



PROGRAMA DE ASIGNATURA

IDENTIFICACIÓN

1.1	Nombre	Viaje a la Semilla				
1.2	Código	DISV6044	Tipo de asignatura	Extracurricular		
1.3	Requisito	Admisión				
1.4	SCT	4	Modalidad	Virtual		
1.5	Horas Pedagógicas Semanales	aula			Extra aula	Horas totales
		Teoría	Taller	Laboratorio	4	8
		1	3	0		
1.6	Ciclo o programa de Formación	CICLO CIENTÍFICO TECNOLÓGICO				
1.7	Departamento	Diseño				
1.8	Vigencia desde	2023	Código Plan de Estudio	Transversal		

DESCRIPCIÓN

Asignatura obligatoria, de formación especializada, teórico-práctica, que entrega los componentes básicos del lenguaje gráfico como instrumento de expresión, desde la perspectiva de la Comunicación Visual.

La asignatura habilita al alumno(a) para que este desarrolle recursos tradicionales e innovadores en torno a la problemática de la expresión con la imagen.

RELACIÓN DE LA ASIGNATURA CON EL PERFIL DE EGRESO

Dominio de un conocimiento de origen artístico y tecnológico.

Desarrolla un trabajo multidisciplinario en perspectiva transdisciplinar.

LOGROS DE APRENDIZAJES

Competencias a la que Tributa	Logros de aprendizaje	Procedimientos de Evaluación
N° 1/Nivel 2	<p>Conoce los conceptos y casos de unidades visuales de identidad.</p> <p>Desarrolla estrategias comunicacionales de mediana complejidad en torno al fenómeno de la identidad visual, logrando el desarrollo de piezas y sistemas simples.</p> <p>Aplica desde el fenómeno de la comunicación unidades gráficas de baja complejidad con énfasis en el domino creativo y de lenguaje.</p>	Entrega de ejercicios.

UNIDADES DE APRENDIZAJE

N°	Unidades de Aprendizaje	Contenidos Fundamentales	Total Horas aula	Total Horas Extra aula
1	Códigos visuales y expresión visual	Uso pertinente de los códigos visuales de acuerdo a los requerimientos de cada ejercicio.	24	24
2	Taller de expresión gráfica	<p>Aplicación de los códigos visuales a ejercicios de carácter bidimensional y tridimensional.</p> <p>Exploración y especulación visual en soportes vinculados al área editorial.</p>	48	48

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE

Entregar al alumno una fundamentación teórica y práctica en relación a los códigos visuales vistos en cada unidad temática.

Análisis crítico de los diferentes modelos y estilos de representación a través del tiempo.

Reconocimiento de las estrategias visuales contemporáneas.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

“Colección Leonardo”(fascículos 1,2,3,4,15,18), Edit. Vinciana Editores, Italia, 1994.

Dikesly, R. “Curso del Arte de Dibujar y Pintar Paisajes”, Edit. Blume, España, 1994.

Loomis, A. “Dibujo Tridimensional”, Edit. Achette. Buenos Aires, 1994.

Maier, M. “Procesos Elementales de Proyección y Configuración”, Edit. Gustavo Gill (5 volúmenes), España, 1994.

Swann, A. “La Creación de Bocetos”. Edit. G. Gili, España, 1993.

Complementaria:

Gray, C. González, M “Viaje a la Semilla” Ediciones Universidad Tecnológica Metropolitana, Santiago, 2007.