

## Programa de Asignatura > 1/2014> DISEÑO

<b>Taller de Diseño Gráfico V</b>	<b>DGP-501</b>

AREA	Diseño Gráfico DDD	CARACTER	Taller
PROFESOR	Andrés Rodríguez Pérez	REGIMEN	
AYUDANTE		HORAS Doc. Directa	
		CREDITOS	9
REQUISITOS		NIVEL REF	4º año

### JUSTIFICACION

Desde la mirada del *diseñador gráfico*, se pretende el desarrollo de habilidades técnicas y conceptuales en la aproximación a formatos *secuenciales*. Entenderemos como un *formato secuencial* de comunicación, a todo aquél que incluya en su configuración la variable *tiempo*. Se comenzará con ejercitación guiada de carácter experimental e intuitivo para avanzar, en el curso del semestre, hacia el levantamiento de contenidos críticos, relevantes y pertinentes, para su posterior comunicación desde el lenguaje particular de un formato secuencial.

Se concentrará el esfuerzo del taller en una exploración contundente de lenguajes (forma) y temáticas (contenido) que permitan ir encauzando al alumno en la elaboración de una metodología propia.

### REQUISITOS

Haber aprobado todas las asignaturas de la línea proyectual de la mención.



**fau**

CARRERA DE ARQUITECTURA  
CARRERA DE DISEÑO  
CARRERA DE GEOGRAFÍA  
ESCUELA DE PREGRADO  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN TERMINOS DE COMPETENCIAS GENERICAS Y ESPECIFICAS

### **A nivel conceptual**

- Explorar activamente las posibilidades expresivas del lenguaje secuencial.
- Analizar críticamente el formato secuencia como herramienta comunicacional.
- Integrar contenidos curriculares.

### **A nivel procedimental**

- Elaborar metodologías de proyecto eficiente en encargos de complejidad variable.
- Usar conciente, precisa y responsablemente el "referente" como herramienta de investigación y argumentación proyectual.
- Entender e integrar el oficio y prolijidad como valor agregado del desempeño profesional.
- Desarrollar una postura conceptual sólida y crítica al abordar cualquier proceso proyectual.

### **A nivel actitudinal**

- Desarrollar disposición al análisis crítico.
- Entender la motivación personal como motor del desarrollo profesional.
- Comprender la sistematización cómo elemento central en un desarrollo proyectual eficiente.
- Desarrollar autonomía.
- Desarrollar capacidad de evaluación crítica respecto al trabajo propio y del grupo curso.

### UNIDAD 1 - Secuencia y tiempo

#### Comprendiendo la representación secuencial

Entenderemos un *formato secuencial* de comunicación, a todo aquél que incluya en su configuración la variable tiempo. Ésta, hace de cualquier secuencia una unidad conformada por una suma de consecutiva de momentos. Donde claramente el todo es más que la suma de sus partes. Sería el caso, por ejemplo, de un guión, un *cómic*, un corto animado, una película, una novela gráfica, un *álbum ilustrado* para niños o un juego de consola.

### UNIDAD 2 - Diseño de producción

Aprenderemos a reconocer, planificar y coordinar la ejecución de todos los pasos necesarios para la ejecución de un proyecto secuencial. Se propone a continuación una serie de etapas de ejecución de cualquier encargo. Según cada caso, el profesional del diseño puede o no participar en las etapas 1 (definición del encargo) y etapa 2 (aproximación conceptual).

**1- Definición clara del encargo** - En variadas ocasiones, el cliente no tiene suficiente claridad acerca de lo que necesita. Por nuestro bien, debemos ayudarlo a aclararse. Desde la identificación clara de su necesidad, hasta la definición de límites según los recursos disponibles.

**2- Aproximación conceptual** - definición de una propuesta conceptual de comunicación. Refiere a la idea central de qué hacer y porqué hacerlo así. Terminará dando la solidez conceptual a nuestro proyecto. Puede primeramente materializarse simplemente en un párrafo (abstract), en una presentación o en un guión. Cualquiera de estas formas debe recoger las necesidades comunicacionales del cliente. Debe definirse un tono acorde al carácter que el encargo requiere. (*implicación ética: instalación de discursos*)

**3- Delimitación clara de variables productivas** - Es el momento de evaluar, proyectar y negociar todas las variables relativas a las posibilidades productivas del encargo. Se materializa en una cotización, un *timing* y un plan de producción. La carta gantt es muy recomendable en proyectos de complejidad alta. Este proceso definirá el nivel de eficiencia productiva del proyecto. (*implicación ética: condiciones laborales*)

**4- Aproximación estética** - dirección artística y definición de una propuesta formal. Tiene que ver con el tipo de solución formal que yo quiero darle al proyecto. Cuando cliente no nos entrega una definición conceptual clara, es muy riesgoso entrar directamente a esta etapa. Suele ser un riesgo, ya que se puede traducir en trabajo que se desecha o en pies forzados que después nos dificulten la producción misma. (*implicación ética: derechos, plagio, uso tipográfico*)

**5- Producción** - Se entenderá como el proceso de ejecución de todos los aspectos acordados al final de la fase anterior de aproximación estética. La dirección de arte propuesta, se lleva a cabo. (*implicación ética: derechos, créditos, uso legítimo de recursos técnicos*)

**6- Postproducción** - Comprenderá todos los procesos de ajuste final, tanto de la imagen como del sonido. Comprende además procesos de retoque, composición, *rendereo*, preparación de archivos para salidas distintas, entre otros.



**fau**

CARRERA DE ARQUITECTURA  
CARRERA DE DISEÑO  
CARRERA DE GEOGRAFÍA  
ESCUELA DE PREGRADO  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

## ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE (METODOLOGÍA)

### Metodología

- Clase Expositiva
- Visionado
- Discusiones temáticas
- Investigación
- Trabajo en grupo
- Instrucción asistida
- Análisis de casos
- Metodología Proyectual
- Lectura y análisis de textos

El proyecto final (examen) contempla las siguientes salidas a terreno:

Lunes 9 de Junio

Objetivo: presentación propuestas gráficas

Lugar: sede social de la población Herminda de la Victoria (Cerro Navia)

Lunes 30 de Junio

Objetivo: presentación final Examen

Lugar: sede social de la población Herminda de la Victoria (Cerro Navia)

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

Evaluación de entregas formales (parciales y finales).

Asistencia mínima.



**fau**

CARRERA DE ARQUITECTURA  
CARRERA DE DISEÑO  
CARRERA DE GEOGRAFÍA  
ESCUELA DE PREGRADO  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

## DOCUMENTACIÓN

### 1 - Formatos secuenciales y animación

- Bendazzi, G.**, *Cartoons - 110 años de cine de animación*, Ocho y medio, 2003  
**Eisner W.**, *El cómic y el arte secuencial*, 2005  
**Finke T., Manger S.**, *Informotion – Animated infographics*, Die Gestalten Verlag, 2012  
**Klanten R.**, *Pictoplasma, Pictoplasma 1*, Die Gestalten Verlag, 2001  
**Quino**, *Potentes prepotentes e impotentes*, Ediciones de la flor, 2002  
**Sendak M.**, *Donde viven los monstruos*, Alfaguara infantil, 2009  
**Tan S.**, *Emigrantes*, Barbara Fiore, 2007  
**Ware C.**, *Catálogo de novedades ACME*, Mondadori, 2009  
**Williams R.**, *The animator's survival kit*, Faber and faber, 2001

### 2 - Dirección de Arte

- Alavedra I.**, *Full of Characters - character design*, Promopress, 2012  
**Klanten R., Hellige H.**, *Illusive - Contemporary Illustration and its context*, Die Gestalten V, 2007  
**Klanten R.**, *Romantik*, Die Gestalten Verlag, 2005

### 3 - Varios

- Briebe M.**, *Dinero - Recopilatorio N° 1, 2 y 3*, Ediciones Doble Dosis, 2004  
**Castillo E.**, *Puño y letra*, Ocho libros editores, 2006  
**Jacob K.**, *Street art in Berlin*, Jaron Verlag, 2008