



I. INFORMACIÓN GENERAL

CURSO	:	Proyecto Gráfico
CÓDIGO	:	DG199
CICLO	:	202102
CUERPO ACADÉMICO	:	Chung De Valecillos, Mayling Díaz Cuadros, Catherine María Echarri Mendoza, Jose Antonio Noriega Ruiz, Veruzka Santaya Zapata, Miguel Arturo Yagi Tsukazan, Nina
CRÉDITOS	:	6
SEMANAS	:	16
HORAS	:	6 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

Proyecto gráfico curso que investiga las relaciones numéricas y proporciones en la comunicación visual, introduce al estudiante en los fundamentos de los sistemas reticulares y profundiza en su estudio a través de proyectos en los que el estudiante optimiza sus propuestas por medio del análisis, la reflexión y la experimentación, teniendo en cuenta al usuario y el contexto. Se animará a los estudiantes a explorar diferentes medios y técnicas de conceptualización que parten del estudio de la tipografía y de la imagen.

Propósito

El propósito del curso es permitir que el estudiante obtenga los fundamentos necesarios para planificar y diseñar propuestas de comunicación visual eficientes e innovadoras tomando como base y soporte, sistemas reticulares compositivos y creativos. Se aplican conceptos de composición y recorrido visual, fundamentos de color y semiótica. El curso contribuye directamente al desarrollo de las competencias generales de Pensamiento Innovador (nivel 1) y Comunicación Oral (nivel 2), las competencias específicas de Procesos del Diseño (nivel 2) y Pensamiento Divergente (nivel 2). Curso cuenta con el pre requisito de Comunicación Visual y Entorno Digital.

IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso el estudiante diseña piezas gráficas bi dimensionales y tridimensionales, tomando en cuenta los fundamentos reticulares, el contexto, al usuario y el medio en el que se aplica la información de manera crítica e innovadora

Competencias:

Pensamiento Innovador Nivel 1. Capacidad para generar propuestas sostenibles y creativas de solución a un problema, que implican la mejora o creación de un producto, servicio o proceso, impactando positivamente en un determinado contexto.

Comunicación Oral Nivel 2. Comprende y transmite, con eficiencia y eficacia, mensajes pertinentes y apropiados en contextos de comunicación oral, respetando las condiciones y necesidades de los entornos académicos o profesionales que correspondan.

Procesos del Diseño Nivel 2. Capacidad para aplicar metodologías y estrategias que permitan considerar todas las variables de un proyecto y aseguren el resultado óptimo para el objetivo planteado.

Pensamiento Divergente Nivel 2. Capacidad para utilizar estrategias de pensamiento no habitual en la generación de ideas que permitan explorar múltiples soluciones para un mismo proyecto.

V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD N°: 1 Fundamentos de retícula.
LOGRO Al finalizar la unidad el estudiante distingue los diferentes sistemas reticulares y sus posibles aplicaciones en base a una exploración e investigación profunda.
Competencia(s): Pensamiento divergente, procesos del diseño y comunicación oral
Temas: Proporción en la naturaleza. Módulo. Síntesis. Análisis matemático. Sistemas reticulares. Contexto social, cultural y usuario. Teoría de color: inconexos paletas complejas.
TEMARIO SEMANAS 1 y 2 Introducción Proporción en la naturaleza. Módulo. Síntesis. Análisis matemático Actividades de aprendizaje Video documental: análisis. Ejercicio de análisis modular y origami. Crítica colaborativa en equipos. Memoria de proyecto SEMANA 3 Proporción en la naturaleza. Módulo. Síntesis.

Análisis matemático

Actividades de aprendizaje

Lectura.

Mesa redonda.

Crítica colaborativa.

Memoria de proyecto

SEMANA 4

Proporción en la naturaleza.

Módulo.

Síntesis.

Análisis matemático

Evidencia de aprendizaje TB1

Memoria de Proyecto. Propuestas aplicadas. Sustentación. Trabajo individual

SEMANA 5

Contexto social, cultural y usuario.

Investigación proyecto

Actividades de aprendizaje

Clase expositiva y debate.

Análisis de lectura.

Crítica en equipos.

Investigación grupal e individual.

Memoria de proyecto

SEMANA 6 y 7

Teoría de color: inconexos paletas complejas.

Investigación proyecto

Actividades de aprendizaje Clase expositiva y debate.

Ejercicios de conceptualización.

Investigación grupal e individual.

Memoria de proyecto

Crítica colaborativa en equipos.

SEMANA 8

Contexto social, cultural y usuario.

Teoría de color: inconexos paletas complejas.

Investigación proyecto

Evidencia de aprendizaje TP.

Investigación y conceptualización. Memoria de Proyecto. Presentación y sustentación. Exposición de 5 minutos.

Trabajo individual.

BIBLIOGRAFÍA

- Heller, E. (2004). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2012). Intuición, acción, creación. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2011). Graphic Design Thinking Beyond Brainstorming. New York: Princeton Architectural Press.
- Lupton, Phillips, & Phillips, Jennifer C. (2016). Diseño gráfico : Nuevos fundamentos. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

HORA(S) / SEMANA(S)

1 - 8

UNIDAD Nº: 2 Análisis compositivo.

LOGRO

Al finalizar la unidad, el estudiante diseña piezas gráficas innovadoras tomando en cuenta fundamentos de los sistemas reticulares, el contexto, al usuario y el medio en el que se aplica la información, en base a una investigación e iteración profunda.

Competencia(s):

Pensamiento divergente, procesos del diseño, pensamiento innovador y comunicación oral.

Temas:

Análisis compositivo y reticular.

TEMARIO

SEMANA 9

Análisis compositivo y reticular.

Actividades de aprendizaje Clase expositiva y debate.

Análisis de casos.

Desarrollo de proyecto, propuestas aplicadas

Crítica colaborativa.

SEMANA 10

Análisis compositivo y reticular.

Actividades de aprendizaje

Análisis de casos.

Lectura

Desarrollo de proyecto, propuestas aplicadas

Crítica colaborativa.

SEMANA 11

Análisis compositivo y reticular.

Actividades de aprendizaje

Desarrollo de proyecto, propuestas aplicadas

Ejercicios de conceptualización.

Crítica colaborativa.

Memoria de proyecto

SEMANA 12

Análisis compositivo y reticular.

Desarrollo de Proyecto Final

Evidencia de aprendizaje TB2.

Memoria de Proyecto. Propuestas aplicadas. Sustentación. Trabajo individual.

SEMANA 13, 14 y 15

Análisis compositivo y reticular.

Actividades de aprendizaje

Desarrollo de proyecto, propuestas aplicadas

Ejercicios de conceptualización e iteración.

Crítica colaborativa.

SEMANA 16

Análisis compositivo y reticular.

Evidencia de aprendizaje TF.

Memoria de Proyecto final. Propuestas aplicadas. Presentación y sustentación. Exposición de 5 minutos. Trabajo individual.

BIBLIOGRAFÍA

- Lupton, E. (2011). *Graphic Design Thinking Beyond Brainstorming*. New York: Princeton Architectural Press.
- Samara, Timothy. (2014). *Design Elements: Understanding the Rules and Knowing When to Break Them (Second edition, revised and updated. ed.)*. Place of publication not identified: Rockport Imprint.
- Wong, W. (2014). *Fundamentos del diseño*.
- Wong, W. (1999). *Principios del diseño en color (2a. ed.)*

HORA(S) / SEMANA(S)

9-16

VI. METODOLOGÍA

El Modelo Educativo de la UPC asegura una formación integral, que tiene como pilar el desarrollo de competencias, las que se promueven a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje donde el estudiante cumple un rol activo en su aprendizaje, construyéndolo a partir de la reflexión crítica, análisis, discusión, evaluación, exposición e interacción con sus pares, y conectándolo con sus experiencias y conocimientos previos. Por ello, cada sesión está diseñada para ofrecer al estudiante diversas maneras de apropiarse y poner en práctica el nuevo conocimiento en contextos reales o simulados, reconociendo la importancia que esto tiene para su éxito profesional.

Las actividades desarrolladas en el curso, consideran al estudiante como centro del aprendizaje, se fomenta la participación constante y la investigación profunda, así como la autoevaluación objetiva y la auto gestión de los tiempos de entrega. Se realizan investigaciones, exposiciones del análisis de lecturas críticas y reflexivas

promoviendo de esta manera situaciones de debate. Se realizarán ejercicios dirigidos previa revisión de bocetos que incluyen mapas conceptuales y moodboards, los estudiantes recibirán asesoría y retroalimentación permanente. El estudiante ejercitará sus conocimientos en la elaboración de piezas creativas y conceptuales con diferentes objetivos de comunicación que se sustentan en una investigación y análisis profunda. El estudiante deberá dedicar al menos seis horas para las lecturas y desarrollo de las actividades complementarias a la semana fuera del horario de clases.

VII. EVALUACIÓN

FÓRMULA

$$15\% (TB1) + 30\% (TP1) + 20\% (TB2) + 35\% (TF1)$$

TIPO DE NOTA	PESO %
TB - TRABAJO	15
TP - TRABAJO PARCIAL	30
TB - TRABAJO	20
TF - TRABAJO FINAL	35

VIII. CRONOGRAMA

TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN NOTA	NÚM. DE PRUEBA	FECHA	OBSERVACIÓN	RECUPERABLE
TB	TRABAJO	1	Semana 4	Evidencia de aprendizaje TB1 Memoria de Proyecto. Archivos finales. Sustentación. Trabajo individual	NO
TP	TRABAJO PARCIAL	1	Semana 8	Evidencia de aprendizaje. Memoria de Proyecto. Investigación y conceptualización. Presentación y sustentación. Exposición de 5 minutos. Trabajo individual.	NO
TB	TRABAJO	2	Semana 12	Evidencia de aprendizaje. Memoria de Proyecto. Propuestas aplicadas. Sustentación. Trabajo individual.	NO
TF	TRABAJO FINAL	1	Semana 16	Evidencias de aprendizaje. Memoria de Proyecto final. Propuestas aplicadas. Presentación y sustentación. Archivos finales. Exposición de 5 minutos. Trabajo individual.	NO

IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

https://upc.alma.exlibrisgroup.com/leganto/readinglist/lists/6503652580003391?institute=51UPC_INST&auth=LOCAL