

PROGRAMA DE CURSO			
CARRERA	<i>DISEÑO</i>	CODIGO	<i>AUD30005</i>
1. Nombre de la actividad curricular			
<i>PROCESOS Y PROTOTIPOS I</i>			
Nombre de la actividad curricular en inglés			
<i>PROCESSES AND PROTOTYPES I</i>			
2. Palabras Clave			
<i>Prototipo; Fabricación; Materiales; Manufactura</i>			
3. Unidad Académica			
<i>Escuela de Pregrado</i>			
4. Ámbito			
<i>EVALUAR</i>			
<i>CREAR</i>			
<i>SISTEMATIZAR</i>			
5. Número de Créditos SCT - Chile	Horas directas (presencial)	Horas indirectas (no presencial)	
<i>6</i>	<i>7</i>	<i>2</i>	
6. Requisitos	<i>(Indique los requisitos de la asignatura de acuerdo a lo establecido en el plan de estudios y/o reglamento de carrera).</i>		
7. Propósito formativo	<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>8. Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso</p>	<p><i>Competencias:</i></p> <p>I. Identifica, analiza y determina problemas, demandas y necesidades.</p> <p>II. Conceptualiza morfologías, estados de significación y valor mediante un proceso de investigación desde las perspectivas tecnológicas, económicas, sociales y culturales.</p> <p>III. Concibe sistemas visuales y objetuales, desde el dominio técnico, metodológico y cultural, propio de la disciplina.</p> <p>IV. Comunica conceptos, ideas y propuestas mediante recursos y lenguajes bi y tri dimensionales.</p>
<p>9. Resultados de Aprendizaje</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