

PROGRAMA DE CURSO			
<b>CARRERA</b>	Diseño	<b>CODIGO</b>	AUD10001
<b>1. Nombre de la actividad curricular</b> <b>PROYECTO I</b>			
<b>Nombre de la actividad curricular en inglés</b> <i>(Nombre de la asignatura en inglés, de acuerdo a la traducción técnica (no literal) del nombre de la asignatura).</i>			
<b>2. Palabras Clave</b> Observación; entorno; morfología; definición de diseño; conceptualización.			
<b>3. Unidad Académica</b> Escuela de Pregrado			
<b>4. Ámbito</b> <b>CREAR / EVALUAR</b>			
<b>5. Número de Créditos SCT - Chile</b>  <b>12 CREDITOS</b>	Horas directas (presencial)		Horas indirectas (no presencial)
	<b>12 horas cronológicas</b>		<b>6 horas cronológicas</b>
<b>6. Requisitos</b>	<b>Admisión</b>		
<b>7. Propósito formativo</b>	Desarrollo de la observación, definición y conceptualización de relaciones presentes en el entorno a través de los procesos proyectuales y herramientas de representación en campos propios del Diseño.		
<b>8. Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso</b>	<p>Competencias:</p> <p>I.1 Identifica, analiza y determina problemas, demandas y necesidades.</p> <p>II.1 Conceptualiza morfologías, estados de significación y valor mediante un proceso de investigación desde las perspectivas tecnológicas, económicas, sociales y culturales.</p> <p>Sub-competencias</p> <p>I.1.a Reconoce tipologías y niveles de mediación en distintos entornos y escalas.</p> <p>II.1.a Identifica problemas de mediación desde una dimensión creativa,</p>		

especulativa, analítica y crítica.

## 9. Resultados de Aprendizaje

Reconoce las diferentes escalas del entorno mediante la observación, con el fin de ampliar su horizonte de búsqueda.

Identifica relaciones básicas como método de análisis para explicar los modos de interacción de las personas con su entorno.

Identifica variables socioculturales básicas para comprender la particularidad de cada caso en estudio.

Identifica información relevante para la producción de un proyecto de diseño.

Conceptualiza y formula un proyecto básico de diseño.

Maneja aspectos técnicos en la producción de una pieza gráfica u objeto para la comunicación de ideas.

## 10. Saberes fundamentales / Contenidos

*(Nombre de las unidades y temas en cada una de ellas).*

### j. OBSERVACIÓN Y REGISTRO

Se trata de una unidad predominantemente técnica y abarca los siguientes temas:

- Croquis y dibujo
- Proceso de observación (pensamiento y representación)
- Uso del lenguaje oral y escrito

### ii. FENOMENOLOGÍA DEL DISEÑO

- El mensaje visual (códigos, función, mensaje)
- Anatomía del mensaje: (grados de iconicidad, simbolismo, abstracción)
- Escritura y alfabeto (pictograma, caligrafía, la escritura occidental)
- La forma como resultado del mensaje

## 11. Metodología

Estrategia de estudio de casos y resolución de problemas

El estudiante se verá enfrentado al análisis de formas en casos específicos, describiendo y definiendo las situaciones que se generan en torno a ellas. Deberá argumentar y comunicar sus conclusiones.

Las actividades serán:

- Registros en terreno
- Trabajo de elaboración en clases
- Exposiciones orales, individuales y grupales
- Montaje de exposición.

Estas actividades estarán complementadas con ejercicios prácticos para el desarrollo de técnicas de

análisis y representación.

## 12. Evaluación

Los instrumentos de evaluación serán:

Elaboración de material visual bidimensional y tridimensional, informes escritos, según sea el caso.

Muestra las diferentes escalas del entorno, Describe las relaciones socioculturales en la interpretación del entorno e identifica las variables que intervienen en cada caso. Además el material entregado deberá cumplir con exigencias de pulcritud, inteligibilidad y rigor técnico.

Las evaluaciones serán formativas lo que permitirá retroalimentar, detectar falencias y reorientar si fuera necesario los procedimientos.

## 13. Requisitos de aprobación

Aprobación con promedio ponderado igual o superior a 4,0

El estudiante deberá cumplir una asistencia mínima de 80%. Caso contrario será reprobado, independiente del promedio de notas.

## 14. Bibliografía obligatoria (no más de 5 textos)

Wong, W. (2011). *Fundamentos del Diseño*. Barcelona, España. Ed. Gustavo Gili. 1995. ISBN: 978-84-252-1643-5.

Heskett, J. (2005). *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona, España. Ed. Gustavo Gili. ISBN: 84-252-1981-7.

Dondis, D. A. (1998). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona, España. Ed. Gustavo Gili. ISBN: 84-252-0609-X.

Sol, G. S., compilador (2009). *+ de 100 definiciones de diseño, principales conceptos sobre el diseño y la actividad de los diseñadores*. Santiago, Chile. Ediciones Universidad Tecnológica Metropolitana. ISBN: 978-956-7359-76-9.

### Bibliografía complementaria

Berry Susan y Martín Judy (1994): *Diseño y color*, Editorial Blume,

Crespi Irene y Ferrario Jorge (1995): *Léxico técnico de las Artes Plásticas*. Editorial Eudeba, Bs. Aires Argentina. ISBN: 950-23-0555-8.

Kandinsky, Wassily (1955): *Punto y línea sobre el plano*, editorial Barral, Barcelona, España, 1983. ISBN: 84-211-7153-4.

Kandinsky, Wassily (1912): *De lo espiritual en el arte*, ediciones Nueva visión, Bs. Aires, Argentina,

1967. ISBN:

Munari, Bruno (1973): *Diseño y comunicación visual*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España, 1983. ISBN: 84-252-0778-9.

Restany, Pierre (1998): *Hunderwasser, el pintor-rey con sus cinco pieles*, Editorial Taschen, Viena, Suiza, 2001. ISBN: 3-8228-0897-0

Zimmermann, Yves (1998): *Del diseño*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España. ISBN: 84-252-1780-6.

Cerezo, J. (1997). *Diseñadores en la nebulosa: el diseño gráfico en la era digital*. Madrid, España: Biblioteca Nueva. ISBN:

Sudjic, D. (2009). *El lenguaje de las cosas*. Madrid, España: Ed. Turner. ISBN:

Ricard, A. (1982). *Diseño ¿por qué?*. Barcelona: Gustavo Gili. ISBN:

---

#### **Recursos web**

[www.foroalfa.com.ar](http://www.foroalfa.com.ar)