



PROGRAMA	
1. Nombre de la asignatura:	Procesos y Prototipo I
2. Nombre de la sección:	Sección 4
3. Profesores:	Pamela Fuentes Villavicencio
4. Ayudante:	---
5. Nombre de la actividad curricular en inglés:	Processes and Prototypes I
6. Unidad Académica:	Escuela de Pregrado / Carrera de Diseño
7. Horas de trabajo de estudiante:	6 horas
7.1 Horas directas (en aula):	4 horas
7.2 Horas indirectas (autónomas):	2 horas
8. Tipo de créditos:	Sistema de Créditos Transferibles
9. Número de créditos SCT – Chile:	6

10. Propósito general del curso
Conocimiento teórico y práctico de prototipos como parte de los procesos productivos en la realización de proyectos gráficos.

11. Resultados de Aprendizaje:
Identificación e implementación procesos, herramientas y materiales de prototipos adecuados para la fabricación y creación de propuestas de diseño.



12. Saberes / contenidos:
Unidad 01: Procesos y Prototipos
1.1 .Introducción al proceso del diseño Visión Teórica – Metodologías. Visión Estratégica – Análisis y levantamiento de la información.
1.2 . Prototipos Definición. Tipos y características. Testeo y análisis.
Unidad 02: Gráficas Impresa. Proceso de diseño impreso (preprensa) Tipos de prototipos, usabilidad y características.
Unidad 03: Gráficas Multimedia. Procesos de diseño multimedia (guión y story) Tipos de prototipos, usabilidad y características.
Unidad 04: Gráficas web/app Proceso de diseño web/app (ux-ui) Tipos de prototipos, usabilidad y características.

13. Calendario 2021		
Semana	Fecha	Contenido/Actividades
1	Mar 30 / 03 Jue 01 / 04	1.1 Conociendo al proceso – Visión Teórica Actividad Asociada
2	Mar 06 / 04 Jue 08 / 04	1.2 Conociendo al proceso – Visión Estratégica Actividad Asociada
3	Mar 13 / 04 Jue 15 / 04	1.3 Prototipando Actividad Asociada
4	Mar 20 / 04 Jue 22 / 04	1.4 Características y tipos de prototipos Actividad Asociada – Evaluación
5	Mar 27 / 04 Jue 29 / 04	2.1 Gráficas Impresas – Proceso Actividad Asociada
6	Mar 04 / 05 Jue 06 / 05	2.2 Gráficas Impresas - Prototipos Actividad Asociada
7	Mar 11 / 05 Jue 14 / 05	2.2 Gráficas Impresas - Prototipos Actividad Asociada – Evaluación
8	Mar 18 / 05 Jue 20 / 05	Receso
9	Mar 25 / 06 Jue 27 / 06	3.1 Gráficas Multimedia – Proceso Actividad Asociada
10	Mar 01 / 06 Jue 03 / 06	3.2 Gráficas Multimedia – Prototipo Actividad Asociada – Evaluación
11	Mar 08 / 06 Jue 10 / 06	4.1 Gráficas Web/App – Proceso Actividad Asociada
12	Mar 15 / 06 Jue 17 / 06	4.2 Gráficas Web/App – Prototipo Actividad Asociada



13	Mar 22 / 06 Jue 24 / 06	4.2 Gráficas Web/App – Prototipo Actividad Asociada – Evaluación
14	Mar 29 / 06 Jue 01 / 07	Resumen y entrega de notas Preguntas y Comentarios

14. Metodología:
Clases teórica-prácticas. Estudio, análisis, desarrollo y conclusiones

15. Recursos:
Materiales de uso cotidiano. Envases de productos. Papeles y lápices. Regla. Internet para visitar sitios de referencia y ver videos complementarios. Se entregan pdf de lecturas asociadas.

16. Gestión de materiales:		
Ejercicio	Material (si es definido por docentes)	Tratamiento de residuos/reciclaje

17. Requerimiento de otros espacios de la Facultad:		
Fecha	Duración	Lugar

18. Evaluación:
Se realizarán 4 evaluaciones prácticas al final de cada unidad.

19. 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 con el reglamento).

20. Palabras Clave:
21. Bibliografía Obligatoria (no más de 5 textos)
Gatter, Mark (2011). Manual de impresión para diseñadores gráficos. Editorial Parramon.
Hassan, Yussef (2015). Experiencia de usuario. www.yusef.es



López, Ana María (2013). Diseño Gráfico, fundamentos y técnicas. Ediciones Anaya Multimedia.

Lupton, Ellen (2012). Graphic design thinking. Editorial Gustavo Gili.

Osorio, Sergio (2013). Conceptualización, prototipado y proceso de aplicaciones hipermedia. Tesis Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Trender, Marcin (2013). Ux Design para Startups. UXPin.

22. Bibliografía Complementaria:

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”.