

PROGRAMAS DE ASIGNATURA

Seminario de Teoría e Historia

A. Antecedentes Generales

1.	Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2.	Carrera	Diseño					
3.	Código de la asignatura	DIAH224					
4.	Ubicación en la malla	4º semestre, 2º año					
5.	Créditos	6					
6.	Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7.	Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8.	Módulos semanales	1	Teóricos	1	Prácticos	0	Ayudantía
9.	Horas académicas	68	Hrs. de Clase			0	Hrs. de Ayudantía
10.	Pre-requisito	Historia del Diseño					

Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN		COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN		COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS
X	Ética		Creatividad		Observación y conceptualización		Representación y visualización
	Emprendimiento y liderazgo		Empatía	X	Dominio de herramientas metodológicas		Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción
	Responsabilidad pública		Trabajo en equipo		Jerarquización de la información		Dominio y uso de materiales
	Autonomía		Persuasión	X	Juicio crítico		
	Eficiencia		Pensamiento estratégico				
	Visión global						
	Visión analítica						
X	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

En este curso el alumno aplica elementos básicos de metodología de investigación desarrollando un proyecto de investigación monográfica en teoría o historia del diseño. Mediante una estrategia de aprendizaje participativa el alumno investiga aplicando los conocimientos teóricos adquiridos en los tres primeros semestres de la carrera. El profesor entrega conocimientos metodológicos que guían al alumno para abordar las etapas de revisión de la literatura especializada, elaboración de un marco teórico y conceptual, planteamiento y justificación de un problema de investigación, definición de objetivos y metodologías, recolección y análisis de información, conclusiones y redacción de informe final. Se dicta en el ciclo de **Bachillerato**, pertenece a la línea '**Investigación y Teoría**' y aporta en el desarrollo de las competencias: **Ética, Comunicación, Dominio de herramientas Metodológicas, Juicio Crítico.**

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

Competencias Genéricas	Resultados de Aprendizaje Generales
Ética Comunicación	Recoge y utiliza de forma honesta la información requerida, declarando su origen y autoría. Demuestra respeto por la normativa académica y por las personas de su entorno. Cumple sus compromisos académicos, plazos de entrega y horarios. Recolecta, organiza y clasifica información de acuerdo a los objetivos académicos trazados. Discrimina elementos esenciales y proponer nuevas formas para categorizar y/o visualizar la información. Comunica de forma oral y escrita los resultados de su investigación.
Competencias Específicas	
Dominio de herramientas metodológicas	Define un problema e investigación, determinando objetivos, tareas y procedimientos para su resolución. Identifica, selecciona y aplicar herramientas metodológicas acorde a los objetivos académicos definidos. Recoge información en diferentes fuentes primarias y secundarias, selecciona y aplicar técnicas de recolección de información, procesa la información obtenida y elabora conclusiones. Redacta un texto claro, comprensible y consistente.
Juicio crítico	A partir del estudio de fuentes primarias y/o secundarias, construye una posición propia, argumentando y contrargumentando para defender dicha postura.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE UNA INVESTIGACIÓN 1.1. Delimitación del tema de investigación 1.2. Elaboración de pregunta de investigación e hipótesis 1.3. Metodologías: 1.3.1. Introducción a metodologías de investigación 1.3.2. Elección de metodologías apropiadas a la pregunta de investigación 1.4. Elaboración de un cronograma de investigación	- Comunicación - Dominio de herramientas metodológicas - Juicio crítico	- Propone una pregunta de investigación en el ámbito de la historia y teoría del diseño. - Selecciona metodologías de investigación adecuadas a la pregunta de investigación. - Planifica las etapas y recursos de una investigación histórica/teórica.

UNIDAD 2: LEVANTAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN 2.1. Marco teórico: 2.1.1. Investigación bibliográfica: seleccionar bibliografía, elaboración de reseñas críticas y fichas de contenido. 2.1.2. Elaboración de un marco teórico apropiado a la pregunta de investigación 2.2. Investigación con fuentes primarias: 2.2.1. Recopilación de fuentes primarias 2.2.2. Análisis de fuentes escritas y visuales (conceptos y metodologías) 2.3. Hipótesis y tesis: elaboración de un argumento propio a partir de las fuentes primarias y secundarias	• Ética • Comunicación • Dominio de herramientas metodológicas • Juicio crítico	• Elabora un marco teórico acorde a la pregunta de investigación planteada. • Recolecta y analiza fuentes primarias y secundarias del ámbito de la historia y teoría del diseño. • Analiza su hipótesis a partir de la información recopilada en fuentes primarias y secundarias.
UNIDAD 3: Elaboración y presentación de resultados 3.1. Escritura de un trabajo de investigación: 3.1.1. Estructuración del trabajo: objetivos y características de cada sección (introducción, desarrollo, conclusión, bibliografía, etc.) 3.1.2. Lenguaje académico 3.1.3. Plagio vs. honestidad académica: correcta aplicación de referencias bibliográficas 3.2. Presentación oral de los resultados de la investigación	• Ética • Comunicación • Dominio de herramientas metodológicas • Juicio crítico	• Escribe un trabajo de investigación acorde a las exigencias y formalidades del mundo académico. • Atribuye correctamente la autoría de terceros a través de citas y referencias bibliográficas. • Expone sus resultados a través de presentaciones orales con apoyo visual.

E. Estrategias de Enseñanza

En la formación basada en competencias el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, y en su aplicación para la resolución de problemas similares a los que un profesional debe enfrentar en el mundo del trabajo.

Requiere:

- Lograr profundidad en el conocimiento
- Promover pensamiento de orden superior, como análisis, síntesis, aplicación, evaluación y resolución de problemas.

- Diseñar experiencias de aprendizaje activo (práctico), contextualizado (enfrentar situaciones reales), social (en interacción con otros) y reflexivo (evaluar el propio aprendizaje y generar estrategias para mejorar).
- Implementar estrategias de enseñanza variadas y auténticas (similares a las que se encuentran en el mundo del trabajo).

Diseño UDD ha definido un conjunto de estrategias de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Para esta asignatura se sugiere dar prioridad a las siguientes estrategias:

- Clase expositiva
- Esquemas y organizadores gráficos
- Informe escrito
- Aprendizaje basado en investigación

F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre o bimestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los alumnos (evaluación diagnóstica), monitorear la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (evaluación formativa), verificar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje y calificar el desempeño de los estudiantes (evaluación sumativa).

- Los **procedimientos de evaluación** permiten evidenciar el desempeño de los alumnos a través de la elaboración de distintos tipos de documentos o productos (textos escritos, presentaciones orales, pruebas, propuestas formales en soportes bi y tridimensionales, audiovisuales, desarrollo de proyectos, etc.). El profesor debe privilegiar aquellos que permitan integrar conocimientos y aplicarlos en función de resolver situaciones auténticas (similares a las que aborda un diseñador profesional). Se deben utilizar al menos 2 procedimientos de evaluación diferentes a lo largo del curso, de manera de abordar diferentes complejidades y profundidades de conocimiento.
- Los **instrumentos de evaluación** permiten analizar la producción de los alumnos, mediante criterios claros, transparentes y objetivos; verificar en qué medida se cumplen los resultados de aprendizaje y cuantificar el nivel de logro a través de un puntaje y una nota. Dependiendo del tipo de contenido, se sugiere utilizar: listas de cotejo, escala de valoración o rúbrica. El instrumento de evaluación debe ser entregado al alumno junto con los criterios de evaluación, a lo menos un mes antes de su aplicación.

Instancias de evaluación:

Se deberán realizar al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad podrán:

- Sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen, donde a su vez ésta equivaldrá al 70% de la nota final de la asignatura. Dejando 30% para el Examen Final.
- Sumar el 70% como promedio de la asignatura previo al Examen, dejando 30% para el Examen Final.

Ninguna evaluación por sí sola podrá ponderar más del 25% de la nota total del curso.

Examen Final:

Se realizará un examen final, con una ponderación del 30% de la nota total del curso. La fecha de esta evaluación será fijada por el Calendario Académico de la Facultad de forma semestral.

A criterio de la Facultad de Diseño, se podrán establecer comisiones revisoras para calificar el examen final. En dicho caso, las calificaciones emitidas por estas comisiones equivaldrá al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

G. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

- Dussillant, J. (2006). Consejos al investigador. Santiago: Ril Editores.
- Hernández, R.; Fernández, C.; Baptista, P. (1991). Metodología de la Investigación. México: McGraw-Hill Interamericana de México.
- Herrera, M. (2010, nov.). Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño. No solo usabilidad: revista sobre personas, diseño y tecnología. Recuperado 27 de julio de 2015, desde:
http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion_diseno.htm
- Kolko, J. (2011). *Exposing the Magic of Design: A Practitioner's Guide to the Methods and Theory of Synthesis*. Oxford University Press.
- Rose, G. (2007). *Visual Methodologies. An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. Londres: SAGE Publications.
- Serafini, M. (1989). Cómo redactar un tema: didáctica de la escritura. Barcelona: Paidós.
- Soto, A. (2012, enero-junio). El Plagio y su impacto a nivel académico y profesional. E-Ciencias de la Información. 2(1). Recuperado: 4 de julio 2015, desde:
<http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/eciencias/article/view/1213/1276>

Bibliografía Complementaria:

- Aicher, O. (1997). El mundo como proyecto. México D.F.: Gustavo Gili.
- Álvarez, P. (2008). Chile: marca registrada: historia general de las marcas comerciales y el imaginario del consumo en Chile. Santiago: Universidad del Pacífico; Ocho Libros Editores.
- Bonsiepe, G. (1993). Del objeto a la interfase, mutaciones del diseño. Buenos Aires: Infinito.
- Bonsiepe, G. & Fernández, S. (2008). Historia del diseño en América Latina y el Caribe, Sao Paulo, Brasil. Editora Blucher.
- Bürdek, B. (1994). Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili.
- Calvera, A. (ed.). (2005). Arte ¿? Diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- Castillo, E. (2006). Puño y letra: movimiento social y comunicación gráfica en Chile. Santiago: Ocho Libros Editores.
- Chaves, N. (2001). El oficio de diseñar: propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Barcelona: Gustavo Gili.
- Debray, R. (1997). Vida y muerte de la imagen: historia de la mirada en Occidente. Barcelona: Paidós, 1994.
- Flusser, V. (2002). Filosofía del Diseño. Madrid: Síntesis.
- Gorman, C. (ed.). (2003). *The industrial design reader*. Nueva York: Allworth Press.
- Gubern, R. (2007). Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto. Barcelona: Anagrama.
- Maldonado, T. (1993). El diseño industrial reconsiderado. Barcelona: Gustavo Gili.
- Klein, N. (2007). No logo: El poder de las marcas. Barcelona: Paidós.
- Lidwell, W.; Holden, K.; Butler, J. (2011). Principios universales de diseño. Barcelona: Blume, 2011.
- Loos, A. (1972). Ornamento y delito. Barcelona: Gustavo Gili.
- Lupton, E. & Abbot, M.J. (1994). El abc de la Bauhaus y la teoría del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- Maldonado, T. (1993). El diseño industrial reconsiderado. Barcelona: Gustavo Gili.

- Nordström, K.; Ridderstrale, J. (2008). *Funky Business forever: como disfrutar con el capitalismo*. México D.F.: Prentice-Hall.
- Norman, D. (2005). *El Diseño emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Barcelona: Paidós.
- Ortega, L. (2009). *La digitalización toma el mando*. Gustavo Gili: Barcelona.
- Pine, J.; Gilmore, J. (2000). *La economía de la experiencia: el trabajo es teatro y cada empresa es un escenario*. Barcelona: Granica.
- Riddersträle, J., Nordström, K. (2006). *Funky Business*. Madrid: Pearson Educación.
- Salinas, O. (1992). *Historia del diseño industrial*. México: Trillas, 1992.
- Sarlo, B. (1994). *Escenas de la vida posmoderna*. Buenos Aires: Ediciones Ariel.
- Sparke, Penny (1999). *El diseño del siglo XX: los pioneros del siglo*. Blume.
- Torrent, Rosalia; Marín Olmos, Juan Manuel (2005). *Historia del Diseño Industrial*, Cátedra.
- Wolfe, T. (1999). *¿Quién le teme al Bauhaus feroz?*. Barcelona: Anagrama.