativo y respeta las ideas divergentes.
- Accede a participar en todo tipo de instancias comunicativas características de su desempeño laboral futuro.
- Respeta la crítica y autocrítica para mejorar su desempeño en relación a su capacidad de síntesis y conceptualización gráfica.
- Practica la capacidad comunicativa para exponer, argumentar y defender ideas y proyectos de toda índole.

### **8.4 ASIGNATURA: HERRAMIENTA IDIOMÁTICA DE APOYO AL DISEÑO I**

#### **Conceptuales**

- Describe los elementos básicos de las estructuras del idioma inglés.
- Reconoce herramientas para comunicarse oralmente en este idioma en un nivel básico con limpieza y fluidez.
- Identifica las estructuras básicas del idioma, para así lograr habilidad en su manejo.
- Reconoce los conceptos y los integra como parte sustantiva de su acervo profesional.

#### **Procedimentales**

- Maneja técnicas de escucha activa en idioma inglés.
- Aplica actividades para adquirir soltura en el manejo oral de la lengua inglesa en el nivel correspondiente.
- Ejecuta exposiciones breves, de juegos y dinámicas para lograr soltura en el manejo de las técnicas asociadas a la exposición oral en idioma inglés.
- Maneja con soltura elementos teóricos para determinar la importancia que tiene el manejo de un segundo idioma en un mundo determinado por las interconexiones culturales.

#### **Actitudinales**

- Respeta el trabajo en equipo.

- Tolera las características idiomáticas propias de las naciones angloparlantes.
- Practica el espíritu colaborativo y el respeto por las habilidades comunicativas.
- Accede a participar en todo tipo de instancias comunicativas en el idioma inglés.
- Tolera la crítica y autocrítica para mejorar su desempeño en relación a su capacidad para expresarse con propiedad y soltura en otro idioma.
- Practica la capacidad comunicativa para exponer en un nivel básico en el idioma inglés.

### **8.5 ASIGNATURA: ALFABETIZACIÓN DIGITAL**

#### **Conceptuales**

- Identifica el lenguaje técnico de acuerdo a los medios y sistemas computacionales.
- Reconoce las plataformas computacionales (pc, mac) y software para procesamiento de textos, planillas de cálculo y diseño de presentaciones.

#### **Procedimentales**

- Utiliza de manera efectiva aplicaciones ofimáticas.
- Aplica de manera apropiada los servicios de internet.
- Maneja herramientas web para la interacción profesional.

#### **Actitudinales**

- Respeta el trabajo en equipo.
- Tolera la crítica y autocrítica para mejorar su desempeño.
- Accede a utilizar responsablemente los equipos asignados bajo su custodia.
- Practica la capacidad comunicativa para exponer, argumentar y defender sus proyectos.

### **8.6 ASIGNATURA: TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN**

#### **Conceptuales**

- Identifica la evolución que ha tenido la comunicación a través del tiempo en las distintas civilizaciones, con énfasis en la aprehensión del lenguaje como atributo humano.
- Reconoce todos los vestigios existentes que demuestran la necesidad de registrar la acción comunicativa como inherente al desarrollo de las culturas.
- Describe el lenguaje y sus funciones.
- Compara las diferentes teorías y modelos, a partir del modelo clásico de Aristóteles hasta los existentes en la actualidad.
- Clasifica los modelos de comunicación social a partir del paradigma de Harold Laswell.

#### **Procedimentales**

- Maneja técnicas de comunicación persuasiva.
- Utiliza los elementos característicos de la comunicación persuasiva.
- Aplica teorías y modelos existentes en la comunicación.
- Maneja los elementos tecnológicos de apoyo para la experiencia comunicativa persuasiva.
- Realiza exposiciones orales con niveles de exigencia creciente.

### **Actitudinales**

- Respeto el trabajo en equipo.
- Tolera las ideas divergentes.
- Respeto la crítica y autocrítica para mejorar su desempeño en relación a su capacidad de síntesis y conceptualización gráfica.

## **8.7 ASIGNATURA: VECTORIZACIÓN GRÁFICA**

### **Conceptuales**

- Reconoce el lenguaje técnico de acuerdo a los medios y sistemas computacionales.
- Identifica plataformas computacionales (pc, mac) y software para vectorización, animación, edición, tratamiento de imágenes, diagramación.
- Compara técnicas y lenguaje de la producción gráfica del diseño gráfico y de la producción audiovisual (cine y video).

### **Procedimentales**

- Utiliza lenguaje técnico y demuestra manejo de software utilizados en la disciplina.
- Maneja las diferentes herramientas que poseen los software.

### **Actitudinales**

- Respeto el trabajo en equipo.
- Tolera la crítica y autocrítica para mejorar su desempeño en relación a su capacidad de síntesis y conceptualización gráfica.
- Practica la capacidad comunicativa para exponer, argumentar y defender sus proyectos.

## **8.8 ASIGNATURA: HERRAMIENTA IDIOMÁTICA DE APOYO AL DISEÑO II**

### **Conceptuales**

- Identifica las estructuras del idioma inglés.
- Reconoce la comunicación de forma oral y escrita en este idioma en un nivel medio con limpieza y fluidez.
- Identifica las estructuras del idioma, para así lograr habilidad en su manejo.
- Describe los conceptos y los integra como parte sustantiva de su acervo profesional.

### **Procedimentales**

- Maneja técnicas de expresión oral y escrita en idioma inglés.
- Ejecuta actividades para adquirir soltura en el manejo escrito de la lengua inglesa en el nivel correspondiente.
- Planifica actividades de exposiciones orientadas a la especialidad, usando juegos y dinámicas para lograr soltura en el manejo de las técnicas asociadas a la comunicación oral en idioma inglés.
- Maneja los elementos teóricos para determinar la importancia que tiene el manejo de un segundo idioma en un mundo determinado por las interconexiones culturales.

### **Actitudinales**

- Respeta el trabajo en equipo y el desarrollo del diálogo y la comunicación entre esos equipos.
- Respeta las características idiomáticas propias de las naciones angloparlantes.
- Practica el espíritu colaborativo y el respeto por las habilidades comunicativas, tanto orales como escritas.
- Accede a participar en todo tipo de instancias comunicativas en el idioma inglés.
- Respeto la crítica y autocrítica para mejorar su desempeño en relación a su capacidad para expresarse con propiedad y soltura en otro idioma.
- Practica la capacidad comunicativa para exponer en un nivel básico en el idioma inglés.

## **8.9 ASIGNATURA: PERCEPCION Y COLOR**

### **Conceptuales**

- Identifica las leyes de la composición y de la proporción.
- Identifica composiciones gráficas de acuerdo a leyes de la percepción visual,
- Describe la teoría del color.
- Clasifica el color de manera connotativa y denotativa

### **Procedimentales**

- Maneja con habilidad, técnicas plásticas y visuales derivadas de una observación profunda y realista.
- Confecciona en el plano diferentes elementos, logrando armonía, unidad y equilibrio entre las partes, entre sí y el todo. (Gestalt).
- Compone aprendiendo a "ver" de un modo más completo.
- Identifica escalas, gamas y matices.
- Identifica colores primarios, secundarios y terciarios, cálidos y fríos.
- Construye experiencias plástico visuales derivadas de la observación, utilizando las principales teorías del color y su comportamiento en situaciones específicas.

### **Actitudinales**

- Practica la toma de decisiones y solución de problemas.
- Actúa con sensibilidad en la percepción del entorno.
- Actúa de manera crítica y analítica respecto del medio, a través de la capacidad de observación.

## **8.10 ASIGNATURA: CULTURA Y PATRIMONIO**

### **Conceptuales**

- Identifica los rasgos característicos de la cultura material e intangible.
- Describe las manifestaciones propias del patrimonio.

- Clasifica los conceptos asociados a la cultura, el patrimonio, la diversidad y los fenómenos asociados al desarrollo humano.
- Identifica los conceptos y los integra como parte sustantiva de su acervo profesional.

#### **Procedimentales**

- Maneja técnicas para el reconocimiento de la cultura material e inmaterial.
- Elabora actividades para conocer, poner en práctica y manejar con soltura elementos característicos de la cultura en que se desarrolla.
- Planifica actividades de análisis, interpretación y síntesis de textos y situaciones donde se valore el tema patrimonial.
- Maneja con soltura elementos teóricos para determinar la importancia que tiene la cultura en el desarrollo humano y en la formación de sus enclaves patrimoniales.

#### **Actitudinales**

- Respeta el trabajo en equipo.
- Practica el espíritu colaborativo y el respeto por las ideas divergentes.
- Accede a participación de los estudiantes en todo tipo de instancias comunicativas características de su desempeño laboral futuro.
- Tolera la crítica y autocrítica para mejorar su desempeño en relación a su capacidad para discutir respecto de temas propios de la asignatura.
- Practica la capacidad comunicativa para exponer, argumentar y defender ideas y proyectos de toda índole.

### **9.- MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA QUE SERÁN USADOS EN LAS ASIGNATURAS**

#### **9.1 ASIGNATURA: TALLER DE INICIACIÓN AL DISEÑO**

##### **Estrategias del aprendizaje**

- Método de resolución de problemas
- Método de estudio de casos
- Mapas conceptuales
- Dinámicas de grupo
- Trabajo colaborativo
- Exposición

##### **Técnicas didácticas**

- Clases expositivas
- Trabajos prácticos
- Trabajo en equipo
- Investigación
- Exposiciones
- Revisión bibliográfica

### **Tecnología, auxiliares didácticos y equipos audiovisuales**

- Tic
- Multimedia
- Recursos bibliográficos libros
- Plataforma virtual UA

### **9.2 ASIGNATURA: TÉCNICAS DE EXPRESIÓN PLÁSTICA**

#### **Estrategias de aprendizaje**

- Método de resolución de problemas
- Trabajo colaborativo
- Exposición
- Solución de problemas

#### **Técnicas didácticas**

- Clases expositivas
- Trabajos prácticos
- Trabajo en equipo
- Investigación
- Exposiciones
- Revisión bibliográfica

### **Tecnología, auxiliares didácticos y equipos audiovisuales**

- TIC
- Multimedia
- Recursos bibliográficos libros
- Exposición de piezas gráficas
- Plataforma virtual UA

### **9.3 ASIGNATURA: DESARROLLO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS**

#### **Estrategias del aprendizaje**

- Método de lectura guiada
- Mapas conceptuales
- Dinámicas de grupo
- Fichas para lectura guiada
- Trabajo colaborativo
- Exposición

#### **Técnicas didácticas**

- Clases expositivas
- Trabajos prácticos
- Trabajo en equipo
- Investigación
- Exposiciones

- Revisión bibliográfica

**Tecnología, auxiliares didácticos y equipos audiovisuales**

- Tic
- Multimedia
- Recursos bibliográficos libros
- Website plataforma virtual UA

**9.4 ASIGNATURA: HERRAMIENTA IDIOMÁTICA DE APOYO AL DISEÑO I**

**Estrategias del aprendizaje**

- Diálogos dirigidos
- Lectura intensiva y extensiva
- Role playing
- Brainstorming
- Cloze-technique
- Completación de oraciones
- Creación de párrafos simples
- Collocation

**Técnicas didácticas**

- Clases expositivas
- Trabajos prácticos
- Trabajo en equipo
- Exposiciones

**Tecnología, auxiliares didácticos y equipos audiovisuales**

- Tic
- Multimedia
- Recursos bibliográficos libros
- Plataforma virtual UA

**9.5 ASIGNATURA: ALFABETIZACIÓN DIGITAL**

**Estrategias del aprendizaje**

- Ficha de discusión de casos prácticos
- Trabajo colaborativo
- Solución de problemas
- Exposición

**Técnicas didácticas**

- Clases expositivas
- Trabajos prácticos
- Trabajo en equipo

### **Tecnología, auxiliares didácticos y equipos audiovisuales**

- Tic
- Multimedia
- Laboratorio computacional
- Recursos bibliográficos libros
- Plataforma virtual UA

### **9.6 ASIGNATURA: TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN**

#### **Estrategias del aprendizaje**

- Método de lectura guiada
- Método de estudio de casos
- Mapas conceptuales
- Fichas para lectura guiada
- Trabajo colaborativo
- Exposición

#### **Técnicas didácticas**

- Clases expositivas.
- Trabajos prácticos.
- Trabajo en equipo.
- Exposiciones.
- Revisión bibliográfica.

### **Tecnología, auxiliares didácticos y equipos audiovisuales**

- TIC
- Multimedia
- Recursos bibliográficos libros
- Plataforma virtual UA

### **9.7 ASIGNATURA: VECTORIZACIÓN DIGITAL**

#### **Estrategias del aprendizaje**

- Método Solución de problemas.
- Trabajo en equipo.
- Exposición

#### **Técnicas didácticas**

- Clases expositivas
- Trabajos prácticos
- Trabajo en equipo
- Exposiciones

### **Tecnología, auxiliares didácticos y equipos audiovisuales**

- Tic
- Multimedia
- Laboratorio computacional
- Recursos bibliográficos libros
- Plataforma virtual UA

### **9.8 ASIGNATURA: HERRAMIENTA IDIOMÁTICA DE APOYO AL DISEÑO II**

#### **Estrategias de aprendizaje**

- Diálogos dirigidos
- Lectura intensiva y extensiva
- Role playing
- Brainstorming
- Cloze-technique
- Completación de oraciones
- Creación de párrafos simples
- Collocation

#### **Técnicas didácticas**

- Clases expositivas
- Trabajos prácticos
- Trabajo en equipo
- Exposiciones

### **Tecnología, auxiliares didácticos y equipos audiovisuales**

- Tic
- Multimedia
- Laboratorio computacional
- Recursos bibliográficos libros
- Plataforma virtual UA

### **9.9 ASIGNATURA: PERCEPCIÓN Y COLOR**

#### **Estrategias del aprendizaje**

- Método de resolución de problemas
- Ficha de discusión de casos prácticos
- Trabajo colaborativo
- Exposición

#### **Técnicas didácticas**

- Clases expositivas
- Trabajos prácticos
- Trabajo en equipo
- Exposiciones

#### **Tecnología, auxiliares didácticos y equipos audiovisuales**

- Tic
- Multimedia
- Laboratorio computacional
- Recursos bibliográficos libros
- Plataforma virtual UA

### **9.10 ASIGNATURA: CULTURA Y PATRIMONIO**

#### **Estrategias del aprendizaje**

- Método de lectura guiada
- Método de estudio de casos
- Mapas conceptuales
- Fichas para lectura guiada
- Fichas de visionado crítico
- Ficha de discusión de casos prácticos
- Trabajo colaborativo
- Exposición

#### **Técnicas didácticas**

- Clases expositivas
- Trabajos prácticos
- Trabajo en equipo
- Investigación
- Exposiciones
- Revisión bibliográfica

#### **Tecnología, auxiliares didácticos y equipos audiovisuales**

- Tic
- Multimedia
- Recursos bibliográficos
- Plataforma virtual UA

## 10.- EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

### 10.1 ASIGNATURA: TALLER DE INICIACIÓN AL DISEÑO EVALUACIÓN

El criterio de evaluación de la asignatura está definido por la naturaleza de ésta, considerando que sea práctica o teórica. Para llevar a cabo la evaluación correspondiente, el docente cuenta con las siguientes modalidades y tipos de instrumentos:

**Diagnóstica:** Al inicio del programa para establecer niveles de entrada de los estudiantes.

- Análisis de problema

**Formativa (de proceso):** Durante la realización de los trabajos establecidos para el aprendizaje.

- Portafolio
- Exposición (rúbrica)
- Mapas conceptuales
- Proyecto

**Sumativa (de producto):** Al término de cada ejercicio, producto o proyecto.

- Proyecto
- Portafolio

**Coevaluación y autoevaluación** a través de tablas de desempeño.

- Ficha de autoevaluación
- Ficha de coevaluación

### 10.2 ASIGNATURA: TÉCNICAS DE EXPRESIÓN PLÁSTICA EVALUACION

El criterio de evaluación de la asignatura está definido por la naturaleza de ésta, considerando que sea práctica o teórica. Para llevar a cabo la evaluación correspondiente, el docente cuenta con las siguientes modalidades y tipos de instrumentos:

**Diagnóstica:** Al inicio del programa para establecer niveles de entrada de los estudiantes.

- Análisis de problema

**Formativa (de proceso):** Durante la realización de los trabajos establecidos para el aprendizaje.

- Portafolio
- Exposición (rúbrica)
- Mapas conceptuales
- Proyecto

**Sumativa (de producto):** Al término de cada ejercicio, producto o proyecto.

- Proyecto
- Portafolio

**Coevaluación** y autoevaluación a través de tablas de desempeño.

- Ficha de autoevaluación
- Ficha de coevaluación

### **10.3 ASIGNATURA: DESARROLLO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EVALUACION**

El criterio de evaluación de la asignatura está definido por la naturaleza de ésta, considerando que sea práctica o teórica. Para llevar a cabo la evaluación correspondiente, el docente cuenta con las siguientes modalidades y tipos de instrumentos:

**Diagnóstica:** Al inicio del programa para establecer niveles de entrada de los estudiantes.

- Prueba oral
- Prueba escrita

**Formativa** (de proceso): Durante la realización de los trabajos establecidos para el aprendizaje.

- Prueba oral
- Prueba escrita
- Exposición (rúbrica)
- Trabajo académico

**Sumativa** (de producto): Al término de cada ejercicio, producto o proyecto.

- Proyecto
- Caso u ensayo
- Portafolio
- Exposición (rúbrica)
- Trabajo académico
- Prueba oral
- Prueba escrita (tipo test)

**Coevaluación** y autoevaluación a través de tablas de desempeño.

- Ficha de autoevaluación
- Ficha de coevaluación

## 10.4 ASIGNATURA: HERRAMIENTA IDIOMÁTICA DE APOYO AL DISEÑO I

### EVALUACION

El criterio de evaluación de la asignatura está definido por la naturaleza de ésta, considerando que sea práctica o teórica. Para llevar a cabo la evaluación correspondiente, el docente cuenta con las siguientes modalidades y tipos de instrumentos:

**Diagnóstica:** Al inicio del programa para establecer niveles de entrada de los estudiantes.

- Prueba oral
- Prueba escrita

**Formativa (de proceso):** Durante la realización de los trabajos establecidos para el aprendizaje.

- Prueba oral
- Prueba escrita
- Exposición (rúbrica)

**Sumativa (de producto):** Al término de cada ejercicio, producto o proyecto.

- Exposición (rúbrica)
- Prueba oral
- Prueba escrita (tipo test)

**Coevaluación y autoevaluación** a través de tablas de desempeño.

- Ficha de autoevaluación
- Ficha de coevaluación

## 10.5 ASIGNATURA: ALFABETIZACIÓN DIGITAL

### EVALUACION

El criterio de evaluación de la asignatura está definido por la naturaleza de ésta, considerando que sea práctica o teórica. Para llevar a cabo la evaluación correspondiente, el docente cuenta con las siguientes modalidades y tipos de instrumentos:

**Diagnóstica:** Al inicio del programa para establecer niveles de entrada de los estudiantes.

- Prueba escrita
- Análisis de problema

**Formativa (de proceso):** Durante la realización de los trabajos establecidos para el aprendizaje.

- Prueba escrita
- Proyecto

**Sumativa (de producto):** Al término de cada ejercicio, producto o proyecto.

- Proyecto

**Coevaluación** y autoevaluación a través de tablas de desempeño.

- Ficha de autoevaluación
- Ficha de coevaluación

## 10.6 ASIGNATURA: TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN

### EVALUACION

El criterio de evaluación de la asignatura está definido por la naturaleza de ésta, considerando que sea práctica o teórica. Para llevar a cabo la evaluación correspondiente, el docente cuenta con las siguientes modalidades y tipos de instrumentos:

**Diagnóstica:** Al inicio del programa para establecer niveles de entrada de los estudiantes.

- Prueba oral
- Prueba escrita
- Mapa conceptual

**Formativa** (de proceso): Durante la realización de los trabajos establecidos para el aprendizaje.

- Prueba oral
- Prueba escrita
- Exposición (rúbrica)
- Trabajo académico

**Sumativa** (de producto): Al término de cada ejercicio, producto o proyecto.

- Exposición (rúbrica)
- Prueba oral
- Prueba escrita (tipo test)

**Coevaluación** y autoevaluación a través de tablas de desempeño.

- Ficha de autoevaluación
- Ficha de coevaluación

## 10.7 ASIGNATURA: VECTORIZACIÓN GRÁFICA

### EVALUACION

El criterio de evaluación de la asignatura está definido por la naturaleza de ésta, considerando que sea práctica o teórica. Para llevar a cabo la evaluación correspondiente, el docente cuenta con las siguientes modalidades y tipos de instrumentos:

**Diagnóstica:** Al inicio del programa para establecer niveles de entrada de los estudiantes.

- Análisis de problema

**Formativa** (de proceso): Durante la realización de los trabajos establecidos para el aprendizaje.

- Proyecto

**Sumativa** (de producto): Al término de cada ejercicio, producto o proyecto.

Proyecto

**Coevaluación** y autoevaluación a través de tablas de desempeño.

- Ficha de autoevaluación
- Ficha de coevaluación

### 10.8 ASIGNATURA: HERRAMIENTA IDIOMÁTICA DE APOYO AL DISEÑO II EVALUACION

El criterio de evaluación de la asignatura está definido por la naturaleza de ésta, considerando que sea práctica o teórica. Para llevar a cabo la evaluación correspondiente, el docente cuenta con las siguientes modalidades y tipos de instrumentos:

**Diagnóstica:** Al inicio del programa para establecer niveles de entrada de los estudiantes.

- Prueba oral
- Prueba escrita

**Formativa** (de proceso): Durante la realización de los trabajos establecidos para el aprendizaje.

- Prueba oral
- Prueba escrita
- Exposición (rúbrica)

**Sumativa** (de producto): Al término de cada ejercicio, producto o proyecto.

- Exposición (rúbrica)
- Prueba oral
- Prueba escrita (tipo test)

**Coevaluación** y autoevaluación a través de tablas de desempeño.

- Ficha de autoevaluación
- Ficha de coevaluación

### 10.9 ASIGNATURA: PERCEPCIÓN Y COLOR EVALUACION

El criterio de evaluación de la asignatura está definido por la naturaleza de ésta, considerando que sea práctica o teórica. Para llevar a cabo la evaluación correspondiente, el docente cuenta con las siguientes modalidades y tipos de instrumentos:

**Diagnóstica:** Al inicio del programa para establecer niveles de entrada de los estudiantes.

- Análisis de problema

**Formativa** (de proceso): Durante la realización de los trabajos establecidos para el aprendizaje.

- Portafolio
- Exposición (rúbrica)
- Mapas conceptuales
- Proyecto

**Sumativa** (de producto): Al término de cada ejercicio, producto o proyecto.

- Proyecto
- Portafolio

**Coevaluación** y autoevaluación a través de tablas de desempeño.

- Ficha de autoevaluación
- Ficha de coevaluación

#### 10.10 ASIGNATURA: CULTURA Y PATRIMONIO

##### EVALUACION

El criterio de evaluación de la asignatura está definido por la naturaleza de ésta, considerando que sea práctica o teórica. Para llevar a cabo la evaluación correspondiente, el docente cuenta con las siguientes modalidades y tipos de instrumentos:

**Diagnóstica:** Al inicio del programa para establecer niveles de entrada de los estudiantes.

- Prueba escrita

**Formativa** (de proceso): Durante la realización de los trabajos establecidos para el aprendizaje.

- Prueba oral
- Prueba escrita
- Exposición (rúbrica)
- Mapas conceptuales

**Sumativa** (de producto): Al término de cada ejercicio, producto o proyecto.

- Exposición (rúbrica)
- Prueba oral
- Prueba escrita (tipo test)

**Coevaluación** y autoevaluación a través de tablas de desempeño.

- Ficha de autoevaluación
- Ficha de coevaluación

## 11.- BIBLIOGRAFÍA MÍNIMA OBLIGATORIA Y COMPLEMENTARIA

### ASIGNATURA: TALLER DE INICIACIÓN AL DISEÑO

<b>Bibliografía mínima obligatoria de la asignatura</b>	
<p>Fundamentos del diseño bi y tridimensional Wucius, Wong</p> <p>Diseño Gráfico Nuevos Fundamentos Lupton Ellen</p> <p>Diseño de repetición Phillips Peter</p> <p>Tipografía del Siglo XX Balkwell, Lewis</p> <p>Manual del Diseño Tipográfico Rudel, Emil</p> <p>Principios básicos de tipografía Lewis, John</p> <p>Guía Completa de la tipografía Perfect, Christopher</p> <p>Tipografía Ed. Gustavo Gili</p>	
<b>Bibliografía complementaria de la asignatura</b>	
<p>El espejo mágico de M.C. Escher Ernst, Bruno</p> <p>La letra Blanchard, Gerard</p> <p>Cómo nacen los objetos Munari, Bruno</p> <p>Signos, símbolos, marcas, señales Frutiger, Adrian</p> <p>Guía completa de ilustración y diseño Dalley, Terence</p> <p>Manual de técnicas Murray, Ray</p> <p>La interacción del color Albers, Josef</p> <p>El significado de los colores Ortiz, Georgina</p> <p>El color en el diseño gráfico Swann, Alan</p>	

### ASIGNATURA: TÉCNICAS DE EXPRESIÓN PLÁSTICA

<b>Bibliografía mínima obligatoria de la asignatura</b>	<b>Otras asignaturas que requerirán este título</b>
<p>Así se pinta con lápices de colores Parramón José María</p> <p>El significado de los colores Ortiz, Georgina</p> <p>Luz y sombra en el dibujo y la pintura. Parramón José María</p>	

Manual de técnicas gráficas para dibujantes. Porter Tom	
Manual de técnicas Murray, Ray	
El dibujo de Luces y Sombras a su Alcance. Hogart Burne	
Como dibujar al carbón, sanguina y creta Parramón José María	
<b>Bibliografía complementaria de la asignatura</b>	
Pintando bodegón Parramón José María	
La composición en el dibujo y la pintura Antonino José	
Como dibujar al carbón sanguínea y creta Parramón José María	
Guía Completa de Ilustraciones y Diseño. Técnicas y Materiales Dalley, Terence	
Luz y sombra en dibujo y pintura Parramón José María	
Baroni, Daniella Diseño Gráfico	

**ASIGNATURA: DESARROLLO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS**

Bibliografía mínima obligatoria de la asignatura	Otras asignaturas que requerirán este título
CASTRO GARCÍA, Óscar. Los informes escritos.	
DAVIS, Flora. La comunicación no verbal.	
MONTENEGRO, Lilian y otros. Los procesos de lectura y escritura.	
<b>Bibliografía complementaria de la asignatura</b>	
PAREDES, Elia Acacia. Método integrado de ejercicios de lectura y redacción.	
PÉREZ GRAJALES, Héctor. Comunicación escrita. Producción e interpretación del discurso escrito.	

**ASIGNATURA: HERRAMIENTA IDIOMÁTICA DE APOYO AL DISEÑO I**

Bibliografía mínima obligatoria de la asignatura	Otras asignaturas que requerirán este título
1. Libros: Kate Fuscoe; Barbara Garside; Luke Prodromou.: Attitude. Student's Book 1. MacMillan., 2006. Units 1 to 12.	
2. Revistas:	
3. Investigaciones:	
4. Artículos:	

<p><b>Bibliografía complementaria de la asignatura</b></p> <p>1. Libros: Raymond Murphy: Essential Grammar in Use. 2003. Cambridge.</p> <p>EC Parnwell. The oxford picture dictionary. New edition. Oxford.</p> <p>Richards, Gordon , Harper. Listen for it . Oxford.</p> <p>Howard ,Iannuzzi and Weiss. Read all About it. Oxford</p> <p>2. Revistas:</p> <p>3. Investigaciones:</p> <p>4. Artículos</p> <p>1. <a href="http://www.mansioninglés.com">www.mansioninglés.com</a> <a href="http://www.ego4u.com">www.ego4u.com</a> <a href="http://www.isabelperez.com">www.isabelperez.com</a></p>	
--	--

**ASIGNATURA: ALFABETIZACIÓN DIGITAL**

<b>Bibliografía mínima obligatoria de la asignatura</b>	<b>Otras asignaturas que requerirán este título</b>
<p>Integración curricular de los recursos tecnológicos, Gallego, D., Alonso, C. &amp; Cantón, I.,</p> <p>Educational Computing, Maddux, C. D., Johnson, D. L. &amp; Willis, J. W.</p> <p>La revolución educativa en la era Internet, Majó, J &amp; Marqués, P.,</p> <p>Internet y competencias básicas, Monereo, C. (Coordinador), Grao, 2005, España</p>	
<p><b>Bibliografía complementaria de la asignatura</b></p> <p>Tecnología educativa, 2007, Cabero, J.</p> <p>Yendo de la tiza al Mouse, Rexach, V. et all, Mac Graw Hill.</p> <p><b>SITIOS WEB</b> Internet en el aula: las Webquest, Adell, J., EDUTEC: Revista electrónica de Tecnología Educativa, N° 17, 2004, España. <a href="http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/adell_16a.htm">http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/adell_16a.htm</a>.</p> <p>WebQuest. Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de Internet, Area, M., Quaderns Digitals, 2004, España. <a href="http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/webquest.pdf">http://webpages.ull.es/users/manarea/webquest/webquest.pdf</a>.</p>	

<p>Usos educativos de Internet, Sánchez, J., 1999, Chile.</p> <p><a href="http://www.dcc.uchile.cl/~jsanchez/Pages/papers/usoseducativosdeinternet.pdf">http://www.dcc.uchile.cl/~jsanchez/Pages/papers/usoseducativosdeinternet.pdf</a></p>	
--	--

**ASIGNATURA: TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN**

<b>Bibliografía mínima obligatoria de la asignatura</b>	<b>Otras asignaturas que requerirán este título</b>
<p>LÓPEZ, PARADA Y SIMONETTI. Introducción a la Psicología de la Comunicación.</p> <p>ALSINE, MIGUEL RODRIGO. Modelos de la Comunicación.</p> <p>MC ENTEE, Ayleen. Comunicación Intercultural. Editorial Mc Graw-Hill.</p>	
<b>Bibliografía complementaria de la asignatura</b>	
<p>BERLO, DAVID. El Proceso de la Comunicación.</p> <p>LEÓN, JOSÉ LUIS. Persuasión de masas. Psicología y efectos de las comunicaciones sociopolíticas y comerciales. Bilbao [España]</p> <p>MEDINA, LUIS. Comunicación, humor e imagen.</p> <p>MC ENTEE, Ayleen. La Comunicación Oral.</p>	

**ASIGNATURA: VECTORIZACIÓN DIGITAL**

<b>Bibliografía mínima obligatoria de la asignatura</b>	<b>Otras asignaturas que requerirán este título</b>
<p>LOPEZ LOPEZ, Anna María CORELDRAW X3, ANAYAMULTIMEDIA, ANAYA INTERACTIVA 2008,</p> <p>PESCADOR ALBIACH, Darío CORELDRAW X3 (GUIAS PRÁCTICAS), ANAYA MULTIMEDIA, ANAYA INTERACTIVA.</p> <p>DARÍO PESCADOR Albiach CORELDRAW12.</p>	
<b>Bibliografía complementaria de la asignatura</b>	
<p>Diseño digital. Técnicas avanzadas. Step by Step Electronic Design.</p> <p>Uso y administración del color. Fraser, Bruce-Murphy, Chris-- Bunting, Fred.</p> <p>Manual de Diseño gráfico de Armin Hofmann</p> <p>Principios y fundamentos del diseño y diagramación. Fiorela Lari. Contratexto, Universidad de Lima. Perú. 1992</p> <p>SITIOS WEB <a href="http://www.ens.uabc.mx/tutoriales/corel8/ayuda.htm">www.ens.uabc.mx/tutoriales/corel8/ayuda.htm</a></p>	

<p>www.mastersurf.com.ar/corel.htm www.charliesoftware.com/coreldraw.htm www.corel.com www.tectimes.com</p>	
---	--

**ASIGNATURA: HERRAMIENTA IDIOMÁTICA DE APOYO AL DISEÑO II**

Bibliografía mínima obligatoria de la asignatura	Otras asignaturas que requerirán este título
<p>1. Libros.</p> <p>Kate Fuscoe; Garside Barbara ; Luke Prodromou. ( 2006) Attitude . Student's Book 2 ( First Edition ) México, MacMillan de Mexico. Units: 3 to 7</p> <p>Grammar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murphy, R. (2000) English Grammar in Use. A practice book for intermediate students. Cambridge University Press.</li> </ul> <p>2. Revistas:</p> <p>3. Investigaciones:</p> <p>4. Artículos:</p>	
<p><b>Bibliografía complementaria de la asignatura</b></p> <p>1. Libros:</p> <p>Raymond Murphy: English Grammar in Use.2003. Cambridge.</p> <p>Grammar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Walcyn Jones, Peter(1985) Test your vocabulary; Book 3.London; Penguin English.</li> <li>•Redman, S. , Shaw E. (2003).</li> </ul> <p>Vocabulary in Use. Intermediate. Self-study reference and practice for students of North American English.Cambridge University Press.</p> <p>2. Revistas:</p> <p>3. Investigaciones:</p> <p>4. Artículos</p>	

**ASIGNATURA: PERCEPCIÓN Y COLOR**

Bibliografía mínima obligatoria de la asignatura	Otras asignaturas que requerirán este título
<p>Arte y percepción visual. Arnheim, Rudolf, eudeba 1962, Argentina.</p> <p>Principios de teoría general de la imagen. Villafañe, Justo.</p> <p>Christopher Williams "Los orígenes de la forma" Edit. Gustavo Gili 1981</p> <p>Alan Swann "El color en el diseño gráfico"</p> <p>Josep Alberts " La interacción del color"</p>	

<b>Bibliografía complementaria de la asignatura</b>	
<p>Punto y línea en el plano. Kandinsky, Wassily.</p> <p>La psicología de la gestalt. Vigheietti, M.</p> <p>El número de oro. Matila Ghyka, Gallimard.</p> <p>Fundamentos del diseño. Wong, Wucius.</p> <p>Dale Russell "El libro del rojo"</p> <p>Dale Russell "El libro del azul"</p> <p>Dale Russell "El libro del amarillo"</p> <p>Dale Russell "El libro del blanco y negro".</p> <p>Wucius Wong "Principios de diseño en color" .</p> <p>Juan Carlos Sanz "El lenguaje del color".</p> <p>Georgina Ortíz "El significado de los colores" .</p> <p>Luiginia de Grandis "Teoría del uso del color".</p>	

**ASIGNATURA: CULTURA Y PATRIMONIO**

<b>Bibliografía mínima obligatoria de la asignatura</b>	<b>Otras asignaturas que requerirán este título</b>
<p>Madrid, Alberto et al.</p> <p>Territorio, historia local y patrimonio .Valparaíso [Chile] : Secretaría Ministerial de Educación Quinta Región Valparaíso, Departamento de Cultura, 2002. Imprenta Universidad de Playa Ancha</p> <p>Cuadernos del Consejo de Monumentos Nacionales (Edición actualizada),</p> <p>Castellón Gatica, Claudio y Briones M., Luis Geoglifos: patrimonio cultura / dirección y producción general, Claudio Castellón G.; María Elena: FONDART, 2002.</p>	
<b>Bibliografía complementaria de la asignatura</b>	
<p>Formulación de proyectos Socioculturales. Documento de Trabajo, Christian Cofré.</p> <p>Olguín P., Jorge y Olguín, Laura. Museo Ruinas de Huanchaca (Chile). Luces y sombras en las ruinas de Huanchaca: reconstrucción de la memoria histórica y patrimonial de Antofagasta / Jorge P. Olguín, Laura Olguín, Paula Olguín.</p> <p>También se incorporan guías elaboradas por el docente en forma secuencial, apoyando la asignatura para fomentar el auto aprendizaje de los contenidos en estudio.</p> <p>Direcciones Internet para consulta:</p> <p><a href="http://www.unesco.org">www.unesco.org</a>.</p>	

www.centrodesarrollohumano.org www.monumentos.cl.	
--	--

## 12.- RECURSOS HUMANOS ASOCIADOS A LA PROPUESTA DE NUEVA CARRERA

La Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades cuenta con un cuerpo académico asociado a la actual carrera de Diseño Gráfico Publicitario, los cuales servirían los módulos de la nueva propuesta, consistente en seis profesionales planta jornada completa, cubriendo 32 asignaturas equivalentes al 66.67 % de la docencia requerida de acuerdo al plan 1995, con un total de 116 horas de docencia directa.

Siete profesionales convenio honorarios cubriendo 13 asignaturas equivalentes al 27.08 % de la docencia requerida de acuerdo al plan 1995, con un total de 60 horas de docencia directa.

Dos académicos de planta que prestan servicio a la docencia de la carrera, cubriendo tres asignaturas equivalentes al 6.25 % de la docencia requerida de acuerdo al plan 1995, con un total de nueve horas de docencia directa.

De acuerdo al Plan de Estudios de la nueva carrera de Diseño Gráfico Mención Diseño Estratégico, basada en competencias y resultados de aprendizajes, se presenta un aumento en el número de horas por asignatura, en virtud de la incorporación del SCT, que implica un aumento considerable en el número de horas del Plan, ya que establece un cambio del concepto de hora pedagógica a hora cronológica con el consiguiente incremento en la dedicación por parte del cuerpo académico, dado que las nuevas metodologías requieren un mayor nivel de acompañamiento en el proceso de aprendizaje, considerando atención permanente y registro de las actividades de los estudiantes a través de las plataformas disponibles.

En consideración a lo anterior, se requiere aumentar la dotación del recurso humano en un número mínimo de cuatro profesionales. Esto está avalado por la creación de dos nuevas líneas de desarrollo – Patrimonio Cultural y Diseño Estratégico - que requieren de profesionales especializados que permitan **cubrir estas áreas..**

Paralelamente, hay que considerar la coexistencia de dos planes de estudio por un periodo de cuatro años a lo menos, lo que significa duplicar la atención de asignaturas y estudiantes.

## 13.- INFRAESTRUCTURA Y EQUIPAMIENTO ASOCIADO A LA IMPLEMENTACIÓN DE LA NUEVA CARRERA

En base a los requerimientos establecidos **por la creación de la nueva carrera**, se requiere contar con los siguientes espacios mínimos para el desarrollo de la misma:

Espacios con los que se cuenta	Espacios que se requieren
6 oficinas académicos	4 oficinas académicos con mobiliario
3 salas taller	1 sala taller implementada con mesones, sillas y lavadero.

-	1 sala para clases teóricas con mobiliario adecuado
-	Taller de trabajo de libre disponibilidad para los estudiantes con mesones y sillas.
-	Sala multipropósitos (expresiones, exposición y eventos del área) con parrillas de iluminación y aire acondicionado.
-	Bodega
Taller de simulación laboral	-
Estudio de fotografía	-
Estudio de cine y TV	-
Laboratorio de computación	-
Laboratorio de reproducción gráfica	-

### 14.- IMPACTO DE LA NUEVA CARRERA

Indicadores para la evaluación de los impactos del proyecto (NIVEL 2):

INDICADOR	Referencia a Objetivos Específicos	Metodología de Cálculo	Supuestos	Medios de Verificación	Cálculo Valor Base	Valor línea Base año 2008	Estándar deseado Año
1 Tasa de titulación por cohorte	1, 2 y 4	$N^{\circ}$ titulados en tiempo (t) / $N^{\circ}$ alumnos de la cohorte de Ingreso	1- t = 5 años para la carrera 2- Mediciones a partir de la cohorte de Ingreso 2002	1- Datos seguimiento cohortes a partir del año 2002	Promedio tres cohortes (02-06, 03-07 y 04-08) Cohorte 02 : 38 Titulados 06 : 4 Cohorte 03: 44 Titulados 07 : 4 Cohorte 04 : 40 Titulados 08: 6	11,5 %	35% (2015)
2 Tasa de retención 1er año	1, 2 y 4	$(N^{\circ}$ de alumnos regulares en tiempo (t) / $N^{\circ}$ de alumnos matriculados en tiempo t) * 100	1. T= año de Ingreso	1. Datos de seguimiento a partir del año 2005	Año 2006: 82.1% Año 2007: 69.2% Año 2008: 64.1%	71.8%	80% (2011)
3 Tasa de reprobación asignaturas críticas de 1er año	1, 2 y 4	$(N^{\circ}$ de alumnos regulares en tiempo (t) / $N^{\circ}$ de alumnos matriculados en tiempo t) * 100	1. Se mantienen asignaturas críticas con altos niveles de reprobación	2. Actas de calificaciones de asignaturas	Año 2006: 4 asignaturas = 47.5% Año 2007 : 3 asignaturas = 62% Año 2008: 1 Asignatura = 46%	52%	30% (2011)
Capacitación académicos	4	$N^{\circ}$ de académicos de la carrera que funcionan en base a aprendizajes por resultado / $N^{\circ}$ de académicos capacitados	Aumentan académicos capacitados	Total de académicos capacitados	Año 2009	1/7	5/7 (2010)

### 15.- REQUISITOS PARA LA OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO Y TÍTULO PROFESIONAL

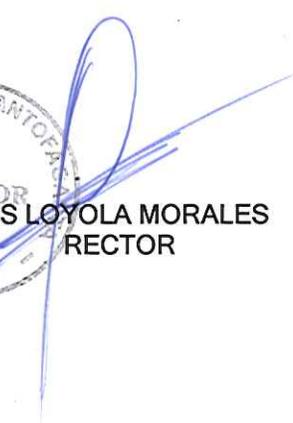
El grado de Licenciado en Comunicación Visual, se obtendrá cuando el estudiante ha alcanzado un desarrollo global de sus asignaturas troncales disciplinares y está facultado para el análisis de su actividad profesional, con la capacidad para demostrar que puede aportar desde su disciplina una investigación profunda que permita el crecimiento y la diversidad en este ámbito del conocimiento, mediante el empleo de metodologías y técnicas que son particulares a este campo del saber.

El grado se obtendrá cuando el estudiante haya cursado y aprobado la totalidad de las asignaturas contempladas en la malla hasta el octavo semestre.

La obtención del título profesional de Diseñador Gráfico, mención Diseño Estratégico, se obtendrá una vez cursado y aprobados los diez semestres que contempla la malla incluida la actividad denominada práctica profesional.

ANÓTESE, COMUNÍQUESE Y REGÍSTRESE.

  
MACARENA SILVA BOGGIANO  
SECRETARIA GENERAL  
LLM/MSB/FPDLC/MDS/MVR

  
RECTOR  
LUIS LOYOLA MORALES  
RECTOR

Distribución:  
Secretaría General  
Contraloría  
Vicerrectoría Académica  
Dirección de Docencia  
Dirección de Admisión y Registro Curricular  
Depto. Títulos y Grados  
Vicerrectoría Económica  
Dirección de Economía y Finanzas  
Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades  
Decretación