

<b>NOMBRE ACTIVIDAD CURRICULAR</b>	
<b>En español:</b>	C.F.G. CRITERIOS GRÁFICOS DE EDICIÓN Y DIAGRAMACIÓN DE PROYECTOS
<b>En inglés:</b>	Graphic criteria for editing and layout of projects
<b>Profesora/profesor a cargo</b>	Andrea Carolina Contreras
<b>Código U-Cursos:</b>	
<b>Unidad académica/organismo que lo desarrolla</b>	Departamento de Artes Visuales
<b>Horas de trabajo presencial y no presencial</b>	3
<b>Número de créditos SCT-Chile</b>	3

### **Propósito general del curso**

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

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

NOTA: Dirigido a estudiantes de pregrado de carreras de la facultad de artes.

Es ideal tener conocimientos previos en programas edición de imágenes (Photoshop, Indesign, Canva, Procreate, Keynote, etc...) **pero no es excluyente**.

### **Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso**

#### **Competencias**

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

**Sub competencias:**

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

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

**Competencias transversales de la Universidad**

1. Capacidad de investigación, innovación y creación
2. Capacidad de pensamiento crítico y autocrítico
3. Capacidad para comunicarse en contextos académicos, profesionales y sociales

**Resultados de aprendizaje**

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

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

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

**Saberes/Contenidos**

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

**Metodología**

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

### Evaluación

- 3 entregas parciales de avance formativo de ejercicios (30%)
- Entrega final de proyecto personal (70%)

### Requisitos de aprobación

**Calificación mínima de aprobación: 4,0**

### Conceptos clave

Diseño editorial, dossier, carpetas, diseño gráfico, criterios.

### Bibliografía obligatoria

LUPTON, Ellen, Jennifer Cole  
Phillips(2016). - Diseño Grafico Nuevos  
fundamentos. Edit. Gustavo Gil.

MARIN, Raquel. (2013) Ortotipografía para  
diseñadores. Edit. Gustavo Gil

### Bibliografía complementaria

DONDIS, Donis. (2017). La sintaxis de la  
imagen. Edit Gustavo Gil

BRINGHURST,Robert (2004).- The Elements  
of Typographic Style-Hartley & Marks,  
Publishers

MEGGS Philip B., Alston W. Purvis (2009)-  
Historia del diseño gráfico-Mc Graw-Hill

### Recursos en línea