

PROGRAMA DE CURSO			
CARRERA	DISEÑO	CODIGO	200001-2
1. Nombre de la actividad curricular Proyecto II			
Nombre de la actividad curricular en inglés Project II			
2. Palabras Clave Interacción; mediación; significado; plano de la imagen; bi y tri dimensionalidad; conceptualización.			
3. Unidad Académica Escuela Unificada de Pre-Grado. FAU. Carrera de Diseño.			
4. Ámbito CREAR / EVALUAR / GESTIONAR			
5. Número de Créditos SCT - Chile 12 creditos	Horas directas (presencial)	Horas indirectas (no presencial)	
	12	6	
6. Requisitos Proyecto I			
7. Propósito formativo Profundizar en la observación y problematización del contexto, entregar herramientas para la conceptualización de propuestas de diseño a través de proyectos de mediana complejidad que aborden aspectos de interfaz e interacción			
8. Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso			
Competencias y Sub-competencias: I.1 Identifica, analiza y determina problemas, demandas y necesidades. II.1 Conceptualiza morfologías, estados de significación y valor mediante un proceso de investigación desde las perspectivas tecnológicas, económicas, sociales y culturales. Sub-competencias I.1.a Reconoce tipologías y niveles de mediación en distintos entornos y escalas. II.1.a Identifica problemas de mediación desde una dimensión creativa, 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

SABERES FUNDAMENTALES / CONTENIDOS

Unidad 1.- OBSERVACIÓN Y REPRESENTACIÓN

Se trata de una unidad predominantemente conceptual y 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

Unidad 2.- ELABORACIÓN DE PROYECTOS

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

10. 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

11. Evaluación

Los instrumentos de evaluación serán:

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

Exposición y confección de trabajos.

Portafolio

Indicadores de Logro:

- Elabora un estudio de análisis de contexto para la formulación de un proyecto de diseño.
- Diseña un Plan para la implementación del proyecto de diseño utilizando metodologías de proyectación y control de proyecto.
- Ejecuta la presentación de un proyecto de diseño en forma pertinente a los objetivos y audiencia.

12. Requisitos de aprobación

- La escala de calificaciones esta compuesta de notas de 1.0 (uno) a 7.0 (siete), con un decimal cuando corresponda.
- La calificación mínima de aprobación de la asignatura es 4,0 (cuatro coma cero)
- La asistencia mínima es de un 70%

13. Bibliografía obligatoria.

- 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-
- Calvera, Anna (2023). *Cosas del Diseño, teoría, estética e historia*. Editorial Designio, México. ISBN 978-607-59355-1-5
- 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

- 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

- www.foroalfa.com.ar
- <https://fontsinuse.com>
- <http://www.designspiration.net>
- www.myfonts.com
- <http://youworkforthem.com>