

<b>PROGRAMA</b>	
1. Nombre de la asignatura:	<b>AUD7V001 Proyecto VII</b>
2. Nombre de la sección:	<b>Sección 1</b>
3. Profesores:	<b>Esteban Murúa Zúñiga</b>
4. Ayudante:	<b>(según confirmación de Escuela)</b>
5. Nombre de la actividad curricular en inglés:	<b>DESIGN STUDIO VII (Visuality and media mention)</b>
6. Unidad Académica:	Escuela de Pregrado / Carrera de Diseño
7. Horas de trabajo de estudiante:	12 horas
7.1 Horas directas (en aula):	8
7.2 Horas indirectas (autónomas):	4
8. Tipo de créditos:	Sistema de Créditos Transferibles
9. Número de créditos SCT – Chile:	12

10. Propósito general del curso
<p><b>Se propone el estudio y ejercicio de competencias en relevamiento, definición, análisis y solución de problemáticas de diseño y marketing visual para empresas pequeñas y medianas con énfasis en identidad visual, campañas y comunicación on-line.</b></p> <p><b>Se ejercitará en auditoría gráfica y consultoría de servicio de modo práctico en las diversas aristas consultor-cliente.</b></p> <p><b>COMPETENCIAS</b></p> <p><b>I.1 Identifica, analiza y determina problemas, demandas y necesidades.</b></p> <p><b>I.2 Valora y mide la interacción del ser humano con su entorno físico y cultural.</b></p> <p><b>II.1 Conceptualiza morfologías, estados de significación y valor mediante un proceso de investigación desde las perspectivas tecnológicas, económicas, sociales y culturales.</b></p> <p><b>II.2 Proyecta mediaciones para intervenir procesos relacionales entre las ciudadanías y el entorno artificial.</b></p> <p><b>III.1 Administra recursos, medios e información aplicando criterios pertinentes con el contexto específico.</b></p>

### **SUBCOMPETENCIAS**

**I.1.c Establece criterios, procedimientos e indicadores respecto a tipologías, niveles y**

**grados de mediación.**

**I.2.a Examina contextos de mediación entre sujetos y entornos.**

**I.2.b Evalúa problemas de mediación en distintos entornos y escalas.**

**II.1.b Concibe sistemas visuales y objetuales entre las ciudadanías, las comunidades,**

**las personas y su entorno, desde el dominio técnico, metodológico y cultural, propio**

**de la disciplina.**

**II.2.b Implementa sistemas visuales, objetuales, mediales e integrados entre las ciudadanías, las comunidades, las personas y su entorno.**

**III.1.a Selecciona estrategias prospectivas y productivas para la gestión de proyectos.**

**III.1.b Fundamenta decisiones tácticas y estratégicas a partir de variables del contexto.**

### **11. Resultados de Aprendizaje:**

**1. Describe las relaciones, diferencias y similitudes entre las especialidades de la mención desarrollando una comprensión amplia de la disciplina del Diseño y una visión prospectiva de la misma.**

**2. Define en profundidad los factores contextuales y humanos involucrados en la propuesta de Diseño, utilizando métodos y lenguajes propios de cada especialidad de la mención acordes a la escala del proyecto abordado.**

**3. Elabora documentación e instrumentos pertinentes para el análisis, definición y comunicación de la propuesta de modo pertinente con cada una de las etapas del proyecto.**

**4. Planifica, materializa, testea, valida y produce propuestas de Diseño a través de la selección y aplicación estratégica de métodos, técnicas y procesos pertinentes al contexto del desarrollo proyectual.**

### **12. Saberes / contenidos:**

Unidad 1:

Contenidos: ETAPAS DE CONSULTORÍA

Unidad 2:

Contenidos: ANÁLISIS DE CONTEXTO

Unidad 3:

Contenidos: DESARROLLO DE ANTEPROYECTO

Unidad 3:

Contenidos: PUESTA EN ESCENA, DESARROLLO DE LA IMAGEN

- PROTOTIPADO

- MAQUETEADO

### 13. Metodología:

Modos de investigación

Design Thinking

Estudio de casos

Tipos de clases

Introdutorio tema

Presentación de caso

Definición de variables

Entrega de Encargo

2. Ejercicio en clase

3. Entrega de encargo

### 14. Recursos:

No aplica

### 15. Gestión de materiales:

No aplica

### 16. Evaluación:

Se realizarán 3 evaluaciones.

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

La entrega de proyectos en fecha, forma y contenido es obligatoria.

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

La asignatura se aprueba automáticamente una vez aprobadas la sección teórica y práctica. De lo contrario se debe rendir examen

La asistencia a las Pruebas es obligatoria.

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

La asignatura se aprueba automáticamente una vez aprobadas la sección teórica y práctica. De lo contrario se debe rendir examen.

#### 17. 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).

#### 18. Palabras Clave: **Diseño práctico, encargo, problemática, solución, proyecto, consultoría, clientes, presupuesto, realidad.**

#### 19. Bibliografía Obligatoria

Frascara, Jorge. Diseño para la Gente. Ediciones Infinito.

Frascara, Jorge. El Poder de la Imagen. Ediciones Infinito.

Lupton, Ellen. Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking. 2012. Gustavo Gili.

Knight, Phil. Nunca te pares. Conecta.

Bilinkis, Santiago. Pasaje al futuro. Penguin Random House.

Castillo, Gonzalo. El diseño ha muerto, viva el diseño.

#### 20. Bibliografía Complementaria:

Lupton, Ellen., Cole Phillips, Jennifer. Diseño gráfico: Nuevos fundamentos. Gustavo Gili.

Jenny, Peter. 2013. La mirada creativa. Gustavo Gili.

Blackwell, Lewis. Tipografía del Siglo XX. Editorial GG. 2004. 3ra edición, Gustavo Gili.

Bierut, Michael., Jessica. Helfand, Steven. Heller, and Rick. Poynor. 2001. Fundamentos Del Diseño Gráfico. Ediciones Infinito.

Alvarez Caselli, P. (2003). Historia del Diseño Gráfico en Chile. Santiago, Chile: Consejo Nacional del Libro y la Lectura, Universidad Católica de Chile.

Meggs, P., & Purvis, A. (2015). Historia del diseño gráfico. Barcelona: RM Verlag.  
<https://rchd.uchile.cl/>  
<http://www.revistadisena.com/>  
<http://www.revista180.udp.cl/index.php/revista180>  
<http://diseno.udd.cl/publicacion/>

### 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”.*