

PROGRAMA DE ESTUDIO

A. ANTECEDENTES GENERALES

Nombre de la asignatura	: Historia del Diseño I
Código	: DIA 224
Carácter de la asignatura	: Obligatoria
Duración	: 1 semestre
Pre-requisitos	: Arte y Cultura II
Co-requisitos	: No tiene
Número de módulos por semanas	: 1 módulos = 02 horas acad.
Horas académicas de clases teóricas por período	: 34
Horas académicas de ayudantía por período	: 0
Horas académicas de clases prácticas por período	: 0
Créditos	: 04 créditos
Ubicación dentro del plan de estudio	: 4 ° semestre
Ciclo al que pertenece	: Bachillerato
Línea disciplinar	: Teoría y Gestión

B. COMPETENCIAS

COMPETENCIAS GENÉRICAS:

Visión analítica

Conjunto de habilidades, conceptos y actitudes, orientados a diferenciar las partes del todo, generando un desglose lógico de la realidad y de la teoría. Asimismo, implica identificar problemas, reconocer información significativa, buscar, sintetizar y relacionar los datos importantes. Se puede incluir además, la habilidad para reorganizar y presentar la información, estableciendo conexiones relevantes desde diferentes perspectivas.

Visión global

Conjunto de habilidades, conceptos y actitudes, orientados a la comprensión de las tendencias del medio laboral, académico y profesional, con una perspectiva de proyección, integrando diversas formas de pensar y ver la realidad. Implica observar los fenómenos más allá de la disciplina de formación, considerando contextos, momentos histórico-temporales e interconexiones entre ellos.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

Observación analítica

** Este programa puede ser objeto de modificación al inicio del periodo académico**

** This syllabus may be subject to change at the beginning of the semester**

Capacidad para desarrollar un proceso reflexivo que busca capturar y examinar todo aquello que podemos percibir gracias a nuestros sentidos y que constituye la realidad, para comprenderla a través de la descomposición y estudio de sus partes, y así reconocer la estructura e interacción existente entre ellas, facilitando un posterior desarrollo creativo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Jerarquización de la información

El estudiante es capaz de seleccionar, distinguir, ordenar, organizar y clasificar información y contenidos de acuerdo a los objetivos académicos y las instrucciones propias de los trabajos asignados. En este proceso de jerarquización, demuestra habilidad para discriminar elementos esenciales, y proponer nuevas formas para categorizar información.

Juicio crítico

El estudiante demuestra un conocimiento profundo respecto de distintos temas, lo que favorece el establecimiento de relaciones y la integración de diferentes puntos de vista. En su proceso de aprendizaje, evidencia reflexión y habilidad para contextualizar y tomar postura personal, respetando la de otros y demostrando flexibilidad frente a la divergencia de pensamiento.

*Para mayor información sobre las competencias, consultar el Modelo Educativo de Diseño UDD.

C.INTENCIONES DEL CURSO

El curso persigue que el alumno logre **comprender** la concepción de la forma y de las ideas en el campo del diseño industrial, gráfico e interiorismo a través de un estudio teórico e histórico de manera de reconocer la función de los niveles expresivos y semiológicos del diseño y el contexto en que fueron realizados. Asimismo persigue dotar a los estudiantes de una base conceptual para que puedan apreciar el diseño con una mirada **crítica** estudiando particularmente el periodo histórico de transición de las artes decorativas al diseño moderno.

Se relaciona directamente con el plan de estudios al brindar una formación sólida en el ámbito del conocimiento de aspectos relevantes de la historia y la teoría del arte y del diseño. Asimismo es una base necesaria para que el alumno conozca antecedentes y referentes históricos del diseño de manera que logre indagar el conocimiento histórico acumulado para llegar a una solución.

** Este programa puede ser objeto de modificación al inicio del periodo académico**

** This syllabus may be subject to change at the beginning of the semester**

D.OBJETIVOS DEL CURSO

A NIVEL CONCEPTUAL

- 1.- Conocer los principales hitos, conceptos, escuelas y referentes que han marcado la evolución del diseño.
- 2.- Conocer con especial énfasis al rol que cumple y ha cumplido el diseñador en la sociedad y cómo se ha visto influenciado por los aspectos culturales, sociales, económicos y políticos del contexto histórico que lo rodea.
- 3.- Comprender el diseño como una disciplina permeable respecto a las condiciones de su contexto histórico, a partir del análisis de la relación que hubo en el pasado entre creaciones y movimientos y los distintos aspectos de la sociedad en que se desarrollaban.

A NIVEL PROCEDIMENTAL

- 1.- Manejar conceptos que le permitan analizar tanto los diseños existentes, como los que le corresponderá realizar en su vida personal.
- 2.- Aplicar un análisis crítico, favoreciendo un vocabulario terminológico y conceptual que permita la interpretación del diseño.

A NIVEL ACTITUDINAL

- 1.- Fomentar la disposición al aprendizaje desde la observación y memorización de contenidos, lectura de textos y análisis éstos.
- 2.- Promover la disposición a la participación activa, la construcción común de fundamentos, a la crítica y el trabajo colaborativo

E.CONTENIDOS DEL CURSO

CONTENIDOS DECLARATIVOS, CONCEPTUALES O VERBALES

UNIDAD 1 : El diseño pre-revolución industrial.

1.1.- El diseño de la antigüedad a la Revolución Industrial.

UNIDAD 2: La revolución industrial: su impacto en el diseño.

- 2.1 Era Victoriana
- 2.2 Arts and Crafts
- 2.3 Avant Garde y orígenes del Modernismo
- 2.4 Art Nouveau y Jugendstil
- 2.5 Art Decó
- 2.6 Dadá y Futurismo

Personajes: William Morris, Peter Behrens, Henry Van de Velde, Frank Lloyd Wright, Eric Gill, Wiener Werkstätte, Charles R. Mackintosh.

UNIDAD 3: Inicios del Movimiento Moderno

- 3.1 De Stijl en Holanda y el mundo

** Este programa puede ser objeto de modificación al inicio del periodo académico**

** This syllabus may be subject to change at the beginning of the semester**

3.2 Bauhaus

3.3 Modelo Americano; Estilización, aerodinamismo

Personajes: A.M Cassandre, El Lissitsky, Alexandre Rodchenko, Lazlo Moholy Naggy, Herbert Bayer, Jan Tschihold, Alexey Brodovitch, Ladislav Sutnar, Hendrick Werkman, Raymond Loewe, Henry Dreyfuss

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- 1.- Analizar los antecedentes, hitos y experiencias de diseño artesanal y el desarrollo que produjo la revolución industrial y su impacto en términos de diseño.
- 2.- Manejar referentes propios de la disciplina, visuales y formales que amplíen su creatividad sabiendo insertarlos dentro del movimiento artístico y el contexto histórico al que corresponden.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- 1.- Valorar el diseño como respuesta a necesidades específicas de cada tiempo y usuario en particular.
- 2.- Reconocer la importancia del rol social que el diseñador cumple en la comunidad a la que pertenece.
- 3.- Fomentar una postura crítica frente al diseño

F.METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA

El desarrollo de las competencias definidas para esta asignatura puede lograrse mediante la implementación de diversas estrategias o metodologías de enseñanza, pudiendo resultar efectiva más de una para un mismo objetivo o contenido.

Por ello la carrera de Diseño UDD ha optado por sugerir a sus docentes un conjunto de 14 metodologías de enseñanza * que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Cada profesor podrá elegir las que estime más adecuadas a los requerimientos del curso. No obstante se sugiere las siguientes para lograr los objetivos de este curso:

- **Investigación e investigación guiada**
- **Exposición de contenidos**
- **Aprendizaje colaborativo**

*Para mayor información sobre estas metodologías, consultar el Modelo Educativo de Diseño UDD.

** Este programa puede ser objeto de modificación al inicio del periodo académico**

** This syllabus may be subject to change at the beginning of the semester**

G.EVALUACIÓN

Durante el desarrollo de este curso se podrán efectuar variados y diferentes tipos de evaluaciones, tanto calificadas como formativas, orientadas a verificar la presencia en el alumno de las competencias establecidas en este programa, sus logros y aprendizajes. Los diferentes tipos de evaluaciones sugeridas, son:

- Evaluaciones formativas clase a clase
- Evaluaciones calificadas individuales y grupales
- Auto-evaluaciones
- Co-evaluaciones

Evaluaciones sumativas:

Se desarrollarán durante el semestre 2 evaluaciones sumativas, en las fechas establecidas en el calendario académico definido por la facultad. Cada una de estas evaluaciones tendrá igual ponderación, entre 15% y 25% de la nota total del ramo, la que deberá ser informada a los alumnos en la calendarización de la asignatura.

Evaluaciones regulares:

Existirán, adicionalmente de las evaluaciones sumativas, al menos 3 evaluaciones calificadas durante el semestre, las que en su conjunto (incluyendo las sumativas) deberán sumar un 100%, representando el 70% de la nota final del ramo. La ponderación de una evaluación regular no podrá ser nunca igual ni superior a la ponderación de una evaluación sumativa.

Examen Final:Existirá también una evaluación final de la asignatura, con una ponderación del 30% de la nota total del taller. La fecha de esta evaluación se establece en 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 equivalen al 70% de la nota del examen y el 30% restante es determinado por el o los profesores del ramo. En su conjunto representarán el 30% de la nota total del ramo.

H.BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

- 1.- Meggs; Philip / A history of graphic design
- 2.- Satue, Enric / El diseño gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días
- 3.- Salinas Flores, Oscar / Historia del diseño industrial

** Este programa puede ser objeto de modificación al inicio del periodo académico**

** This syllabus may be subject to change at the beginning of the semester**

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- 1.- Lupton, Ellen – Abbot, M.J. / El abc de la Bauhaus y la teoría del diseño.
- 2.- Sparke, Penny / El diseño del siglo XX: los pioneros del siglo /
- 3.- Aynsley, Jeremy / A century of graphic design, graphic design pionners of the 20th century.
- 4.- Prestel, London / Icons of design, the 20th century.

** Este programa puede ser objeto de modificación al inicio del periodo académico**

** This syllabus may be subject to change at the beginning of the semester**