I. INFORMACIÓN GENERAL

CURSO	:	Representación Aplicada
CÓDIGO	:	DI229
CICLO	:	202301
CUERPO ACADÉMICO	:	**Chávez Zenteno, Liset Alejandra** **Luna Barrientos, Paola Solange**
CRÉDITOS	:	4
SEMANAS	:	16
HORAS	:	4 H (Práctica) Semanal /2 H (Teoría) Semanal
ÁREA O CARRERA	:	Diseño Profesional de Interiores

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

Descripción:
El curso Representación Aplicada, busca el desarrollo de herramientas de comunicación visual para expresar ideas y proyectos, considerando la cultura y la identidad visual.

Propósito:
La labor y el oficio del diseñador comprenden etapas diferenciadas en cuanto a la representación de un proyecto, por ello es importante que el alumno de la carrera de Diseño Profesional de Interiores tenga un entendimiento integral del desarrollo de un proyecto gráfico y de cómo seleccionar las herramientas adecuadas para cada parte del proceso según sus necesidades y habilidades. El curso se articula con las competencias de uso de la información para el pensamiento crítico y pensamiento innovador, ambas en nivel dos.

IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso, el estudiante tiene la capacidad de comunicar claramente sus ideas y representar proyectos gráficamente. Además, conoce las herramientas de comunicación visual, entendiendo los componentes fundamentales de la imagen, de esta manera construye una identidad comunicativa propia.

Competencia 1: Uso de la información para el pensamiento crítico.
Nivel de logro: 2
Definición: Cuestiona un tema o una situación, analiza información y la utiliza de manera ética para llegar a una o mas conclusiones.

Competencia 2: Pensamiento innovador.
Nivel de logro: 2

Definición: Generar propuestas novedosas que aportan valor en un determinado contexto.

V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD Nº: 1 REPRESENTACIÓN DE IDEAS: COMPOSICIÓN, SÍNTESIS Y NARRATIVA VISUAL

LOGRO

Al finalizar la unidad el estudiante maneja, analiza, sintetiza y estructura información para componer piezas gráficas utilizando herramientas gráficas analógicas y digitales.

TEMARIO

Semana 1-2
Contenido:
Presentación del curso.
Historia de la comunicación visual.

Actividad de aprendizaje:
Investigación y debate sobre los mensajes visuales.

Bibliografía:
- Munari, B. (1985). Diseño y comunicación visual: Contribución a una metodología didáctica (11a ed.). Barcelona: Gustavo Gili. (pag. 63-67)
- Muller-Brockmann, J. (1988). Historia de la Comunicación Visual. Barcelona: Gustavo Gili. (pag. 10-139)
- Westgeest, H. (2021). Collage Paintings Sparring with Visual Propaganda. In Slow Painting: Contemplation and Critique in the Digital Age (pp. 64-100). London: Bloomsbury Visual Arts.

Bibliografía recomendada:
- Cardenas Arroyo. (2021). Bocadillos de arte: alimentando el alma, la mente y los sentidos (Version ebook.). Editorial UPC, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

Semana 3-4
Contenido:
Identidad visual: color, composición, estética y semiótica
Sesiones prácticas de Adobe Photoshop.

Actividad de aprendizaje:
Análisis e intervención de imágenes.

Bibliografía:
- Leborg, C. (2014). Gramática Visual. Barcelona: Gustavo Gili. (pag. 19-24, 55-86) Berlin: Gestalten.
- Lupton, Phillips, & Phillips, Jennifer C. (2016). Diseño grafico: Nuevos fundamentos (pag 70-146)
- Jardi, Costa, J., Serrano, M., & Jardi E. (2012). Pensar con imagenes (Serrano, Trans.). GG, Editorial Gustavo Gili. (pag. 65-112)

Semana 5
Contenido:
Cultura visual.
Contracultura.

Actividad de aprendizaje:

Investigación y mapeo visual.
Moodboard de imágenes e identidad.

Bibliografía:
- Marta Flores Huelves, & Manuel Montes Vozmediano. (2017). Construyendo cultura visual a través del cartel de cine. Análisis de afiches de las sagas cinematográficas = Creating visual culture through cinema posters: Analysis the posters of film series. Información, cultura y sociedad, 37, 127¿144.
- Seddon, & Misrahi Valles, A. (2015). El diseño gráfico del siglo XX: una retrospectiva de los estilos gráficos y los nombres clave del diseño (Primera edición.). Promopress. (pag. 158- 216)

Semana 6-7
Contenido:
Narrativa y storytelling.
Collage.
Fundamentos de diseño editorial: retícula y tipografía.

Actividad de aprendizaje:
Planteamiento de imágenes en base a la técnica de collage.
Técnicas mixmedia y métodos de impresión.

Bibliografía:
- Banash, D. (2013). Collage culture: Readymades, meaning, and the age of consumption (pag. 33-121)
- Caldwell, & Zappaterra, Y. (2014). Diseño editorial. (pag. 23-40)
- Lupton, Phillips, & Phillips, Jennifer C. (2016). Diseño grafico: Nuevos fundamentos (pag. 174 - 183)

Bibliografía recomendada:
- Brereton, & Roberts, C. (2011). Cut & Paste : 21st century collage (1st edition). Laurence King Publishing.
- Busch, Klanten, R., & Hellige, H. (2013). The Age of Collage: Contemporary Collage in Modern Art. Gestalten.
- Heywood, I. (2012). Cubist Collage and Visual Culture: Representation and Politics. In I. Heywood & B. Sandywell (Eds.).M. Gardiner, G. Nadarajan & C. Soussloff (Authors), The Handbook of Visual Culture (pp. 361¿386). London: Berg. Retrieved February 27, 2023, from http://dxdois.upc.elogim.com/10.5040/9781474294140.ch-015

Semana 8
Entrega de Trabajo Parcial (TP).

HORA(S) / SEMANA(S)
Semana 1 a 7

UNIDAD Nº: 2 REPRESENTACIÓN DE PROYECTOS: HERRAMIENTAS DIGITALES DE POSPRODUCCIÓN

LOGRO
Al finalizar la unidad el estudiante representa un proyecto con diversas herramientas y recursos gráficos, en base al planteamiento de una identidad visual coherente y consistente.

TEMARIO
Semana 9
Contenido:
Etapas y formas de representación de un proyecto.

Actividad de aprendizaje:

Exploración gráfica.
Análisis de referencias de representación.

Bibliografía:
- Munari, B. (1985). Diseño y comunicación visual: Contribución a una metodología didáctica (11a ed.). Barcelona: Gustavo Gili. (pag. 15-75)
- Crow, D. (2006). A New Typography. In Left to Right: The Cultural Shift from Words to Pictures (pp. 101¿144). Lausanne London: AVA Publishing SA. Retrieved February 27, 2023, from http://dx.doi.org/10.5040/9781350096547.ch-003

Semana 10
Contenido:
Sesiones prácticas de Sketchup 3D.

Actividad de aprendizaje:
Modelado de contenedor.
Planteamiento y presentación de tema de trabajo.

Bibliografía:
- Stokes, L. , & Robinson, D. (2016). Digital Design. In The Bloomsbury Encyclopedia of Design. London: Bloomsbury Academic. Retrieved February 27, 2023, from http://dx.doi.org/10.5040/9781472596178-BED-D091

Semana 11
Contenido:
Sesiones prácticas de Adobe Illustrator.

Actividad de aprendizaje:
Esquemas y gráficos explicativos.

Bibliografía:
- Lupton, Phillips, & Phillips, Jennifer C. (2016). Diseño grafico: Nuevos fundamentos (pag. 198-213)

Semana 12-14
Contenido
Posproducción de plantas, cortes y elevaciones.
Posproducción de vistas en perspectiva e isometrías.

Actividad de aprendizaje:
Desarrollo de piezas gráficas.

Bibliografía:
- Adrià. (2014). Pensando a mano: la arquitectura de Flores & Prats. Arquine. (pag. 138-340)
- Koolhaas, & Mau, B. (1998). Small, Medium, Large, Extra-Large: office for metropolitan architecture (2a ed.). Monacelli Press. (pag. 46-204)

Semana 15
Contenido:
Sesiones prácticas de Adobe Indesign.

Actividad de aprendizaje:
Organización de contenido en una publicación digital e impresa.

Bibliografía:
- Samara, & Davila, M. (2004). Diseñar con y sin retícula. Gustavo Gili. (Cap. 1 y 2)

Semana 16
Entrega Trabajo Final (TF)

HORA(S) / SEMANA(S)
Semana 9 a 15

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.

Este es un curso presencial que conjuga tiempo teórico y práctico. Durante las sesiones de clase en aula, se prioriza la participación del estudiante complementada con la intervención del docente, que sigue un rol de facilitador. Cada unidad cuenta con actividades de clase que permiten aplicar el contenido teórico, estas actividades son desarrolladas utilizando sobre todo recursos digitales, como software de diseño. Junto con las seis horas de trabajo en aula ya previstas, se estima que cada estudiante debe dedicar de dos a cuatro horas más por semana para cumplir con las tareas del curso.

Sobre la probidad académica:
La producción intelectual de los estudiantes es altamente valorada por la UPC. Por ello, en los cursos de la Facultad de Diseño se considera fundamental la creación original en todo tipo de trabajo académico. En este sentido, se aplica lo estipulado en el Reglamento de estudios de pregrado de la UPC cada vez que el caso lo amerita. Este reglamento detalla diversas situaciones que atentan contra la honestidad académica, copiar en la elaboración de un trabajo académico o cualquier tipo de evaluación, presentar el trabajo de otro o el elaborado con otros como si fuera propio, falsear la información, entre otros casos y las sanciones. Así, es importante revisar el Reglamento de estudios de pregrado de la UPC.

VII. EVALUACIÓN

FÓRMULA

15% (TB1) + 25% (TP1) + 20% (TB2) + 40% (TF1)

TIPO DE NOTA	PESO %
TB - TRABAJO	15
TP - TRABAJO PARCIAL	25
TB - TRABAJO	20
TF - TRABAJO FINAL	40

VIII. CRONOGRAMA

TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN NOTA	NÚM. DE PRUEBA	FECHA	OBSERVACIÓN	RECUPERABLE
TB	TRABAJO	1	Semana 7	Evidencia de aprendizaje: Proceso gráfico: moodboard, esquemas y collage	NO
TP	TRABAJO PARCIAL	1	Semana 8	Evidencia de aprendizaje: Publicación digital e impresa.	NO
TB	TRABAJO	2	Semana 14	Evidencia de aprendizaje: Piezas gráficas (plantas, cortes, elevaciones, isometrías y vistas)	NO
TF	TRABAJO FINAL	1	Semana 16	Evidencia de aprendizaje: Publicación digital e impresa	NO

IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

https://upc.alma.exlibrisgroup.com/leganto/readinglist/lists/9510056360003391?institute=51UPC_INST&auth=LOCAL

ANEXO

En este anexo, se encuentran los reglamentos que todo alumno está obligado a leer y a cumplir en su rol de estudiante universitario en la UPC.

REGLAMENTO DE DISCIPLINA DE ALUMNOS :

https://sica.upc.edu.pe/categoria/reglamentos-upc/sica-reg-26-reglamento-de-disciplina-de-alumnos

REGLAMENTO PARA LA PREVENCIÓN E INTERVENCIÓN EN CASOS DE HOSTIGAMIENTO SEXUAL- UPC:

https://sica.upc.edu.pe/categoria/normalizacion/sica-reg-31-reglamento-para-la-prevencion-e-intervencion-en-casos-de-hostiga