

**fau**Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Carrera de Diseño

PROGRAMA (Modalidad Remota 2020)	
1. Nombre de la asignatura:	REPRESENTACIÓN CONCEPTUAL
2. Nombre de la sección:	Sección 1 Modalidad Remota (A) Sección 2 Modalidad Remota (A)
3. Profesores:	Sc.1_ Francisco Rojas Miranda Sc.2_ Alvaro Hinojosa Prado
4. Ayudante:	Sección 1_Javiera Segovia Rocha Sección 2_Amanda Constanza Pérez
5. Nombre de la actividad curricular en inglés:	CONCEPTUAL REPRESENTATION
6. Unidad Académica:	Escuela de Pregrado / Carrera de Diseño
7. Horas de trabajo de estudiante:	8,1 (Modalidad Remota)
7.1 Horas directas (en aula):	3 (Cátedra: viernes 12:00 a 15:00)
7.2 Horas indirectas (autónomas):	5,1
8. Tipo de créditos:	Sistema de Créditos Transferibles
9. Número de créditos SCT – Chile:	3

10. Propósito general del curso

Representación de ideas, propuestas, interacciones y relaciones a través de imágenes, mediante técnicas como el bocetaje, la fotografía, y los mapas de conceptos.

Con un enfoque teórico-práctico el curso se centra principalmente en el desarrollo, exploración y uso de distintas técnicas (tradicionales y contemporáneas) para la construcción de propuestas conceptuales e ideas complejas de diseño. Estas técnicas son la base fundamental para generar la base de códigos visuales con los que el diseñador comunica funciones, características, modos de uso y aspectos técnicos de un artefacto u objeto conceptual.

La naturaleza multidisciplinaria en donde se desenvuelve el Diseño, obliga al profesional del área a ser preciso en términos comunicacionales, por lo que manejar una gama de códigos flexibles e inteligibles se transforma en una competencia diferenciadora al momento de enfrentar el mundo profesional en el área de desarrollo de proyectos multidisciplinarios.



Dentro de este escenario, el proceso de educar a “la vista”, comprende los siguientes contenidos y saberes:

Una serie de ejercicios que tienen por objetivo aprender a observar características fundamentales (contornos, geometría) de la cultura objetual que nos rodea.

Un cuerpo de técnicas tradicionales de dibujo para desarrollar la sensibilidad además de la coordinación vista-mano.

Una bibliografía y referentes específicos y actualizados sobre cómo el bocetaje, la fotografía y las metodologías de representación se utilizan en el desarrollo de proyectos de Diseño, tanto en etapas tempranas o conceptuales, como en instancias de divulgación de proyectos o visualizaciones elaboradas para la toma de decisiones proyectuales.

11. Resultados de Aprendizaje:

Conceptual:

1. Capacidad para conceptualizar ideas complejas de diseño mediante la abstracción de formas.
2. Comprender cómo los procesos y vocabularios de la representación conceptual permiten generar códigos para visualizar ideas.
3. Reconoce los elementos fundamentales del lenguaje visual de forma sistemática para realizar ejercicios de representación de ideas y conceptos.
4. Conceptualiza mensajes y contenidos de manera que estructura una sintaxis visual en función de un objetivo comunicacional.
5. Emplea el lenguaje visual de manera ordenada y coherente para la elaboración de un discurso visual para representar conceptos o ideas.

Procedimental:

6. Utilizar las herramientas propias de la disciplina que permitan lograr resultados más completos (tanto a niveles ilustrativos como descriptivos) en la construcción de ideas mediante el bocetaje.
7. Dominar e implementar, según requiera la etapa del proyecto, las diferentes estrategias de representación para mostrar ideas y conceptos.

Actitudinal:

8. Valorar los alcances profundos de la comunicación proyectual estratégica, a nivel de bocetos,
9. Dimensionar la importancia de la comunicación de la forma en todos sus niveles para generar diseños complejos.
10. Asumir el rol de “profesional de la forma”, ya sea bidimensional o tridimensional, que todo diseñador ejerce su quehacer profesional, por medio de la correcta y adecuada comunicación de ideas complejas de diseño.



12. Saberes / contenidos:

UNIDAD 1 COMPRENSIÓN / PSICOLOGÍA / DEFINICIONES

1. Visualidad e Información: Diseño de información como disciplina, Acto de ver, pensamiento e inteligencia visual.
2. Sistemas de normalización: sistema ortográfico (proyecciones paralelas), Isométrica, Vistas en perspectiva y detalles (secciones, explosiones).
3. Técnicas: Desde el boceto básico a mano alzada y al dibujo con instrumentos.
4. Materiales: Herramientas para bocetaje tradicionales y contemporáneos (análogos y digitales).
5. El Lenguaje visual; Signos y Códigos Visuales. Introducción a la semiótica (íconos, índices y símbolos)

UNIDAD 2 : LÍNEA / TÉCNICAS Y METODOLOGÍAS PARA LA REPRESENTACIÓN CONCEPTUAL

1. El elemento básico, la línea. Tipologías de línea (para destacar, enfocar o resaltar).
2. Líneas de construcción. Aspectos generales del dibujo técnico.
3. Explicando la forma con líneas.
4. El color como recurso estratégico y la psicología asociada.
5. La luz y su efecto en la percepción de "formas". Criterios y estrategias para comunicar aspectos de las formas (texturas, sombras)

UNIDAD 3 : FOTOGRAFÍA PARA REPRESENTAR CONCEPTOS

1. Introducción a la fotografía como herramienta para representar conceptos. El comportamiento de la luz.
2. Composición. Aspectos técnicos. Proporciones y grillas de composición visual. Referentes del área.

**13. Metodología:****Estrategias de enseñanza-aprendizaje:**

1. Clases teórico-prácticas, exposición inicial del equipo docente y posterior realización de trabajos y ejercicios prácticos durante la clase.
2. Demostración en vivo de técnicas de representación (exploratorio, conceptual, estratégico)
3. Ejercicios prácticos, desarrollados en clase, donde se muestra una técnica específica que refuerza algunas de las competencias a desarrollar en el transcurso de la asignatura.
4. Autoformación guiada por medio de la entrega de contenido multimedia (videos, textos)
5. Debate en clases sobre temáticas disciplinares contingentes

Durante la ejecución del curso se utilizará una metodología centrada en el estudiante, combinando clases, los cuales están referidos al ámbito profesional del diseño y con un enfoque en metodologías, estrategias y técnicas de representación de conceptos; realizando actividades clase a clase y de complejidad creciente, en base al itinerario de aprendizaje seguido en el curso.

14. Recursos:**No aplica.****15. Gestión de materiales:****No aplica.**

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

**16. Requerimiento de otros espacios de la Facultad:**
No aplica.

Fecha	Duración	Lugar

17. Evaluación:

Logro de aprendizaje evaluado: Reconoce los elementos fundamentales del lenguaje visual de forma sistemática para realizar ejercicios de representación de ideas y conceptos.

Indicadores:

- Identifica los elementos conceptuales del Lenguaje Visual
- Reconoce las características propias del Lenguaje Visual
- Relaciona los elementos del Lenguaje Visual de manera que establece relaciones significantes entre ellos.

Medio de verificación: Ejercicios de análisis, estudios de caso, etc.

Logro de aprendizaje evaluado: Conceptualiza mensajes y contenidos de manera que estructura una sintaxis visual en función de un objetivo comunicacional.

Indicadores:

- Utiliza métodos de conceptualización aplicados al diseño
- Ordena y jerarquiza el planteamiento de ideas
- Reconoce objetivos comunicacionales de forma clara y precisa.

Medio de verificación: Elaboración de ejercicios con técnicas y metodologías de representación, realiza de manera individual ejercicios de síntesis gráficas de conceptos, etc.

Evaluación diagnóstica (formativa): Actividad que se realizará en la primera sesión del curso, centrada en un ejercicio práctico que posteriormente será evaluado en una discusión grupal.

La evaluación sumativa durante el desarrollo del curso: Se realizará al final de cada unidad del programa, en base de trabajos individuales sustentados en los análisis realizados en las sesiones sincrónicas (horas directas) del curso, y elaborados por los estudiantes mediante el uso de sus horas indirectas, siendo sus entregas obligatorias.

La evaluación final del Curso: La ponderación de estos dos (2) trabajos individuales serán de un 50% c/u de la Nota Final del curso.

**18. Requisitos de aprobación:**

- Promedio de notas parciales igual o superior a 4,0 (cuatro) en una escala de 1,0 a 7,0.
- La calificación mínima de aprobación de la asignatura es 4,0 (cuatro)
- La asistencia mínima a clases sincrónicas es de un 75%

19. Palabras Clave:

Diseño, Conceptualización, Representación.

20. Bibliografía Obligatoria (no más de 5 textos)

- Fernando Julián/ Jesús Albarracín. (2013). Dibujo para Diseñadores Industriales.
- Koos Eissen and Roselien Steur (2010). Sketching, drawing techniques for products designer.
- Rapid Viz, A new method for the rapid visualization of ideas.
- Técnicas de presentación. Guía de presentación de proyectos y diseños.
- Sketching, The Basics
- Sketching, Product Design Presentation
- Dick Powell, Patricia Monahan (1990) Tecnicas avanzadas de Rotulador, cómo utilizar rotuladores para publicidad, envases, diseño interior y diseño de automóviles.

21. Bibliografía Complementaria:

- Aicher, Otl. Kampen, Martin. Sistemas de signos en la comunicación visual.
Editorial Gustavo Gili. 1991. España.
- Bonsiepe, Guy. Del objeto a la interfase: Mutaciones del diseño. Ediciones Infinito. Buenos Aires. 1999.
- Arnheim Rudolf. Arte y percepción visual: psicología del ojo creador. Editorial Alianza. 1980
- Arnheim Rudolf. El pensamiento visual, Eudeba, 1971.

IMPORTANTE**1) 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 y las disposiciones permanentes y temporales que la Dirección de Pregrado de la Facultad y la Jefatura de Carrera de Diseño, determine para cada semestre en particular.

2) Sobre evaluaciones:



fau

Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Carrera de Diseño

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)”.