



PROGRAMA	
1. Nombre de la actividad curricular:	Proyecto III
2. Nombre de la sección:	
3. Profesores:	Rodrigo Dueñas
4. Ayudante:	Kathya Morón
5. Nombre de la actividad curricular en inglés:	Project III... ;)
6. Unidad Académica:	Escuela de Pregrado / Carrera de Diseño
7. Horas de trabajo de estudiante:	18 horas/semana
7.1 Horas directas (en aula):	8 horas
7.2 Horas indirectas (autónomas):	10 horas
8. Tipo de créditos:	Sistema de Créditos Transferibles
9. Número de créditos SCT – Chile:	12

10. Propósito general del curso
Conocimiento, aplicación y comprensión de la metodología del diseño, con énfasis en sus especialidades. Integración de los conceptos de contexto y usuario, problema o necesidad, requerimientos, atributos y restricciones para el planteamiento de propuestas de diseño.

11. Resultados de Aprendizaje:
I.1 Identifica, analiza y determina problemas, demandas y necesidades.
II.1 Conceptualiza morfologías, estados de significación y valor mediante un proceso de investigación desde las perspectivas tecnológicas, económicas, sociales y culturales.
II.2 Proyecta mediaciones para intervenir procesos relacionales entre las ciudadanías y el entorno artificial.
III.1 Administra recursos, medios e información aplicando criterios pertinentes con



el contexto específico.

III.3 Concibe y diseña estrategias de intervención de acuerdo al contexto para la formulación e implementación de proyectos e iniciativas de emprendimiento.

12. Saberes / contenidos:

Unidad 1: La letra y la palabra

A partir del aprendizaje y experimentación caligráfica con diversas técnicas análogas, se desarrolla un proyecto que mezcla la letra, el lenguaje, las palabras y la identidad visual en un proceso experimental para un resultado formal.

Keywords: caligrafía, tipografía, letras, lenguaje, logotipo, identidad, experimentación, poesía sonora, espacio público.

Unidad 2: La frase y la página

A partir del estudio y comprensión de la obra poética de autores chilenos contemporáneos se desarrolla una experimentación formal que aproxime el trabajo de dichos autores a la poesía visual desarrollada por autores como Juan Luis Martínez, Apollinaire o Guillermo Deissler, poniendo énfasis en el sentido expresivo de la composición tipográfica. Desde la técnica esta unidad toma el trabajo experimental en letterpress realizado por autores como Leandro Jacob (Imprenta Rescate), Amos Kennedy o Taller Güiña entre otros, llegando al resultado desde el trabajo manual, ya sea con tipos móviles, letras transferibles o recortes de fotocopias.

Keywords: tipografía, poesía visual, letterpress, composición, cartel, experimentación, cortar/pegar, palabra, interlinea, interletra.

Unidad 3: El párrafo y la idea

A partir del estudio y comprensión de un ensayo teórico disidente se desarrolla un proyecto editorial que pone en juego tanto el trabajo de diseño editorial como la experimentación formal del libro como objeto. Basado en las ideas de Ulises Carrión, se explora el formato de publicación para llegar a un objeto sensible que comunique conceptualmente las ideas del texto original. El trabajo se plantea de manera colectiva, generando una colección de objetos editoriales en que cada uno contiene una parte del texto total, esta colección experimenta en la narración visual, composición tipográfica y materialidad de la publicación.

Keywords: libro, objeto, diseño editorial, disidencia, publicación, autoedición, autogestión, colaboración, libro obra, manifiesto, contenidos.

13. Metodología:

El curso Proyecto III se basa en la metodología DIY (Do it Yourself/Hazlo tu mismo) por lo



que se orienta a la autogestión y realización independiente de encargos, planteando procesos de diseño-creación y experimentación con un fuerte acento en las técnicas tradicionales y análogas de bajo presupuesto.

Entiende el diseño como una disciplina capaz de intervenir otras disciplinas y auto soportarse como un oficio creativo.

Su metodología se basa en los siguientes conceptos desarrollados y adaptados de los proyectos educativos de Kaos Pilot y JG Tejeda:

- **Lúdico:** Nos esforzamos por hacer que sea motivador, creativo y constructivo.
- **Basado en la realidad:** Trabajar con problemas reales, personas reales y necesidades reales, porque el mundo real necesita un aprendizaje real y el aprendizaje real necesita el mundo real.
- **Sabiduría callejera:** Mantenerse en contacto con lo que está sucediendo a nivel de la calle en la sociedad, y poseer la sabiduría y el conocimiento para maniobrar en los mundos de cultura y negocios.
- **Tomar riesgos:** Es importante ser valientes, dar un paso adelante, experimentar y desafiar nuestros propios temores.
- **Equilibrado:** El curso busca la cohesión, la coherencia y la interacción dinámica entre el contenido y la forma, el individuo y la comunidad, el local y el global, la praxis y la teoría.
- **Compasivo:** Nos esforzamos por aliviar el sufrimiento de otras personas.
- **Basado en los deseos:** El ser humano se mueve por los deseos, hace mejor lo que realmente quiere hacer.
- **Autonomía y conectividad:** La autonomía permite sobrevivir, la conectividad permite trabajar en conjunto.

En base a esto el aprendizaje se estructura en cuatro niveles progresivos

1. **Experimentación:** El estudiante utiliza las técnicas y conocimientos para hacerse ver, generar una identidad y obra suficiente para configurar su propio contexto y plataforma de diseño.
2. **Asociación:** Los estudiantes transformados en agentes de creación desarrollan redes estableciendo plataformas que comuniquen y promuevan su trabajo tendiendo a lo colectivo y perdiendo los límites de su especialidad.
3. **Supervivencia:** Los colectivos y agentes de creación trabajan con proyectos a escala humana y reales que se vinculen con iniciativas sociales, proyectos específicos que cumplan una función.
4. **Visibilidad:** Los colectivos exponen su trabajo, lo muestran, hacen ruido de manera global, se vinculan con el medio, se internan en él y pierden los límites de la sala de clases.

La enseñanza está basada en la práctica, de manera de hacerla intencional y significativa para el estudiante. Pretende la construcción de conocimientos nuevos que pueden ser entregados tanto en la práctica académica como a través de la autoformación. De esta manera lo que se busca es una «producción reflexiva», en que la realización y ejecución se vincule con la reflexión teórica y se sustenten mutuamente. Los métodos de trabajo son preferentemente experimentales, buscando y encontrando en esta reflexión nuevas formas y productos de manera de generar una obra que se involucre con el contexto social en que se desenvuelve el estudiante.



14. Recursos:

No se utilizarán recursos adicionales

15. Gestión de materiales:

Ejercicio	Material (si es definido por docentes)	Tratamiento de residuos/reciclaje

16. Requerimiento de otros espacios de la Facultad:

Fecha	Duración	Lugar
A definir	A definir	Taller Libre de producción gráfica Sala E14 (ex G20)
A definir	A definir	Ágora Bloque G
A definir	A definir	Pasillo baños Bloque G

17. Evaluación:

Se realizan 3 evaluaciones correspondientes a cada una de las unidades de curso. Cada una de estas incluye una evaluación de Proceso, que incluye evaluaciones parciales de los ejercicios y avances presentados en clases.

Cada evaluación de unidad tiene un valor de 33% para la nota final del curso.

La asistencia a clases es obligatoria, debiendo ser superior al 75%.

La aceptación de certificados médicos (los cuales deben estar visados por el SEMDA) es discrecional del profesor.

18. Requisitos de aprobación:

La asignatura será aprobada con nota superior o igual a 4.0 (cuatro).

Se contemplará una asistencia mínima del 75% (de acuerdo a reglamento).

19. Palabras Clave: do it yourself, hazlo tu mismo, punk, autogestión, autoformación, oficios, producción gráfica

20. Bibliografía Obligatoria (no más de 5 textos)

TEJEDA, JUAN GUILLERMO. Diccionario crítico del diseño. España. Paidós Iberica, 2006.

CARRION, ULISES. El Arte Nuevo de hacer libros. CD México. Tumbona Ediciones, 2012.

MADERUELO, JAVIER. Arte Impreso. España. Ediciones La Bahía, 2018.



GALVEZ, FRANCISCO. Hacer y componer, una introducción a la tipografía. Santiago de Chile. Ediciones UC, 2018.

KANE, JOHN. Manual de tipografía. Barcelona. Editorial Gustavo Gili, 2002.

21. Bibliografía Complementaria:

GOFFE, G. RAVENSCROFT, A. Taller de Caligrafía. Colonia. Könemann Ediciones, 1999.

TRIGGS, TEAL. Fanzines, The DIY Revolution. San Francisco. Chronicle Books, 2010.

MULLER-BROCKMANN, JOSEF. Sistemas de retículas. Barcelona. Editorial Gustavo Gili, 2014.

IMPORTANTE

- Sobre la asistencia a clases:

La asistencia mínima a las actividades curriculares queda definida en el Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), Artículo 21:

“Los requisitos de asistencia a las actividades curriculares serán establecidos por cada profesor, incluidos en el programa del curso e informados a los estudiantes al inicio de cada curso, pero no podrá ser menor al 75% (...) El no cumplimiento de la asistencia mínima en los términos señalados en este artículo constituirá una causal de reprobación de la asignatura. Si el estudiante presenta inasistencias reiteradas, deberá justificarlas con el/la Jefe/a de Carrera respectivo, quien decidirá en función de los antecedentes presentados, si corresponde acogerlas”.

- Sobre evaluaciones:

Artículo N° 22 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), se establece: *“El rendimiento académico de los estudiantes será calificado en la escala de notas 1,0 a 7,0 expresado hasta con un decimal. La nota mínima de aprobación de cada asignatura o actividad curricular será cuatro (4,0)”.*

- Sobre inasistencia a evaluaciones:

Artículo N° 23 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo:

“El estudiante que falte sin la debida justificación a cualquier actividad evaluada, será calificado automáticamente con nota 1,0. Si tiene justificación para su inasistencia, deberá presentar los antecedentes ante el/la Jefe/a de Carrera para ser evaluados. Si resuelve que la justificación es suficiente, el estudiante tendrá derecho a una evaluación recuperativa cuya fecha determinará el/la Profesor/a.



Existirá un plazo de hasta 3 días hábiles desde la evaluación para presentar su justificación, la que podrá ser presentada por otra persona distinta al estudiante y en su nombre, si es que éste no está en condiciones de hacerlo”.