

PROGRAMA DE CURSO			
<b>CARRERA</b>	Diseño	<b>CODIGO</b>	AUD20001
<b>1. Nombre de la actividad curricular</b> <b>PROYECTO II</b>			
<b>Nombre de la actividad curricular en inglés</b> <i>(Nombre de la asignatura en inglés, de acuerdo a la traducción técnica (no literal) del nombre de la asignatura).</i>			
<b>2. Palabras Clave</b> Interacción; mediación; significado; plano de la imagen; bi y tri dimensionalidad; conceptualización.			
<b>3. Unidad Académica</b> Escuela de Pregrado			
<b>4. Ámbito</b> <b>CREAR / EVALUAR / GESTIONAR</b>			
<b>5. Número de Créditos SCT - Chile</b>  <b>12 CREDITOS</b>	Horas directas (presencial)		Horas indirectas (no presencial)
	<b>9 horas cronológicas</b>		<b>9 horas cronológicas</b>
<b>6. Requisitos</b>	<b>Proyecto I</b>		
<b>7. Propósito formativo</b>	Profundizar en la observación y problematización del contexto, entregar herramientas para la conceptualización de propuestas de diseño a través de proyectos de baja complejidad que aborden aspectos de interfaz e interacción		
<b>8. Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso</b>	<p>Competencias:</p> <p>I.1 Identifica, analiza y determina problemas, demandas y necesidades.</p> <p>II.1 Conceptualiza morfologías, estados de significación y valor mediante un proceso de investigación desde las perspectivas tecnológicas, económicas, sociales y culturales.</p> <p>Sub-competencias</p> <p>I.1.a Reconoce tipologías y niveles de mediación en distintos entornos y escalas.</p> <p>II.1.a Identifica problemas de mediación desde una dimensión creativa,</p>		

especulativa, analítica y crítica.

## 9. Resultados de Aprendizaje

Incorpora variables económicas, tecnológicas y ambientales, en el diseño de proyectos de baja complejidad.

Conceptualiza relaciones que surgen desde la observación, para fundamentar propuestas de innovación en el ámbito de las formas

Problematiza situaciones con el fin de tratar sus soluciones dentro de una dinámica proyectual.

Identifica componentes básicos para estructurar proyectos de baja complejidad

Argumenta el sentido de las formas que propone para solucionar los problemas detectados.

Combina técnicas de representación digitales y análogas para la comunicación de ideas

## 10. Saberes fundamentales / Contenidos

*(Nombre de las unidades y temas en cada una de ellas).*

### j. OBSERVACIÓN Y REPRESENTACIÓN

Se trata de una unidad permanente predominantemente técnica que trata los siguientes temas:

- Configuración en el plano y en el espacio
- La medida de las cosas
- Técnicas de maquetación
- Técnicas de exposición

### ii. ELABORACIÓN DE PROYECTOS

- El mundo como proyecto
- La lógica del proyecto
- Metodología, y desarrollo de un proyecto básico

## 11. Metodología

Estrategia de estudio de casos y resolución de problemas

El estudiante se verá enfrentado al análisis de formas en casos específicos, describiendo y definiendo las situaciones que se generan en torno a ellas. Deberá argumentar y comunicar sus conclusiones.

Las actividades serán:

- Registros en terreno.
- Trabajo de elaboración en clases.
- Exposiciones orales individuales y grupales.
- Montaje de exposiciones.

Estas actividades estarán complementadas con ejercicios prácticos para el desarrollo de técnicas de análisis y representación

## 12. Evaluación

Los instrumentos de evaluación serán:

Elaboración de material visual e informes escritos, según el caso.

Exposición y confección de trabajos.

Portafolio

*(Medio de verificación de los resultados de aprendizaje.*

*Se redacta como un indicador de logro, pueden ser entre uno y tres por cada resultado de aprendizaje y deben ser coherentes con los instrumentos planteados.*

*Además, realizar una descripción sucinta de las principales herramientas y situaciones de evaluación que aporten a las subcompetencias declaradas y coherentes con el enfoque por competencias, por ejemplo: portafolios, reportes grupales, ensayos, confección de material, etc.).*

## 13. Requisitos de aprobación

Aprobación con promedio ponderado igual o superior a 4,0

El estudiante deberá cumplir una asistencia mínima de 80%. Caso contrario será reprobado, independiente del promedio de notas

## 14. Bibliografía obligatoria (no más de 5 textos)

Berger, J. (2006). *Modos de ver*. Barcelona, España. Ed. Gustavo Gili. 1974. ISBN: 978-84-252-1807-1

Puig, S. (2012). *La medida de las cosas*. Barcelona, España. Ediciones l'Escola Massana. ISBN: 978-84-933257-8-7-

Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real*. Barcelona, España. Ed. Akal. 1977. ISBN: 978-84-86469-68-9.

Arfuch, L., Chaves, N., Ledesma, M. (1997). *Diseño y comunicación*. Bs. Aires, Argentina. Ed. Paidós. ISBN: 950-12-2709-X.

Potter, N. (1999). *Qué es un diseñador. Cosas, lugares, mensajes* (1st ed.). Barcelona, España. Paidós Ibérica. ISBN 84-493-0657-4

### Bibliografía complementaria

Lazzarato, M. Declaración por diseño: retórica, argumento y demostración en la práctica del diseño. [Eipcp.net/transversal/0808/lazzarato.es](http://Eipcp.net/transversal/0808/lazzarato.es)

Martín, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. España: Gedisa.

Bauman, Z. (2012) *Tiempos líquidos*. México. Tusquets editores

Borja, J. y Muxi, Z. (2000). *El espacio público, ciudad y ciudadanía*. Barcelona: Electa.

Frutiger, A. (1981). *Signos, símbolos, marcas, señales*. Barcelona, España. Ed. Gustavo Gili. ISBN: 84-252-1044-5.

Korn, J. (2012). *Lenguaje del diseño gráfico. Sus elementos y sistemas básicos, sus variables y estrategias visuales*. Montevideo, Uruguay. Ed. Mar dulce. ISBN: 978-9974-8218-3-5.

---

### **Recursos web**

*(Recursos de referencia para el apoyo del proceso formativo del estudiante; se debe indicar la dirección completa del recurso y una descripción del mismo; cada recurso debe ir en una línea distinta).*