

PROGRAMA DE CURSO			
<b>CARRERA</b>	<i>DISEÑO</i>	<b>CODIGO</b>	<i>AUD30005</i>
<b>1. Nombre de la actividad curricular</b>			
<i>PROCESOS Y PROTOTIPOS I</i>			
<b>Nombre de la actividad curricular en inglés</b>			
<i>PROCESSES AND PROTOTYPES I</i>			
<b>2. Palabras Clave</b>			
<i>Prototipo; Fabricación; Materiales; Manufactura</i>			
<b>3. Unidad Académica</b>			
<i>Escuela de Pregrado</i>			
<b>4. Ámbito</b>			
<i>EVALUAR</i>			
<i>CREAR</i>			
<i>SISTEMATIZAR</i>			
<b>5. Número de Créditos SCT - Chile</b>	Horas directas (presencial)	Horas indirectas (no presencial)	
<i>6</i>	<i>7</i>	<i>2</i>	
<b>6. Requisitos</b>	<i>(Indique los requisitos de la asignatura de acuerdo a lo establecido en el plan de estudios y/o reglamento de carrera).</i>		
<b>7. Propósito formativo</b>	<i>Introducción al prototipo como parte de la metodología del Diseño. Conocimiento teórico y práctico de procesos productivos de baja complejidad para la comunicación y validación de propuestas de diseño a través de prototipos.</i>		

<p><b>8. Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso</b></p>	<p><i>Competencias:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>I. Identifica, analiza y determina problemas, demandas y necesidades.</li><li>II. Conceptualiza morfologías, estados de significación y valor mediante un proceso de investigación desde las perspectivas tecnológicas, económicas, sociales y culturales.</li><li>III. Concibe sistemas visuales y objetuales, desde el dominio técnico, metodológico y cultural, propio de la disciplina.</li><li>IV. Comunica conceptos, ideas y propuestas mediante recursos y lenguajes bi y tri dimensionales.</li></ul>
<p><b>9. Resultados de Aprendizaje</b></p> <p><i>Reconoce tipologías y modelos de prototipos para seleccionar y aplicar y caracterizar una propuesta de diseño.</i></p> <p><i>Identifica tipologías de procesos y herramientas básicas para materializar de un prototipo físico y/o virtual.</i></p> <p><i>Aplica materiales y técnicas constructivas básicas para la materialización de una propuesta morfológica.</i></p>	

## **10. Saberes fundamentales / Contenidos**

### *1. Conociendo el proceso*

#### *1.1 Qué definimos como proceso: definición*

##### *1.1.1 Pensamiento del diseño: conceptualizar*

##### *1.1.2 Pensamiento del diseño: prototipo*

##### *1.1.3 La observación en el proceso de diseño*

##### *1.1.4 Proceso: Empatizar, Definir, Ideamos, Prototipar; Testear*

### *2. Empatizando, definiendo e ideando*

#### *2.1 Que necesitamos antes de hacer un prototipo*

##### *2.1.1 Empatizar / Observar / Brief*

##### *2.1.2 Definir / Brainstorming & Mapas mentales*

##### *2.1.3 Idear / Diseño / Storytelling*

### *3. ¿Qué es un Prototipo?*

#### *3.1. Cuando utilizarlo*

#### *3.2 El Proceso*

#### *3.3 El Tiempo*

#### *3.4 Ventajas y Riesgos*

#### *3.5 Para qué Prototipar*

### *4. Características de un prototipo*

#### *4.1. Técnicas de prototipado*

#### *4.2 El Tipos de prototipos*

#### *4.3 Dimensiones de prototipado*

#### *4.4 Técnicas de prototipado*

#### *4.5. Cuando hacer un boceto (prototipo de baja fidelidad)*

#### *4.6. Cuando hacer un prototipo (maqueta)*

#### *4.7 Referentes*

#### *4.8 Mockups e IA*

### *5. Medios impresos*

#### *5.1 Identificar, registrar, analizar y graficar. ¿Qué, cómo y por qué?*

#### *5.2 Tipos de gráficas impresas - referentes*

#### *5.3 Sistemas, procesos y procedimientos*

#### *5.4 Tecnologías y materiales*

#### *5.5 Color*

#### *5.6 Prerensa*

#### *5.7 El prototipo como parte del proceso de imprenta*

- 6. Medios digitales
- 6.1 Historia e hipertexto
- 6.2 Etapas de un proyecto web
- 6.3 Experiencia de usuario
- 6.4 Metodologías
- 6.5 Equipos de trabajo
- 6.7. Arquitectura y estructura
- 6.8 Estructura - Arquitectura > Mapa y flujo
- 6.9 Prototipo medios digitales > wireframes e interacción

- 7. UX / AI
- 7.1 Experiencia de usuario en procesos creativos
- 7.2 Inteligencia artificial como aliada en procesos de diseño
- 7.3 Recursos gráficos, usos, restricciones y donde encontrarlos

## **11. Metodología**

*Clases teórica-prácticas-exploratoria. Trabajo grupal.*

## **12. Evaluación**

*3 evaluaciones semestrales.*

- 1. Fin secciones 1-4 > Identidad de marca*
- 2. Fin sección prototipos impresos > Packaging (maqueta funcional)*
- 3. Fin sección prototipo digital > Sitio web (maqueta no funcional)*

## **13. Requisitos de aprobación**

*Deberá contemplarse una escala de evaluación desde el 1.0 al 7.0, con un decimal.*

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

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

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

*Gatter, Mark (2011). Manual de impresión para diseñadores gráficos. Editorial Parra-mon.*

## **Bibliografía complementaria**

**Recursos web**