

REPOSITARIO ACADÉMICO UPC

Color y Técnicas - DG280 - 202102

Item Type	info:eu-repo/semantics/report
Authors	Arrascue Vera, Herman Alberto; Flores Piscocoya, Pamela Morena; Flores Piscocoya, Pamela Morena; García García, María Lucía; Gordillo Pacheco Benavides, Ana Maria; Icaza Cassina, Álvaro Martín; Moya Martinez, María Eugenia; Pizarro Fletcher, Daniela María; Segura Zurita, Jorge Carlos; Vargas Salinas, Juan Pablo
Publisher	Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)
Rights	info:eu-repo/semantics/openAccess
Download date	21/06/2024 03:39:18
Link to Item	http://hdl.handle.net/10757/663207



I. INFORMACIÓN GENERAL

CURSO	:	Color y Técnicas
CÓDIGO	:	DG280
CICLO	:	202102
CUERPO ACADÉMICO	:	Arrascue Vera, Herman Alberto Flores Piscoya, Pamela Morena Flores Piscoya, Pamela Morena García García, María Lucía Gordillo Pacheco Benavides, Ana María Icaza Cassina, Álvaro Martín Moya Martinez, María Eugenia Pizarro Fletcher, Daniela María Segura Zurita, Jorge Carlos Vargas Salinas, Juan Pablo
CRÉDITOS	:	4
SEMANAS	:	16
HORAS	:	2 H (Teoría) Semanal
ÁREA O CARRERA	:	Diseño Profesional Grafico

II. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UPC

Misión: Formar líderes íntegros e innovadores con visión global para que transformen el Perú.

Visión: Ser líder en la educación superior por su excelencia académica y su capacidad de innovación.

III. INTRODUCCIÓN

Color y Técnicas es un curso de especialidad en la Carrera de Diseño Profesional Gráfico, de carácter teórico práctico, en el cual se reconocerán los elementos básicos de la comunicación visual. Mediante la indagación y aplicación práctica, el estudiante hará uso de este lenguaje para transmitir diversas experiencias, sensaciones y saberes previos utilizando su inventiva a través de métodos y procedimientos propios del diseño. Aplicará estos para desarrollar proyectos de corto plazo orientados a promover el aprendizaje de los fundamentos básicos de la carrera.

Así mismo, este taller permitirá al estudiante reconocer, de forma consciente y activa, la importancia del proceso de creación que el diseño requiere, tanto en su aspecto intelectual como en el procedimental, desarrollando así una mentalidad abierta y autónoma que considere el valor de la creación y comunicación gráfica en todos sus niveles.

Propósito:

Este curso permite desarrollar las competencias específicas de Comunicación Visual, al reconocer y explorar las posibilidades del lenguaje gráfico a partir del uso de sus elementos básicos, la composición y el color.

Se emplearán Procesos del Diseño al elaborar proyectos cortos que le permitan identificar las fases que todo

método creativo requiere y Pensamiento Divergente, al explorar las múltiples posibilidades que posee la comunicación visual en la elaboración de mensajes a través de formas poco convencionales.

IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso, el estudiante organiza de manera creativa los elementos básicos del lenguaje visual y sus posibles usos dentro de un cuaderno de ruta que registre su proceso de exploración constante.

Competencia 1: Comunicación Visual

Nivel de Logro: 1

Definición: Capacidad para detectar y resolver problemas de comunicación mediante mensajes y estrategias que, en diversos soportes, se traducen en formas visuales.

Competencia 2: Procesos del Diseño

Nivel de Logro: 1

Definición: Capacidad para aplicar metodologías y estrategias que permitan considerar todas las variables de un proyecto y aseguren el resultado óptimo para el objetivo planteado.

Competencia 3: Pensamiento divergente Nivel de Logro: 1

Definición: Capacidad para utilizar estrategias y pensamiento no habitual, en la gestación de ideas que permitan explorar múltiples soluciones para un mismo proyecto.

V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD N°: 1 Elementos básicos de la comunicación visual
LOGRO Competencia(s): Pensamiento Divergente Logro de la unidad: Al finalizar la unidad, el alumno reconoce la importancia de un cuaderno de ruta como pieza clave en su exploración gráfica.
TEMARIO Semana 1: Contenido: - Familiarización con plataformas Aula Virtual, Collaborate, Workplace, y Normas de Plagio - El Pensamiento Divergente. - El dibujo como proceso de pensamiento Actividades de Aprendizaje: - Ejercicio de entrada. - Ejercicio de dibujo como proceso. Evidencias de aprendizaje: - Registro online de trabajo en bitácora Bibliografía: Leborg, Christian (2004) Gramática Visual. Barcelona: Gustavo Gili.

Semana 2:

Contenido:

- Introducción a los elementos básicos del lenguaje visual
- El punto. La línea. El plano.
- Tipos de Línea
- Tipos de Formas según Wong y Leborg
- Introducción TB1 - Inicio de proyecto

Actividades de Aprendizaje:

- Ejercicios con línea, punto y plano
- Investigación Visual de Formas

Evidencias de aprendizaje:

- Investigación y trabajo en bitácora
- Registro online
- Lectura y análisis

Bibliografía:

Wong, W. (1995) Fundamentos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.

Semana 3:

Contenido:

- Interrelación de Formas
- Tamaño, escala, posición y dirección.

Actividades de Aprendizaje:

- Propuestas de formas TB1.
- Interrelacionar formas de TB1.
- Ejercicio con variaciones de tamaño, escala, posición y dirección a partir del proyecto TB1.

Evidencias de Aprendizaje:

- Registro de procesos en bitácora y online

Bibliografía:

Munari, B (2016) Diseño y Comunicación Visual. Barcelona: Gustavo Gili

Semana 4:

Contenido:

- Alto contraste, grises y textura.
- Avances TB1

Actividades de aprendizaje:

- Bocetos de propuesta TB1
- Revisiones grupales
- Aplicación de texturas y grises a TB1.

Evidencias de aprendizaje:

- Procesos de TB1 en PDF
- Lectura y revisión en Workplace

Bibliografía:

Leborg, Christian (2004) Gramática Visual. Barcelona: Gustavo Gili.

TB1 (20%): Utiliza los elementos básicos de la comunicación visual y la interrelación de formas para comunicar una idea.

Evidencias de Aprendizaje:

- PDF con procesos de proyecto y final.

HORA(S) / SEMANA(S)

Semanas 1 - 4

UNIDAD N°: 2 La composición visual

LOGRO

Competencia(s): Procesos del Diseño

Logro de la unidad: Al finalizar la unidad, el estudiante distingue etapas desarrolladas durante su proyecto y las reconoce como un método para lograr el objetivo que se plantea.

TEMARIO

Semana 5:

Contenido:

- La Composición abierta y cerrada, dinámica y reposada, simetría y asimetría
- Equilibrio y puntos de atención
- Introducción TP

Actividades de aprendizaje:

- Inicio del Segundo Proyecto
- Fotografías de tipos de composición.
- Balancear composiciones.

Evidencias de aprendizaje:

- Investigación online y presentación
- Lectura y mapa conceptual

Bibliografía:

Poulin, R. (2011) The Language of Graphic Design. Massachusetts: Rockport Publishers

Semana 6:

Contenido:

- Tipos de contrastes
- Jerarquía de elementos en una composición

Actividades de aprendizaje:

- Variaciones de una composición a partir de contrastes.
- Designar niveles jerárquicos a elementos para TP.

Evidencias de aprendizaje:

- Análisis de TP, registro online
- Lluvia de ideas y mapa mental

Bibliografía:

Lupton, E, (2016) Diseño Gráfico. Nuevos Fundamentos. España: Gustavo Gili

Semana 7:

Contenido:

- Unidad y Variedad
- Matriz de entrega en PDF
- Avances de TP

Actividades de aprendizaje:

- Unidad y Variedad en TP
- Bocetos 3 y 4 de TP

Evidencias de aprendizaje:

- Aplicación a TP, registro online

Bibliografía:

Wong, W. (1995) Fundamentos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.

Semana 8:

TP (30%): Organiza los elementos básicos de la comunicación visual en una propuesta de composición en blanco y para comunicar un concepto propio.

Evidencia de Aprendizaje:

- Proceso de proyecto en PDF y versión final.

HORA(S) / SEMANA(S)

Semanas 5 - 8

UNIDAD N°: 3 Color y Concepto

LOGRO

Competencia(s): Comunicación visual, Procesos del Diseño, Pensamiento Divergente.

Logro de la unidad: Al finalizar la unidad, el estudiante identifica los elementos básicos del lenguaje en un proyecto de formato variable, resultado de un proceso de exploración constante, experimentación e investigación teórica con el objetivo de buscar transmitir un mensaje, idea o concepto.

TEMARIO

Semana 9:

Contenido:

- El color
- Colores primarios, secundarios y terciarios
- Fríos y cálidos

- Introducción de TB2

Actividades de aprendizaje:

- Experimentación con tintes de color
- Mezclas de color online
- Composiciones con complementarios

Evidencias de aprendizaje:

- Investigación y registro
- Composiciones con complementarios.

Bibliografía:

Wong, W. (2008) Principios del Diseño en Color. Barcelona: Gustavo Gili.

Semana 10:

Contenido:

- Tono, Valor y Saturación.

Actividades de aprendizaje:

- Composiciones aplicando valor, tono y saturación
- Ejercicios fotográficos.

Evidencias de aprendizaje:

- Composiciones y registro
- Fotografías de objetos

Bibliografía:

Lupton, E. (2016) Diseño Gráfico. Nuevos Fundamentos. España: Gustavo Gili

Poulin, R. (2011) The Language of Graphic Design. Massachusetts: Rockport Publishers

Semana 11:

- Esquemas de color
- Monocromía, análogos y triadas.

Actividades de aprendizaje:

- Esquemas de color en fotografía

Evidencias de aprendizaje:

- Aplicación de teoría, registro online.
- Fotografías de esquemas.

- Bibliografía:

Lupton, E. (2016) Diseño Gráfico. Nuevos Fundamentos. España: Gustavo Gili

Wong, W. (2008) Principios del Diseño en Color. Barcelona: Gustavo Gili.

Semana 12:

Contenido:

- Revisión de esquemas en fotos

- Introducción a Trabajo Final
- El color connotativo
- Reparto de posibles piezas visuales a investigar
- Introducción de TF

Actividades de aprendizaje:

- Investigación y análisis de tema elegido
- Discusión del color como elemento narrativo y variable según contexto.
- Revisión de ejemplos.

Evidencias de aprendizaje:

- Ejercicios presentados en PDF de color
- Registro de investigación.

Bibliografía:

Munari, B (2016) Diseño y Comunicación Visual. Barcelona: Gustavo Gili

TB2 (20%): Compilación de Ejercicios de Introducción al Color que demuestran la comprensión y correcta aplicación del color a la composición visual.

Evidencias de aprendizaje:

- Procesos de TB2 en PDF
- Ejercicios desde la semana 9 a la semana 12

Semana 13:

Contenido:

- Contrastes de color
- Conceptualización de propuesta.
- Propuesta de Color TF

Actividades de aprendizaje:

- Revisión de análisis
- Selección de imágenes guía
- Contrastes a partir de imágenes de TF

Evidencias de aprendizaje:

- Paleta y mezclas de color en herramientas online
- Imágenes guía
- Contrastes de color

Bibliografía

- Wong, W. (2008) Principios del Diseño en Color. Barcelona: Gustavo Gili.

Semana 14

Contenido:

- Repaso de composición
- Interpretación y desarrollo de concepto
- Sintaxis de color

Actividades de aprendizaje:

- Propuesta de niveles de jerarquía y sintaxis de color.

Evidencias de aprendizaje:

- Investigación personal para proyecto.
- Niveles de sintaxis de color.

Semana 15:

Contenido

- Concepto y comunicación visual a través del color y la composición

Actividades de aprendizaje:

- Iteraciones de bocetos
- Correcciones a Propuesta Final

Evidencias de aprendizaje:

- Registro de proceso online
- Registro de propuesta final online

Semana 16:

TP (30%): Identifica los elementos básicos del lenguaje visual en una propuesta final y coherente con los requisitos del cuarto proyecto.

Evidencia de Aprendizaje:

- Desarrollo del Proyecto en PDF.

HORA(S) / SEMANA(S)

Semanas 9 - 16

VI. METODOLOGÍA

El curso, a través del modelo educativo de UPC, busca cimentar las bases de la comunicación visual y del proceso de creación en el diseño, centrándose en el desarrollo de competencias específicas en el estudiante, el cual, a través del aprendizaje activo, explora y experimenta diferentes caminos y recursos del lenguaje visual al desarrollar diferentes proyectos con autonomía, haciendo hincapié en el proceso de diseño, la investigación y la reflexión de los temas desarrollados.

Si bien los proyectos a elaborar son individuales, se propicia el estudio y el aprendizaje colaborativo, combinando así sesiones teóricas, dictadas por el docente, con el trabajo en equipo de los estudiantes a fin de compartir experiencias, opiniones y puntos de vista acerca de los conocimientos estudiados. Se motivará en el estudiante una actitud participativa y dinámica, incentivando el intercambio de experiencias a través de exposiciones y presentación de trabajos de investigación y proyectos dentro del aula. El estudiante deberá dedicar al menos cuatro horas para las lecturas y desarrollo de las actividades complementarias a la semana fuera del horario de clases.

La evaluación es permanente y se concentra en el proceso, la reflexión, la representación y autoevaluación del estudiante. Se utiliza la bitácora personal en todas las clases como herramienta en el desarrollo de los procesos de diseño. Las evaluaciones calificadas incluirán todo el proceso registrado en la bitácora así como la versión final del proyecto realizado.

VII. EVALUACIÓN

FÓRMULA

20% (TB1) + 30% (TP1) + 20% (TB2) + 30% (TF1)

TIPO DE NOTA	PESO %
TB - TRABAJO	20
TP - TRABAJO PARCIAL	30
TB - TRABAJO	20
TF - TRABAJO FINAL	30

VIII. CRONOGRAMA

TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN NOTA	NÚM. DE PRUEBA	FECHA	OBSERVACIÓN	RECUPERABLE
TB	TRABAJO	1	Semana 4	Competencia: Pensamiento Divergente. Evidencia de aprendizaje: Utiliza los elementos básicos de la comunicación visual para comunicar una idea registrando el proceso en su cuaderno de ruta.	NO
TP	TRABAJO PARCIAL	1	Semana 8	Competencia: Procesos de Diseño. Evidencia de Aprendizaje: Organiza los elementos básicos de la comunicación visual en una propuesta de composición en blanco para comunicar un concepto propio.	NO
TB	TRABAJO	2	Semana 12	Competencia: Comunicación visual a color. Evidencia de aprendizaje: Compilación de Ejercicios de Introducción al Color que demuestran la comprensión, manipulación y combinación del color.	NO
TF	TRABAJO FINAL	1	Semana 16	Competencia: Comunicación visual, pensamiento divergente y procesos de diseño a color. Identifica los elementos básicos del lenguaje visual en una propuesta final y coherente con los requisitos del cuarto proyecto.	NO

IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

https://upc.alma.exlibrisgroup.com/leganto/readinglist/lists/6503767550003391?institute=51UPC_INST&auth=LOCAL