

DISEÑO GRAFICO

Tecnología e Informática | Informática

Descripción del Curso

Este curso, perteneciente a la asignatura Informática, está diseñado para estudiantes de 15 a 16 años y se centra en el desarrollo de habilidades básicas de diseño gráfico aplicadas a entornos digitales. Su objetivo es que los alumnos entiendan y utilicen de forma práctica los principios fundamentales del diseño: contraste, alineación, repetición y proximidad, para mejorar la claridad, la jerarquía y la comunicación visual en proyectos tecnológicos cotidianos.

La Unidad 1, Diseño Gráfico, introduce estos principios y su aplicación en proyectos digitales simples. A través de ejemplos concretos de pantallas, carteles y presentaciones, los estudiantes analizan cómo la organización visual facilita la legibilidad y la transmisión de ideas en contextos tecnológicos. El enfoque es práctico y gradual: iniciar con la identificación de principios en ejemplos gráficos, avanzar hacia la evaluación de su influencia en la experiencia del usuario y culminar con la creación de prototipos básicos, como un cartel digital o una maqueta de una pantalla, usando herramientas accesibles.

La propuesta educativa enfatiza el desarrollo integral del estudiante, promoviendo el pensamiento crítico, la comunicación visual y la capacidad de trabajar de forma colaborativa. Además de adquirir conceptos de diseño, los alumnos reflexionan sobre la usabilidad, la accesibilidad y la eficiencia comunicativa de sus creaciones, y aprenden a transferir lo aprendido a situaciones reales de su vida académica y tecnológica. En conjunto, el curso busca fomentar la creatividad, la responsabilidad en el uso de recursos y la capacidad de aplicar principios de diseño en problemas prácticos y Contextos variados dentro del ámbito digital.

Competencias

- Identificar y describir los principios de contraste, alineación, repetición y proximidad en ejemplos gráficos.
- Analizar cómo estos principios influyen en la legibilidad, la jerarquía visual y la comunicación de ideas en contenidos digitales.
- Aplicar de forma básica estos principios en proyectos simples (p. ej., cartel digital o maqueta de pantalla) para mejorar la claridad y la organización visual.
- Desarrollar prototipos utilizando herramientas accesibles, gestionando tiempos y entregas de manera responsable.
- Evaluar críticamente diseños propios y de pares, proponiendo mejoras basadas en criterios de usabilidad y accesibilidad.
- Trabajar de forma colaborativa, planificando tareas, distribuyendo roles y comunicando ideas visualmente de manera efectiva.
- Transferir conocimientos de diseño gráfico a situaciones reales y cotidianas, adaptando soluciones a diferentes dispositivos y plataformas.

Requerimientos

- Interés y disposición para trabajar con conceptos básicos de diseño y tecnología.
- Dispositivo con capacidad de acceso a internet y herramientas de diseño digital (pueden ser herramientas en línea o software gratuito/installable).
- Acceso a herramientas accesibles para crear prototipos (por ejemplo, editores de imágenes, maquetación o presentaciones básicas).
- Capacidad para trabajar de forma individual y en equipo, con entrega oportuna de tareas y proyectos cortos.
- Lectura y comprensión de instrucciones en español y disposición para recibir retroalimentación constructiva.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Diseño Gráfico

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer y definir los principios de contraste, alineación, repetición y proximidad en ejemplos gráficos simples.
- Analizar cómo estos principios influyen en la legibilidad y la jerarquía visual en interfaces y contenidos digitales.
- Aplicar de forma básica estos principios en la creación de un prototipo simple (p. ej., cartel digital o maqueta de una pantalla) usando herramientas accesibles.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Principios básicos del diseño gráfico

1. Descripción: aprendizaje de contraste, alineación, repetición y proximidad y su función en la comunicación visual.

2. Tema 2: Aplicación de principios en proyectos digitales simples

1. Descripción: análisis de carteles, interfaces y páginas web básicas para identificar la correcta aplicación de los principios.

3. Tema 3: Herramientas y prototipos básicos

1. Descripción: uso de herramientas gratuitas o de bajo costo para crear prototipos simples (PowerPoint, Canva, Figma en modo básico).

Actividades

1. Actividad 1: Observación guiada de ejemplos de diseño

Se analiza una selección de diseños simples para identificar contraste, alineación, repetición y proximidad. Puntos clave: identificar jerarquía, detectar elementos discordantes y proponer mejoras. Aprendizajes: cómo cada principio mejora la legibilidad y la organización visual.

2. Actividad 2: Taller de jerarquía visual en una pantalla

Se diseña una maqueta de interfaz básica, cuidando la jerarquía mediante contraste y alineación. Puntos clave: decidir tamaños y pesos tipográficos, espaciados y alineaciones consistentes. Aprendizajes: crear una lectura rápida y clara de la información.

3. **Actividad 3: Revisión entre pares de un cartel digital**

Se evalúan trabajos de clase entre compañeros y se proponen mejoras basadas en proximidad y repetición. Puntos clave: feedback constructivo y aplicación de ajustes. Aprendizajes: reconocer errores comunes y aprender a corregir.

4. **Actividad 4: Proyecto corto de diseño de una página web estática**

En equipos, se crea una maqueta de una página web simple usando herramientas como Canva o PowerPoint, aplicando los cuatro principios. Puntos clave: consistencia y claridad. Aprendizajes: planificar, justificar decisiones de diseño y comunicar ideas claramente.

5. **Actividad 5: Presentación y reflexión final**

Se presenta el prototipo final y se reflexiona sobre el uso de los principios en diferentes contextos digitales. Puntos clave: autoevaluación y feedback. Aprendizajes: consolidar conceptos y conectar teoría con la práctica.

Evaluación

- **Criterios de evaluación del OBJETIVO GENERAL** - Se evaluará la capacidad de identificar correctamente los principios en ejemplos dados (20%), la aplicación de los principios en un proyecto digital breve (40%), y la justificación de las decisiones de diseño en la presentación final (40%).
- **Metodología** - Observación en clase, rúbricas de actividades, y evaluación entre pares; entrega de un prototipo y un informe breve de reflexión.