

# minor

Minor Técnicas Gráficas y Audiovisuales

**El Plan de Estudio de la carrera de Diseño de la Universidad de Valparaíso, permite a sus estudiantes obtener certificaciones complementarias al Título Profesional de Diseñador, denominados Minor y Major.**

Gráficas y Audiovisuales

#### **Laboratorios**

- > Caligrafía, Tipografía y Lettering
- > Edición y Producción Digital
- > Procesos de Impresión
- > Animación Digital
- > Soportes Digitales
- > Diseño de Interacción

El Minor es una certificación que reconoce un nivel de profundización en un área de especialización en el ámbito del diseño.

La certificación se otorga si el estudiante ha seleccionado y cursado libremente **al menos 4 de las 6 opciones** obligatorias que ofrecen las asignaturas de Laboratorio de Técnicas, Laboratorio de Procesos y Laboratorio de Prototipos. Los objetivos de los Laboratorios complementan la formación, favoreciendo las diversas posibilidades de inserción laboral.

**La certificación está sujeta a la aprobación de 22 créditos, de los cuales 14 créditos deben corresponder a las opciones de un mismo ámbito de especialidad.**

# caligrafía tipografía y lettering

Andrea Aspée Zamora

El Laboratorio de Caligrafía, Tipografía y Lettering es una asignatura de carácter teórica- práctica y pertenece al bloque de los Laboratorios que aportan a la certificación **Minor Técnicas Gráficas y Audiovisuales**.

A través de clases expositivas, análisis de casos y ejercicios prácticos, los estudiantes podrán conocer los principios formales del alfabeto, evolución y la importancia en el origen de la tipografía. Desde el estudio y práctica de manuscritos antiguos a través de la caligrafía, conocimiento y dibujo de letras para trabajar un lettering y finalmente el estudio de las bases de la tipografía de manera experimental y su aplicación en una pieza editorial. El estudiante adquiere conocimiento de la estructura de escrituras antiguas y su importancia en el origen de la tipografía. Así como el dominio de herramientas, soportes y medios para la escritura. Adquiere agudeza visual para la construcción de un producto editorial básico.

**La asignatura comprende el estudio del lenguaje y conceptos técnicos del ámbito tipográfico para la definición y aplicación de especificaciones técnicas en documentos de comunicación.**



Laboratorio de Técnicas y Procesos I

# procesos de impresión

David Contreras

El laboratorio esta implementado con maquinaria y material para desarrollar impresiones de bajo y sobre relieve, entre otras variantes, es un espacio funcional organizado y productivo.



El Laboratorio es una asignatura de carácter teórica- práctica y pertenece al bloque de los Laboratorios que aportan a la certificación **Minor Técnicas Gráficas y Audiovisuales**. La asignatura se basa en procedimientos técnicos y artísticos, que ponen en valor saberes y oficios que permitieron a la humanidad expandir y democratizar los conocimientos de la ciencia, el arte y la cultura. El arte del grabado es una disciplina técnica artística de gran oficio, procedimientos sistémicos y metódico, espacio de investigación del diseño visual, análisis de imagen, desarrollo de habilidades artesanales y artísticas; experiencias que abren puertas hacia y desde la creatividad. Las técnicas que se desarrollan son: xilografía y linografía, técnica sustractiva a través de gubias, calcografía: técnica de disolución del material a través de diversas mordientes menos toxicas con el medio ambiente, litografía: técnica donde se aplica como medio para dibujar material graso, ofset: técnica en base a emulsiones fotosensibles. El laboratorio esta una constante búsqueda de otras técnicas tradicionales como experimentales.



# soportes digitales

Carlos Céspedes y Rodolfo Jofré



Trabajos de estudiantes de la asignatura

El Laboratorio es una asignatura de carácter teórica- práctica y pertenece al bloque de los Laboratorios que aportan a la certificación **Minor Técnicas Gráficas y Audiovisuales**. Se desarrolla bajo una modalidad que complementa y compatibiliza el tiempo y dedicación personal con el aprendizaje online. Este laboratorio involucra el uso de medios digitales necesario e imprescindibles para la ejecución de la profesión del diseño en tiempos actuales. La asignatura se construye implementando encargos que involucran el uso de herramientas digitales o *software* adecuados para crear infografías animadas o *motion graphic* con diversas temáticas. Además se desarrollan contenidos relacionados con contenidos y técnicas de diseño de experiencias, partiendo por entender el proceso de desarrollo desde el punto de vista del usuario, abordando el inicio y desarrollo de un proyecto, comprendiendo y creando productos que logren posicionamiento y visibilidad en redes y medios virtuales.

Comprende tecnologías que permitan crear soportes y recursos gráficos y audiovisuales útiles para la comunicación, como es el caso de diseño, ilustración, animación y representación digital de ideas o conceptos así como de productos.



# edición y producción digital

La asignatura se estructura en las unidades de Diagramación y composición y la de Procesos técnicos de la edición.

Pilar Pantoja Ferroni



Trabajos de estudiantes de la asignatura



El Laboratorio es una asignatura de carácter teórica- práctica y pertenece al bloque de los Laboratorios que aportan a la certificación **Minor Técnicas Gráficas y Audiovisuales**. Está orientada a la aplicación y experimentación de los principios de la diagramación y la composición para organizar la información de texto e imágenes en documentos de diversa índole. Además de lo anterior, se revisan aspectos productivos y la expresión de los sistemas de impresión análogos y digitales.

En la experimentación se observan y aplican las diferentes posibilidades de distribución del formato del documento, identificando, clasificando y jerarquizando los contenidos textuales y sus funciones para dirigir la lectura y proponer transformaciones en la mancha gráfica.

En cuanto a los aspectos productivos se presentan la nomenclatura técnica que define las características del texto; los requerimientos técnicos de un archivo digital y se gestiona proceso de la edición desde la formulación del documento hasta su producción que incluye las variables y sus especificaciones para solicitar presupuestos de producción.



# animación digital

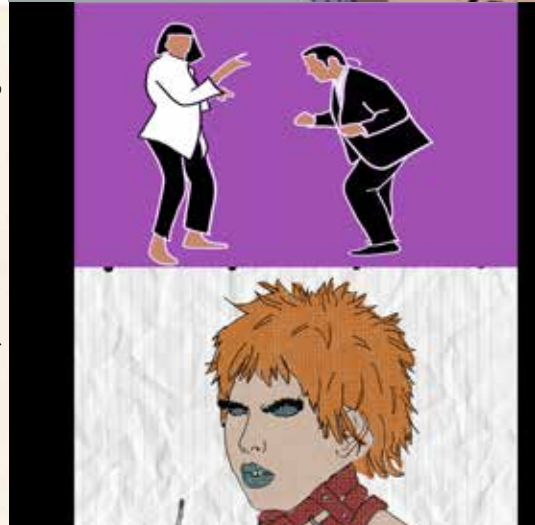
Carlos Céspedes Aravena

El Laboratorio es una asignatura de carácter teórica- práctica y pertenece al bloque de los Laboratorios que aportan a la certificación **Minor Técnicas Gráficas y Audiovisuales**. Este laboratorio se inicia con el aprendizaje y puesta en práctica de los 12 principios de la animación, materia imprescindible para poner en práctica el diseño de personajes en su espacio arquitectónico, locación o fondo correspondiente, además se desarrollan estudios de movimientos físicos y expresiones del personaje, con la finalidad de adquirir dominio gráfico en la representación de cada plano.

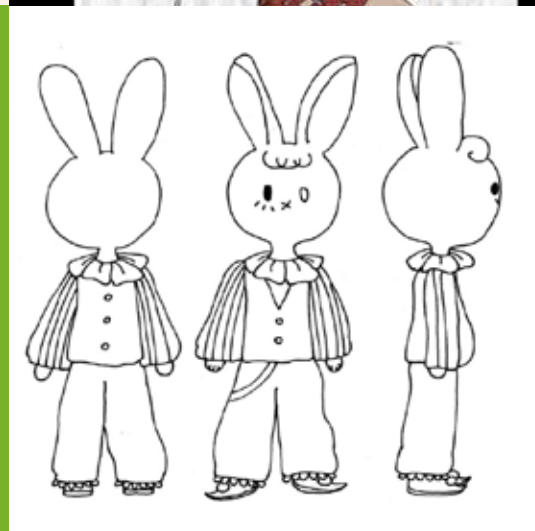
La asignatura desarrolla la capacidad para comprender y abordar la animación como un proceso que contempla la preproducción, producción y postproducción. Se aprenden técnicas de dibujo e ilustración para animación, así como software de dibujo para animación 2D tradicional y digital, partiendo por *Photoshop*, *Animate*, *Moho*, *After Effects* y otros complementos.



Trabajos de estudiantes de la asignatura



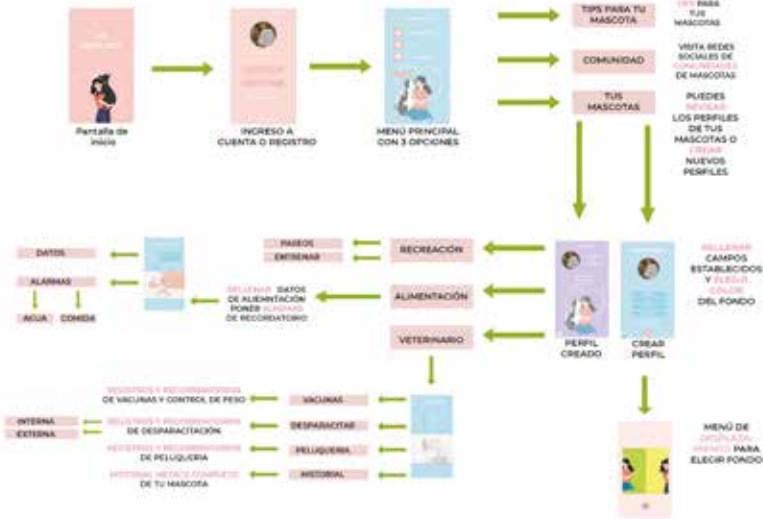
Se aborda la asignatura de tal forma que el estudiante pueda desarrollar proyectos desde cortometrajes a series, incluso pudiendo abordar la animación como un medio facilitador para la comunicación de productos y servicios, así como de valores o campañas de tipo social.



# diseño de interacción

Pablo Venegas Romero

Diagrama de flujo



Trabajos de estudiantes de la asignatura

La interacción así se constituye en un campo de estudio de diversas variables, en gran medida base para cualquier respuesta en el orden del Diseño como oficio; más aún hoy, desde el área de la tecnología, el concepto aparece con mayor fuerza.



El Laboratorio es una asignatura de carácter teórica- práctica y pertenece al bloque de los Laboratorios que aportan a la certificación **Minor Técnicas Gráficas y Audiovisuales**. Si descomponemos el concepto interacción, palabra que deriva del latín interactio y que significa acción entre dos o más variables –pudiendo estas ser personas, cosas y hoy porqué no sumar a la definición, contextos incluso de dimensiones intangibles–, nos encontramos con el prefijo ínter que nos sitúa inmediatamente en la condición de que aquello que continúa, sucede entre o en medio de (por tanto) al menos dos cosas; y lo que sucede al prefijo completa de manera precisa la condición, pues habla precisamente de acción, como aquello que no es más que la manifestación de un hecho, incluso pudiendo ser este involuntario, como una respuesta física o como un estado del pensamiento en el caso de las personas. En el caso de nuestra asignatura, tiene un enfoque que propende a lograr reconocer y aplicar sobre cada propuesta o proyecto los conceptos básicos a nivel de interrelaciones, interconexiones, intercomunicaciones, en modos bi o tridimensionales; relaciones entre personas, entre personas y objetos, entre personas y su entorno, entre personas y ambientes digitales, sistemas donde la persona sea un componente capital. Los propósitos de la asignatura se desarrollarán a través de aprendizajes orientados por problemas y resolución de ejercicios prácticos en torno a casos de análisis, y cuyo marco teórico será los límites, las dimensiones, las definiciones de lo interactivo, tanto como las técnicas y tecnologías involucradas.

