

PROGRAMA DE CURSO		
<b>CARRERA</b>	Diseño	<b>CODIGO</b> AUD10001-2
<b>1. Nombre de la actividad curricular</b> <b>PROYECTO I</b>		
<b>Nombre de la actividad curricular en inglés</b> <i>Project I (workshop)</i>		
<b>2. Palabras Clave</b> Observación; entorno; morfología; definición de diseño; conceptualización.		
<b>3. Unidad Académica</b> Escuela de Pregrado		
<b>4. Ámbito</b> <b>CREAR / EVALUAR</b>		
<b>5. Número de Créditos SCT - Chile</b>  <b>12 CREDITOS</b>	Horas directas (presencial)	Horas indirectas (no presencial)
	<b>12 horas cronológicas</b>	<b>6 horas cronológicas</b>
<b>6. Requisitos</b>	<b>Admisión</b>	
<b>7. Propósito formativo</b>	Desarrollo de la observación, definición y conceptualización de relaciones presentes en el entorno a través de los procesos proyectuales y herramientas de representación en campos propios del Diseño.	
<b>8. Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso</b>	<b>Competencias:</b> I.- Identifica, analiza y determina problemas, demandas y necesidades. II.- Conceptualiza morfologías, estados de significación y valor mediante un proceso de investigación desde las perspectivas tecnológicas, económicas, sociales y culturales.  <b>Sub-competencias:</b> 1.a Reconoce las tipologías y niveles de mediación en distintos entornos y escalas. 1.b Identifica problemas de mediación desde una dimensión creativa, especulativa, analítica y crítica.	

## 9. Resultados de Aprendizaje:

Reconoce las diferentes escalas del entorno mediante la observación, con el fin de ampliar su horizonte de búsqueda.

Identifica relaciones básicas como método de análisis para explicar los modos de interacción de las personas con su entorno.

Identifica información relevante para la producción de un proyecto de diseño.

Conceptualiza y formula un proyecto básico de diseño.

Maneja aspectos técnicos en la producción de una pieza gráfica u objeto para la comunicación de ideas.

## 10. Saberes fundamentales / Contenidos

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

### i. OBSERVACIÓN Y REGISTRO

Se trata de una unidad predominantemente técnica y abarca los siguientes temas:

- Croquis y dibujo.
- Proceso de observación (pensamiento y representación).
- Uso del lenguaje oral y escrito.

### ii. FENOMENOLOGÍA DEL DISEÑO

- El mensaje visual (códigos, función, usuario, mensaje).
- Anatomía del mensaje: (grados de iconicidad, simbolismo, abstracción).
- La forma como resultado del mensaje.

## 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 exposición.

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

## 12. Evaluación:

- 1.- En primer lugar el curso tendrá una evaluación diagnóstica que permita el nivel de entrada. Además, Las evaluaciones serán formativas y sumativas lo que permitirá retroalimentar, detectar falencias y reorientar si fuera necesario los procedimientos.
- 2.- En término de instrumentos de evaluación se utilizará rúbricas las cuáles serán entregadas con anticipación al evento evaluativo.
- 3.- Se registra a través de una serie de ejercicios de croquis los rasgos pertinentes visuales de un objeto, exigiendo un portafolio de los ejercicios desarrollados.
- 4.- Utilizando diversos materiales gráficos, traduce en un plano bidimensional y tridimensional los elementos básicos de la forma y las leyes de la Gestalt, como nuevos lenguajes expresivos y de comunicación para diversos proyectos de diseño.
- 5.- Aplica en espacios planos y en volumétricos aspectos técnicos de la producción de una pieza gráfica: pulcritud, inteligibilidad y rigor en el oficio.
- 6.- Se reconocen las unidades básicas de la comunicación de un proyecto como son los códigos gráficos, función, usuario, mensaje.
- 7.- Aplica y formula los procesos básicos que interactúan en la formulación de un proyecto básico de diseño tales como: antecedentes, conceptualización, bocetos, maquetas.
- 8.- Considerando las etapas que articulan la transparencia de significado de una pieza de diseño se debe articular los componentes de la anatomía del mensaje objetual y visual, reconociendo: grados de iconicidad, simbolismo, abstracción, pictogramas, color y tipografía.

## 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)

Acaso, María (2006). *El lenguaje visual*. Barcelona, España. Ed. Paidós. ISBN: 978-84-493-2656-1.

Heskett, John (2005). *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona, España. Ed. Gustavo Gili. ISBN: 84-252-1981-7.

Leborg, Christian (2004). *Gramática Visual*. Barcelona, España. Ed. Gustavo Gili. ISBN: 978-84-252-2645-8. 2018.

Campi, Isabel (2020). *¿Qué es el Diseño?* Barcelona, España. Ed. Gustavo Gili. ISBN: 978-84-252-3294-7.

Wong, W. (2011). *Fundamentos del Diseño*. Barcelona, España. Ed. Gustavo Gili. 1995. ISBN: 978-84-252-1643-5.

### **Bibliografía complementaria**

Berry Susan y Martín Judy (1994). *Diseño y color*, Editorial Blume. Barcelona, España. ISBN: 84-8076-094-X.

Calvera, A. (2007). *De la bello de las cosas*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España. ISBN: 978-84-252-2223-8.

Campi, Isabel (2007). *La idea y la materia*. Barcelona, España. Ed. Gustavo Gili. ISBN: 978-84-252-2140-8

Crespi Irene y Ferrario Jorge (1995). *Léxico técnico de las Artes Plásticas*. Editorial Eudeba, Bs. Aires Argentina. ISBN: 950-23-0555-8.

Kandinsky, Wassily (1955). *Punto y línea sobre el plano*, editorial Barral, Barcelona, España, 1983. ISBN: 84-211-7153-4.

Marín Álvarez, Raquel (2013). *Ortotipografía para diseñadores*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España. ISBN: 978-84-252-2603-8.

Munari, Bruno (1973). *Como nacen los objetos*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España, 1995. ISBN: 84-252-1154-9.

Restany, Pierre (1998). *Hundertwasser, el pintor-rey con sus cinco pieles*, Editorial Taschen, Viena, Suiza, 2001. ISBN: 3-8228-0897-0

Zimmermann, Yves (1998). *Del diseño*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España. ISBN: 84-252-1780-6.

### **Recursos web**

[www.foroalfa.com.ar](http://www.foroalfa.com.ar)

Sitio argentino donde aparecen diseñadores con artículos vinculados directamente a la disciplina.

<http://www.idsa.org/awards/idea/gallery> Sociedad de Diseñadores de América

Sitio de referencias para temas de diseño industrial

<https://red-dot.de/cd/de/> Red dot Award

Sitio que muestra distintos campos de la producción en diseño

[www.andez.cl](http://www.andez.cl)

Sitio que muestra la producción nacional de tipografías