



**CARRERA**  
**Licenciatura en Educación**  
**y Pedagogía en Artes Visuales**

**PROGRAMA DE ESTUDIO**  
**Resolución Exenta N° 002240 / 04 de agosto de 2010.-**

Nombre de la asignatura	DISEÑO DE LAS FORMAS
Tipo de actividad curricular	Obligatoria – taller
Número de horas semanales	4
Créditos	4
Código asignatura	PLA3069
Semestre	Tercer Semestre
Prerrequisitos	La imagen computacional
Responsable	Área de Diseño
Fecha elaboración programa	2010
Fecha(s) de modificación	2011
Fecha de actualización bibliográfica	Mayo 2015

**I** **DESCRIPTOR**

Taller en el que se trabajan principios, conceptos y lenguaje de las formas. En donde se experimentan con técnicas y conceptos para la creación del diseño gráfico, en pos de la integración de significaciones, propias del diseño, la expresión artística, y la tecnología, con una consecuente metodología en la resolución del diseño creador.

El campo de acción se concentra en la funcionalización de las necesidades del usuario, de forma creativa, a partir de la utilización eficiente de las especificaciones formales, funcionales, técnicas, estético-simbólicas y presupuestarias del diseño.

**II** **COMPETENCIAS**

GENÉRICAS

1. Capacidad crítica.
2. Capacidad creativa.
3. Capacidad de Comunicación oral, escrita y visual.

ESPECÍFICAS

- 1.1. Capacidad reflexiva y analítica en relación a problemas propios del diseño
- 2.1. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.
- 3.1. Capacidad de comunicación visual.



### III CONTENIDOS

- Historia del Diseño
- Conceptos de Diseño
- Comunicación Visual
- Signo, símbolo, marca, logotipo, tipografía
- Imagen corporativa
- Objetos de diseño
- Diseño en la Fiesta

### IV METODOLOGIA

- Método de Taller, teórico práctico a través de la resolución de problemas
- Metodología investigación de Diseño
- En relación a la Práctica, la actividad esta ligada a la producción de gráficas y sistemas,
- sobre la base de conocimientos culturales, científicos, tecnológicos y técnicos, todo ligado a
- los planes y programas de Artes Visuales, en especial en los aprendizajes esperados de las
- unidades relacionados con Diseño

### V ACTIVIDADES

#### TEÓRICAS

- Conceptualización
- Investigación ( Método de Diseño)
- Estudio de Casos individual y en grupos

#### PRÁCTICAS

- Aplicar método de Diseño
- Creación a partir de la teoría
- Bocetear, generar y proponer experiencias de Diseño

### VI RECURSOS DE ENSEÑANZA

- Sala Diseño
- Computador Notebook
- Proyector Multimedia
- Materiales para Diseño
- ( Reglas, escuadras, compás, tempera, pinceles, lápices de colores, etc.)



## VII TIPOS DE EVALUACIÓN

- Proceso
- Sumativa
- Acumulativa
- Pauta de Evaluación elaborada con alumnos

## VIII BIBLIOGRAFÍA

Obligatoria (máximo 5 textos)

Nº	Autor	Año	Título	País - Ciudad	Editorial
1.	Philips B. Meggs	2000	Historia del Diseño Gráfico	México	Mc Graw Hill
2.	Quentin Newark	2002	Qué es el Diseño Gráfico	Barcelona	G.Gili
3.	Andreas Dondis	1988	Sintaxis de la Imagen	Barcelona	G. Gili
4.	Tom Fraser	2006	Color	Barcelona	Taschen
5.	Bruno Munari	1985	Diseño y comunicación Visual	Barcelona	G. Gili

Complementaria (máximo 5 textos)

Nº	Autor	Año	Título	País - Ciudad	Editorial
1.	Maximiliano Santa Cruz	2010	Historia Gráfica de la propiedad industrial en Chile	Chile	Universidad Católica de Chile
2.	B. Wallis	2001	Arte Después de la Modernidad	México	Akal ediciones
3.	Vucius Wone	1989	Fundamentos del Diseño bi y tridimensional	Barcelona	G. Gili
4.	E. Castillo	2014	Puño y Letra	Chile	ocholibros
5.	P. Baines	2005	Tipografía	Barcelona	G. Gili