



PROGRAMA	
1. Nombre de la actividad curricular:	<i>PROCESOS Y PROTOTIPOS I</i>
2. Nombre de la sección:	AUD30005 sec.1
3. Profesores:	Gabriela Pradenas Guentherodt Mie: 8:30 a 11:45 hrs. (laboratorio) Vie: 10:15 a 13:30 hrs. (taller)
4. Ayudante:	No tiene
5. Nombre de la actividad curricular en inglés:	<i>PROCESSES AND PROTOTYPES I</i>
6. Unidad Académica:	Escuela de Pregrado / Carrera de Diseño
7. Horas de trabajo de estudiante:	6 horas/semana
7.1 Horas directas (en aula):	6 horas
7.2 Horas indirectas (autónomas):	3 horas
8. Tipo de créditos:	Sistema de Créditos Transferibles
9. Número de créditos SCT – Chile:	6

10. Propósito general del curso
<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>

11. Resultados de Aprendizaje:
<i>Identificar aspectos prioritarios de ser prototipado en una propuesta de diseño. Determinar las variables de una propuesta de diseño para ser evaluadas por medio herramientas de prototipado. Implementar procesos de fabricación adecuados para la materialización de prototipos.</i>



12. Saberes / contenidos:

**1 Métodos de observación e investigación**

- Identificar, registrar, analizar y graficar.
- Qué, cómo y por qué?

**2 Sistemas, procesos y procedimientos**

- Tecnologías y materiales de los procesos de diseño editorial.
- Tecnologías y materiales de piezas gráficas impresas y digitales.
- Requerimientos, restricciones y características del sector.

**3 Desarrollo de diseño de propuestas a través de prototipos**

- Análisis y levantamiento de información a partir de un encargo o autoencargo de diseño.

**4 Selección y principios de prototipos**

- Producción y experimentación mediante prototipado como parte importante a la toma de decisiones dentro del diseño.
- Testeo, análisis y selección de prototipos.

**5 Desarrollo de un prototipo final**

- Técnicas implicadas, recursos y materiales para un prototipo final.

13. Calendario

Clase	Fecha	Contenido/Actividades
1	Mi 31 jul 2019	Introducción a Procesos y Prototipos I  clase expositiva Qué es un proceso? Qué es un prototipo? exposición de referentes de prototipos en el área de diseño gráfico (muestras reales): prototipos en papel (packaging), prototipos digitales (mockup), otros. estudio de caso, para graficar la implicancia de todas las etapas que aborda el curso: evaluar, crear y sistematizar.



		<p>Ejercicio_1: Observación de un proceso de la vida diaria Cada alumno deberá observar un proceso de la vida cotidiana (que contenga al menos 7 pasos), para luego registrar el “paso a paso” mediante un flujograma. // Se buscará evaluar su capacidad de observación, síntesis y registro al tener que graficar posteriormente lo observado.</p>
2	Vi 2 ago 2019	<p>La Observación en el proceso de Diseño</p> <p>clase expositiva Identificar // Registrar // Analizar // Graficar Métodos de observación: A.E.I.O.U Qué / Cómo / Por Qué IDEO Method Cards</p> <p>Ejercicio_1: los alumnos entregan ejercicio de registro de una actividad de la vida cotidiana.</p>
3	Mi 7 ago 2019	<p>Sistemas / Procesos / Procedimientos</p> <p><b>Retroalimentación (del ejercicio 1):</b> se presentan diversos ejercicios para análisis y discusión del curso.</p>
4	Vi 9 ago 2019	<p><b>Introducción al “Proceso de Diseño”</b> <b>Estudio de Casos</b></p>
5	Mi 14 ago 2019	<p>El Proceso de Diseño // ejercicio práctico</p> <p>Ejercicio_2: Diseño y desarrollo de una figura de origami (simple) ornamentada con gráfica (a 1 color) en sus caras visibles.</p> <p>Objetivo: Hacer un primer acercamiento al diseño de un prototipo, en donde el alumno deba hacer consciente cada etapa para procurar llegar al resultado que se solicita en el encargo. Deberá desarrollar una metodología de trabajo para minimizar errores, organizar los recursos de que dispone y asegurar un buen resultado.</p> <p>Se da un encargo breve para dar cuenta de las fases del proceso de diseño como: la comprensión del Brief, la documentación e investigación del problema, hasta las fases de generación de ideas y formas (en relación a los</p>



		recursos técnicos requeridos), resolución de problemas técnicos y su respectivo registro para hacer visible en una segunda etapa el proceso de diseño hasta llegar al resultado.
6	Mi 21 ago 2019	<p>Ejercicio_2: Diseño y desarrollo de una figura de origami (simple) ornamentada con gráfica (a 1 color) en sus caras visibles. // alumnos continúan trabajando en el ejercicio y se les corrige proceso.</p> <p>Objetivo: A partir de las respectivas pruebas de estado, descartes y matrices utilizadas, deberá analizar en clases todo el proceso involucrado desde el inicio (desde que se entrega el Brief) hasta que el origami es finalizado como prototipo para ser replicado hipotéticamente.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Deberá aplicar: Identificar // Registrar // Analizar // Graficar</li><li>• Evaluación de errores de impresión y calce, desarrollo técnico del material (tipo de papel), evaluación de la impresión.</li><li>• Documentar proceso y análisis.</li></ul>
7	Vi 23 ago 2019	<p>Ejercicio_2: Diseño y desarrollo de una figura de origami (simple) ornamentada con gráfica (a 1 color) en sus caras visibles. // alumnos entregan Informe + Prototipo</p> <p>El Proceso de Diseño // 1ª parte</p> <p>Objetivo: Hacer consciente de que un diseño de prototipo y un diseño en general serán el resultado del conocimiento de cada una de las etapas previas a él, articuladas dentro de un proceso de diseño. Mediante casos reales, dar cuenta de las fases del proceso de diseño como: la documentación e investigación del problema, hasta las fases de generación de ideas y formas.</p> <p>Mediante un estudio de caso se abordará:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cómo definir un problema</li></ul>



		<p>El Brief de diseño</p> <p>Comprender al público objetivo</p> <p>Cómo generar ideas</p> <p>Levantamiento de información</p> <p>Fuentes de inspiración</p> <p>Formas de trabajar: generación de conceptos</p>
8	Mi 28 ago 2019	<p>El Proceso de Diseño // 2ª parte</p> <p>Objetivo:</p> <p>Hacer consciente de que un diseño de prototipo y un diseño en general serán el resultado del conocimiento de cada una de las etapas previas a él, articuladas dentro de un proceso de diseño. Mediante casos reales, dar cuenta de las fases del proceso de diseño como: la documentación e investigación del problema, hasta las fases de generación de ideas y formas.</p> <p>Cómo definir una forma (estudio de casos relacionados al acto de celebrar)</p> <p>El desarrollo de los conceptos</p> <p>Maquetas y prototipos (diferencias // desarrollo, pruebas y validaciones técnicas)</p> <p>Ejercicio_3:</p> <p>Diseño de invitación – display laminar (pop up)</p> <p>Se entrega Brief y se explica en cada uno de sus requerimientos técnicos en relación al tipo de invitación que se deberá desarrollar.</p>
9	Vi 30 ago 2019	<p>Ejercicio_3:</p> <p>Diseño de invitación – display laminar (pop up)</p> <p>Levantamiento de Información, conceptualización, estudios de referentes (gráficos y técnicos).</p>
10	Mi 4 sep 2019	<p>Ejercicio_3:</p> <p>Diseño de invitación – display laminar (pop up)</p> <p>Primeras ideas.</p>
11	Vi 6 sep 2019	<p>Ejercicio_3:</p> <p>Diseño de invitación – display laminar (pop up)</p> <p>Desarrollo propuesta final // corrección proceso</p>
12	Mi 11 sep 2019	<p>Ejercicio_3:</p> <p>Diseño de invitación – display laminar (pop up)</p> <p>Desarrollo propuesta final // elaboración de originales</p>



13	Vi 13 sep 2019	Ejercicio_3: Diseño de invitación – display laminar (pop up) Entrega Final de Informe + prototipo de invitación “display” + archivo digital con original de imprenta.
14	Mi 25 sep 2019	El Proceso de Diseño // Charla o salida a terreno  Objetivo: Conocer diferentes tecnologías y procesos productivos de imprenta y packaging (offset, impresión digital) para comprender todas las etapas en el proceso de impresión de un diseño de packaging. Visualizar la importancia de la generación correcta de un diseño y su original de imprenta para el proceso de Pre Prensa e Impresión.
15	Vi 27 sep 2019	Desarrollo del Prototipo y sus Fases // Análisis, testeo y selección de prototipos. <b>Estudio de Casos</b>
16	Mi 2 oct 2019	Desarrollo del Prototipo y sus Fases // Análisis, testeo y selección de prototipos.  Ejercicio_4: Diseñando el acto de Celebrar: Prototipo laminar para una sorpresa de cumpleaños.
17	Vi 4 oct 2019	Desarrollo del Prototipo y sus Fases // Análisis, testeo y selección de prototipos.  Ejercicio_4: Diseñando el acto de Celebrar: Prototipo laminar para una sorpresa de cumpleaños. Se analiza requerimientos que contiene el Brief // Introducción al prototipo, estudio de referentes // Acto de contener, prototipo y actos de uso.
18	Mi 9 oct 2019	Desarrollo del Prototipo y sus Fases // Análisis, testeo y selección de prototipos.  Ejercicio_4: Diseñando el acto de Celebrar: Prototipo laminar para una sorpresa de cumpleaños. Corrección primeras ideas en bitácora // estudio de referentes.
19	Vi 11 oct 2019	Desarrollo del Prototipo y sus Fases // Análisis, testeo y selección de prototipos.



		<p>Ejercicio_4: Diseñando el acto de Celebrar: Prototipo laminar para una sorpresa de cumpleaños. Avance desarrollo de maquetas preliminares y análisis del paso a paso.</p>
20	Mi 16 oct 2019	<p>Desarrollo del Prototipo y sus Fases // Análisis, testeo y selección de prototipos.</p> <p>Ejercicio_4: Diseñando el acto de Celebrar: Prototipo laminar para una sorpresa de cumpleaños. Desarrollo de gráfica asociada al prototipo.</p>
21	Vi 18 oct 2019	<p>Desarrollo del Prototipo y sus Fases // Análisis, testeo y selección de prototipos.</p> <p>Ejercicio_4: Diseñando el acto de Celebrar: Prototipo laminar para una sorpresa de cumpleaños. Entrega de prototipo + bitácora con proceso más relevante.</p>
22	Mi 23 oct 2019	<p>Desarrollo del Prototipo y sus Fases // Análisis, testeo y selección de prototipos.</p> <p>Ejercicio_5: Diseño de un prototipo de display para contener el cocktail de la celebración para una bienal.</p> <p>Fase producción y experimentación mediante prototipado, como parte importante a la toma de decisiones dentro del diseño.</p> <p>Se analiza el examen y requerimientos que contiene el Brief // Introducción al prototipo, estudio de referentes // Qué es un display? // Acto de contener y exhibir en estructuras laminares.</p> <p>Se solicita estudiar la vocación del material (cartón forrado) para próxima clase, diversas estructuras que puedan exhibir y contener alimentos.</p>



23	Vi 25 oct 2019	Clase apoyo Illustrator / Photoshop (para recursos gráficos de los prototipos finales)
24	Mi 20 oct 2019	Ejercicio_5: Diseño de un prototipo de display para contener el cocktail de la celebración para una bienal.  Fase producción y experimentación mediante prototipado, como parte importante a la toma de decisiones dentro del diseño. Avance del proyecto // corrección en bitácora y maquetas preliminares. // Clase introductoria con las principales herramientas para crear un informe "matriz" en Indesign.
25	Vi 1 nov 2019	Ejercicio_5: Diseño de un prototipo de display para contener el cocktail de la celebración para una bienal.  Fase producción y experimentación mediante prototipado, como parte importante a la toma de decisiones dentro del diseño. Avance del proyecto // corrección en bitácora y maquetas preliminares. (alumno avanza en paralelo en la matriz de su primer informe en InDesign).
26	Mi 6 nov 2019	Ejercicio_5: Diseño de un prototipo de display para contener el cocktail de la celebración para una bienal. Entrega de Primer Informe con planteamiento desde el concepto a la forma + decisiones técnicas del prototipo.
27	Vi 8 nov 2019	Ejercicio_5: Diseño de un prototipo de display para contener el cocktail de la celebración para una bienal. Avance del proyecto según evaluación del Primer Informe // desarrollo de la grafica del prototipo.
28	Mi 13 nov 2019	Ejercicio_5: Diseño de un prototipo de display para contener el cocktail de la celebración para una bienal. Avance del proyecto // desarrollo de la planimetría final del prototipo + gráfica aprobada
29	Vi 15 nov 2019	Ejercicio_5: Diseño de un prototipo de display para contener el cocktail de la celebración para una bienal. Avance del proyecto // desarrollo de la planimetría final del prototipo + gráfica aprobada



30	Mi 29 nov 2019	Ejercicio_5 Diseño de un prototipo de display para contener el cocktail de la celebración para una bienal. <b>Avance del proyecto // desarrollo de originales de imprenta del prototipo</b>
31	Vi 22 nov 2019	Desarrollo del Prototipo Final // Técnicas implicadas, recursos y materiales para un prototipo final. Ejercicio_5: Diseño de un prototipo de display para contener el cocktail de la celebración para una bienal. <b>Diseño del Informe final del prototipo (InDesign)</b>
32	Mi 27 nov 2019	Desarrollo del Prototipo Final // Técnicas implicadas, recursos y materiales para un prototipo final. Ejercicio_5: Diseño de un prototipo de display para contener el cocktail de la celebración para una bienal. <b>Diseño del Informe final del prototipo (InDesign) // Corrección Diagramación aspectos técnicos de comunicación del proyecto.</b>
33	Vi 29 nov 2019	Desarrollo del Prototipo Final // Técnicas implicadas, recursos y materiales para un prototipo final. <b>Entrega de Informe del Proyecto + Prototipo + original de Imprenta del prototipo (archivo digital)</b>

14. Metodología:

*Clases teórica/prácticas y digitales. Aprendizaje basado en problemas, estudio de casos y casos aplicados. Estudio de procesos como parte importante en la toma de decisiones.*

15. Recursos:



*Se solicita facilitar el desplazamiento de los alumnos a imprenta de packaging para observar proceso de impresión y desarrollo de estructuras de cartón troqueladas y plisadas en línea. (en caso de que no sea factible se reemplazará la actividad por charla de un experto del área packaging en sala)*

16. Gestión de materiales:

No

Ejercicio	Material (si es definido por docentes)	Tratamiento de residuos/reciclaje

17. Requerimiento de otros espacios de la Facultad:

No

Fecha	Duración	Lugar

18. Evaluación:

*Informes técnicos y propuestas físicas y digitales.  
Diseño y desarrollo de piezas gráficas, procesos y prototipos.  
Proyecto final.*

19. Requisitos de aprobación:

La asignatura será aprobada con nota superior o igual a 4.0 (cuatro).  
Se contemplará una asistencia mínima del 75% (de acuerdo a reglamento).

20. Palabras Clave:

21. Bibliografía Obligatoria (no más de 5 textos)

Lupton Ellen. Intuición, Acción, Creación. Graphic Design Thinking. GG. 2012  
Steward Bill. Packaging. Manual de Diseño y producción. Fausto Editores SAS.  
2008



22. Bibliografía Complementaria:

Herriott Luke. Packaging y Plegado 2. GG. 2011.

**IMPORTANTE**

- Sobre la asistencia a clases:

La asistencia mínima a las actividades curriculares queda definida en el Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), Artículo 21:

*“Los requisitos de asistencia a las actividades curriculares serán establecidos por cada profesor, incluidos en el programa del curso e informados a los estudiantes al inicio de cada curso, pero no podrá ser menor al 75% (...) El no cumplimiento de la asistencia mínima en los términos señalados en este artículo constituirá una causal de reprobación de la asignatura.*

*Si el estudiante presenta inasistencias reiteradas, deberá justificarlas con el/la Jefe/a de Carrera respectivo, quien decidirá en función de los antecedentes presentados, si corresponde acogerlas”.*



- Sobre evaluaciones:

Artículo N° 22 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), se establece:

*“El rendimiento académico de los estudiantes será calificado en la escala de notas 1,0 a 7,0 expresado hasta con un decimal. La nota mínima de aprobación de cada asignatura o actividad curricular será cuatro (4,0)”.*

- Sobre inasistencia a evaluaciones:

Artículo N° 23 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo:

*“El estudiante que falte sin la debida justificación a cualquier actividad evaluada, será calificado automáticamente con nota 1,0. Si tiene justificación para su inasistencia, deberá presentar los antecedentes ante el/la Jefe/a de Carrera para ser evaluados. Si resuelve que la justificación es suficiente, el estudiante tendrá derecho a una evaluación recuperativa cuya fecha determinará el/la Profesor/a. Existirá un plazo de hasta 3 días hábiles desde la evaluación para presentar su justificación, la que podrá ser presentada por otra persona distinta al estudiante y en su nombre, si es que éste no está en condiciones de hacerlo”.*