

PROGRAMA DE CURSO

CARRERA DISEÑO

CODIGO AUD40001

1. Nombre de la actividad curricular

PROYECTO IV (Mención Diseño Visualidad y Medios)

Nombre de la actividad curricular en inglés

DESIGN STUDIO IV (Visuality and media mention)

2. Palabras Clave

Diseño; Fundamentos metodológicos del Diseño; Métodos de Diseño; Proyecto de Diseño; Visualidad; Medios.

3. Unidad Académica

Escuela de Pregrado FAU, Carrera de Diseño

4. Ámbito

ÁREA DE INTEGRACIÓN: PROYECTO, ÁMBITOS: EVALUAR, CREAR, GESTIONAR

5. Número de Créditos SCT - Chile

9

Horas directas (presencial)

9

Horas indirectas (no presencial)

4,5

6. Requisitos

PROYECTO III

7. Propósito formativo

Profundización en herramientas e instrumentos propios de la metodología del diseño, con énfasis en sus especialidades. Desarrollo de propuestas de complejidad media, que consideren contextos multiescales e integren restricciones y variables productivas básicas.

8. Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso

COMPETENCIAS

I.1 Identifica, analiza y determina problemas, demandas y necesidades.

I.2 Valora y mide la interacción del ser humano con su entorno físico y cultural.

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.

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.

9. 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.*

10. Saberes fundamentales / Contenidos

Unidad 1. El problema, la metodología y la solución. Frente a un problema de diseño determinado, los estudiantes son capaces de definir, seleccionar y/o crear metodologías, para luego implementarlas en la solución de la problemática abordada.

Unidad 2. El ámbito, el problema, la metodología y la solución. Los estudiantes se sitúan frente a diversos contextos sociales, culturales, de mercado o similares, y son capaces de identificar problemas de diseño circunscritos en esos ámbitos, para posteriormente definir, seleccionar y/o crear metodologías que les permitan resolver el problema.

11. Metodología

El programa se ejecuta a través de tres ejes: *saber*, *hacer* y *saber hacer*, siendo este último el de mayor relevancia.

El eje denominado *saber*, se expresa a través de clases lectivas con apoyo audiovisual y lectura de material específico, especialmente en sus primeras etapas, para presentar al estudiante la disciplina del diseño y sus métodos.

El eje denominado *hacer*, esta relacionado con la puesta en práctica de los saberes y temáticas abordados, consiste esencialmente en el ejercicio de aplicación de herramientas y técnicas propias de los distintos métodos estudiados con guía permanente del cuerpo docente.

Por último, el eje del *saber hacer*, es un área focalizada en el desarrollos de proyectos de diseño utilizando los fundamentos metodológicos aprendidos. La evaluaciones y ajustes de estos proyectos se llevará a cabo mediante discusiones y debates tanto personalizados como abiertos, con el fin de estimular la visión analítica y crítica del estudiante.

12. Evaluación (En relación con los resultados de aprendizaje)

1.1 Describe las principales tareas, métodos y características del ejercicio profesional del Diseñador en la actualidad y en un futuro posible, logrando una aproximación prospectiva al campo laboral.

1.2 Establece relaciones, similitudes y diferencias entre los aspectos profesionales y disciplinares en el campo del Diseño logrando un análisis crítico y personal al respecto.

2.1 Enumera las etapas fundamentales de un proyecto de Diseño logrando definir la naturaleza, características y relevancia de cada una de ellas.

2.2 Considera las etapas fundamentales del proyecto en la planificación y el desarrollo de sus propuestas de Diseño logrando establecer decisiones estratégicas coherentes con cada una de ellas.

3.1 Determina contexto, usuario y problema, necesidad u oportunidad en el marco de un proyecto de Diseño, logrando establecer los objetivos y la fundamentación de sus propuestas a partir de ello.

3.2 Aplica métodos específicos para el desarrollo de cada una de las etapas, logrando optimizar su ejercicio proyectual.

4.1 Materializa su propuesta mediante técnicas acordes al contexto proyectual, logrando comunicar todas sus dimensiones.

Herramientas y situaciones de evaluación:

- *2 proyectos de Diseño, evaluados tanto en las correcciones de su proceso metodológico (mayor ponderación en el proyecto 1) como en sus resultados finales (mayor ponderación en proyecto 2) donde son evaluados de modo integral en la instancia de entrega formal, considerando aspectos visuales, objetuales, metodológicos y teóricos.*
- *2 debates en grupo, individuales o en plenario, donde se evalúan la participación, capacidad argumental y asimilación de los contenidos de carácter teórico de la asignatura.*
- *Al menos 4 correcciones y/o presentaciones en clase, que dan testimonio de los avances de los proyectos.*
- *Actividades evaluadas llevadas a cabo para el desarrollo de contenidos específicos.*

13.Requisitos de aprobación

Nota promedio ponderado de los proyectos (70% total proyectos, 30% proyecto 1 y 40% proyecto 2) debates (20%) y (10%) otros ejercicios y actividades realizados durante el semestre debe ser superior a 4.0 (Escala 1.0 a 7.0 con un decimal). La ponderación se establecerá al comienzo del semestre y será conocida por los estudiantes.

Asistencia superior al 70%

14.Bibliografía obligatoria (no más de 5 textos)

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

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

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

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

Bibliografía complementaria

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.

Recursos web

<https://rhd.uchile.cl/>

<http://www.revistadisena.com/>

<http://www.revista180.udp.cl/index.php/revista180>

<http://diseno.udd.cl/publicacion/>

PROGRAMA DE CURSO

CARRERA	DISEÑO	CODIGO	
<p>1. Nombre de la actividad curricular <i>PROYECTO IV (Mención Diseño Visualidad y Medios)</i></p>			
<p>Nombre de la actividad curricular en inglés <i>DESIGN STUDIO IV (Visuality and media mention)</i></p>			
<p>2. Palabras Clave <i>Diseño; Fundamentos metodológicos del Diseño; Métodos de Diseño; Proyecto de Diseño; Visualidad; Medios.</i></p>			
<p>3. Unidad Académica <i>Escuela de Pregrado FAU, Carrera de Diseño</i></p>			
<p>4. Ámbito <i>ÁREA DE INTEGRACIÓN: PROYECTO, ÁMBITOS: EVALUAR, CREAR, GESTIONAR</i></p>			
<p>5. Número de Créditos SCT - Chile 9</p>		<p>Horas directas (presencial) 9</p>	<p>Horas indirectas (no presencial) 4,5</p>
<p>6. Requisitos</p>		<p><i>PROYECTO III</i></p>	

7. Propósito formativo	<i>Profundización en herramientas e instrumentos propios de la metodología del diseño, con énfasis en sus especialidades. Desarrollo de propuestas de complejidad media, que consideren contextos multiescalares e integren restricciones y variables productivas básicas.</i>
8. Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso	

COMPETENCIAS

I.1 Identifica, analiza y determina problemas, demandas y necesidades.

I.2 Valora y mide la interacción del ser humano con su entorno físico y cultural.

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.

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.

9. 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.*

10. Saberes fundamentales / Contenidos

Unidad 1. El problema, la metodología y la solución. Frente a un problema de diseño determinado, los estudiantes son capaces de definir, seleccionar y/o crear metodologías, para luego implementarlas en la solución de la problemática abordada.

Unidad 2. El ámbito, el problema, la metodología y la solución. Los estudiantes se sitúan frente a diversos contextos sociales, culturales, de mercado o similares, y son capaces de identificar problemas de diseño circunscritos en esos ámbitos, para posteriormente definir, seleccionar y/o crear metodologías que les permitan resolver el problema.

11. Metodología

El programa se ejecuta a través de tres ejes: *saber*, *hacer* y *saber hacer*, siendo este último el de mayor relevancia.

El eje denominado *saber*, se expresa a través de clases lectivas con apoyo audiovisual y lectura de material específico, especialmente en sus primeras etapas, para presentar al estudiante la disciplina del diseño y sus métodos.

El eje denominado *hacer*, esta relacionado con la puesta en práctica de los saberes y temáticas abordados, consiste esencialmente en el ejercicio de aplicación de herramientas y técnicas propias de los distintos métodos estudiados con guía permanente del cuerpo docente.

Por último, el eje del *saber hacer*, es un área focalizada en el desarrollos de proyectos de diseño utilizando los fundamentos metodológicos aprendidos. La evaluaciones y ajustes de estos proyectos se llevará a cabo mediante discusiones y debates tanto personalizados como abiertos, con el fin de estimular la visión analítica y crítica del estudiante.

12. Evaluación (En relación con los resultados de aprendizaje)

1.1 Describe las principales tareas, métodos y características del ejercicio profesional del Diseñador en la actualidad y en un futuro posible, logrando una aproximación prospectiva al campo laboral.

1.2 Establece relaciones, similitudes y diferencias entre los aspectos profesionales y disciplinares en el campo del Diseño logrando un análisis crítico y personal al respecto.

2.1 Enumera las etapas fundamentales de un proyecto de Diseño logrando definir la naturaleza, características y relevancia de cada una de ellas.

2.2 Considera las etapas fundamentales del proyecto en la planificación y el desarrollo de sus propuestas de Diseño logrando establecer decisiones estratégicas coherentes con cada una de ellas.

3.1 Determina contexto, usuario y problema, necesidad u oportunidad en el marco de un proyecto de Diseño, logrando establecer los objetivos y la fundamentación de sus propuestas a partir de ello.

3.2 Aplica métodos específicos para el desarrollo de cada una de las etapas, logrando optimizar su ejercicio proyectual.

4.1 Materializa su propuesta mediante técnicas acordes al contexto proyectual, logrando comunicar todas sus dimensiones.

Herramientas y situaciones de evaluación:

- *2 proyectos de Diseño, evaluados tanto en las correcciones de su proceso metodológico (mayor ponderación en el proyecto 1) como en sus resultados finales (mayor ponderación en proyecto 2) donde son evaluados de modo integral en la instancia de entrega formal, considerando aspectos visuales, objetuales, metodológicos y teóricos.*
- *2 debates en grupo, individuales o en plenario, donde se evalúan la participación, capacidad argumental y asimilación de los contenidos de carácter teórico de la asignatura.*
- *Al menos 4 correcciones y/o presentaciones en clase, que dan testimonio de los avances de los proyectos.*
- *Actividades evaluadas llevadas a cabo para el desarrollo de contenidos*

específicos.

13. Requisitos de aprobación

Nota promedio ponderado de los proyectos (70% total proyectos, 30% proyecto 1 y 40% proyecto 2) debates (20%) y (10%) otros ejercicios y actividades realizados durante el semestre debe ser superior a 4.0 (Escala 1.0 a 7.0 con un decimal). La ponderación se establecerá al comienzo del semestre y será conocida por los estudiantes.

Asistencia superior al 70%

14. Bibliografía obligatoria (no más de 5 textos)

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

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

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

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

Bibliografía complementaria

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.

Recursos web

<https://rhd.uchile.cl/>

<http://www.revistadisena.com/>

<http://www.revista180.udp.cl/index.php/revista180>

<http://diseno.udd.cl/publicacion/>

