

Programas de Asignatura

# Taller de Objetos I

## A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño				
2. Carrera	Diseño				
3. Código de la asignatura	DIAT316				
4. Ubicación en la malla	5° semestre, 3° año.				
5. Créditos	8				
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo	Optativo
7. Duración		Bimestral	x	Semestral	Anual
8. Módulos semanales		Teóricos	2	Prácticos	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase			Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Procesos Constructivos Dibujo Especializado				

## Competencias de la Asignatura

	Competencias Genéricas		Competencias de Innovación		Competencias de Investigación		Competencias Tecnológicas
	Ética	x	Creatividad		Observación y Conceptualización		Representación y Visualización
x	Emprendimiento y Liderazgo		Empatía		Dominio de Herramientas Metodológicas		Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción
	Responsabilidad Pública		Trabajo en Equipo		Jerarquización de la Información	x	Dominio y Uso de Materiales
	Autonomía	x	Persuasión		Juicio Crítico		
	Eficiencia		Pensamiento Estratégico				
	Visión Global						
	Visión Analítica						
	Comunicación						

## B. Aporte al Perfil de Egreso

Este curso ejercita al estudiante en el diseño de piezas de carácter único. El estudiante se ve enfrentado al desarrollo de propuestas y construcción de prototipos a escala real, utilizando materiales apropiados para las solicitudes, formales, estructurales y expresivas de cada proyecto, permitiendo el testeado y la correcta percepción de los aspectos formales y expresivos del diseño.

Esta asignatura se ubica en el ciclo de licenciatura, dentro de la línea proyectual y tributa a la competencia genérica de Emprendimiento y Liderazgo, así como a las específicas de Creatividad, Persuasión, y Dominio y Uso de Materiales.

## C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emprendimiento y Liderazgo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende los objetos de Diseño como medio para generar emprendimiento analizando el entorno y un tema específico.</li> <li>• Crea vínculos y ensamblajes originales para la construcción de una propuesta de Diseño mediante un proceso investigativo.</li> <li>• Comunica una propuesta de diseño de objeto destacando sus características y particularidades utilizando diversos recursos narrativos y visuales.</li> <li>• Conoce materiales considerando aspectos estructurales formales, y expresivos requeridos por la propuesta de Diseño.</li> </ul>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad</li> <li>• Persuasión</li> <li>• Dominio y Uso de Materiales</li> </ul>	

## D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p><b>Unidad I: Introducción al diseño de autor y la producción de piezas únicas.</b></p> <p>1.1 Diseño Industrial y la relevancia en el contexto histórico moderno: Estudio de casos iconos de Diseño nacional e internacional.</p> <p>1.2 Análisis de Objetos de Diseño según aspectos de carácter conceptual, formal, funcional y material.</p> <p>1.3 Tipología de los objetos de Diseño según su condición, forma y función.</p> <p>1.4 Situación actual y proyección del Diseño en el contexto local.</p> <p>1.5 Diseño de autor y la producción de objetos como piezas únicas replicables.</p> <p>1.6 Estudio de materiales utilizado en el Diseño de autor. (maderas, metales, cristales, pétreos, etc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emprendimiento y Liderazgo</li> <li>• Persuasión</li> <li>• Dominio y Uso de Materiales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica objetos íconos de Diseño de autor por medio de la exposición de casos de Diseño nacional e internacional.</li> <li>• Analiza objetos de Diseño según aspecto conceptuales, funcionales y materiales, mediante la observación de piezas de diseño</li> <li>• Jerarquiza objetos de Diseño según aspecto conceptuales, funcionales y materiales, mediante la observación de piezas de diseño</li> <li>• Idiferencia las piezas únicas en términos de forma y función, mediante la observación de piezas de diseño</li> <li>• Transmite aspectos técnicos específicos propios de la tipología de los objetos de Diseño, según su condición funcional a través de planimetría.</li> <li>• Identifica materiales y sus posibles aplicaciones en el desarrollo de diversos diseños, por medio del análisis de casos</li> </ul>

<p><b>Unidad II: Relación entre el aspecto material y formal.</b></p> <p>2.1 Introducción a los componentes constitutivos de objetos de Diseño (estructura, revestimientos, uniones, etc.)</p> <p>2.2 Análisis e identificación de las partes en las distintas tipologías de objetos.</p> <p>2.3 Análisis crítico de Diseño de autor, tanto casos nacionales como internacional.</p> <p>2.4 Relación entre los avances tecnológicos y su impacto en el Diseño.</p> <p>2.5 La industria y el Diseño de autor (Alessi, Maggis, Umbra, Vitra, Hermann Miller, etc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emprendimiento y Liderazgo</li> <li>• Creatividad</li> <li>• Dominio y Uso de Materiales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica marcas de Diseño de relevancia internacional, mediante una investigación guiada</li> <li>• Infiere relaciones creativas entre iconos de Diseño y referentes directos e indirectos, mediante un análisis guiado</li> <li>• Reconoce materiales y procesos constructivos en objetos de Diseño.</li> <li>• Incorpora diversos materiales aplicándolos de forma adecuada considerando el aspecto formal y estructural de la propuesta de Diseño.</li> </ul>
<p><b>Unidad III: Diseño de una pieza única</b></p> <p>3.1 Definición de tipología a Diseñar.</p> <p>3.2 Definición de materiales y procesos asociados.</p> <p>3.3 Propuesta de ámbito de acción, (doméstico, exterior, comercial, espacio público, etc.).</p> <p>3.4 Estudio de referentes directos e indirectos.</p> <p>3.5 Propuesta de Diseño (construcción y testeo).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad</li> <li>• Persuasión</li> <li>• Dominio y Uso de Materiales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación de herramientas planimétricas de alta precisión enfocadas a resolver problemáticas de uniones de diversas complejidades, en el desarrollo de las piezas</li> <li>• Comprende los requerimientos estructurales de los ensambles, por medio de la construcción de modelos testeables.</li> </ul>

## 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
- Uso de imágenes y análisis formal
- Estudio de casos
- Ejercicio práctico
- Presentación oral y/o de proyectos
- Aprendizaje basado en problemas / proyectos / desafíos
- ☐ Uso Software específicos y de vanguardia utilizados por la disciplina y la profesión para el procesamiento de datos e información

## 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 promueven evaluaciones que permitan evidenciar el uso/dominio de herramientas tecnológicas propias de la disciplina y la profesión.  
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

- Bruno Munari. (2015). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Gustavo Gili.
- Cruz, F. (2012). Construcción formal. Valparaíso: Ediciones Universitarias de Valparaíso: Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Escuela de Arquitectura y Diseño.
- Ana Calvera, (2005). Arte ¿? Diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- Norberto Chaves, (2001). El oficio de diseñar: propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Barcelona: Gustavo Gili.
- Vilém Flusser, (2002). Filosofía del Diseño. España: síntesis.
- Víctor Margolin, (2002). Las rutas del diseño: estudios sobre teoría y práctica. Buenos aires: Nobuko
- Lakshmi Bhaskaran, (2007). El diseño en el tiempo: movimientos y estilos del diseño contemporáneo. Barcelona: Blume.
- Louis I. Kahn, (1984). Forma y diseño. Buenos Aires: Nueva Visión
- Arthur Asa Berger, (2009). What objects mean. Walnut Creek: Left Coast Press.
- Donald A. Norman, (2007). The design of future things. New York: Basic Books
- Pevsner, Nikolaus. (2003). Pioneros del diseño moderno de William Morris a Walter Gropius. Buenos Aires : Ediciones Infinito
- Jorge Larraín, (2000). Modernidad, razón e identidad en América Latina. Santiago: Andrés Bello
- Mel Byars, (2001). 100 diseños/100 años. México: McGraw-Hill Interamericana.

### Bibliografía Complementaria:

- Jean Prouvé, (2007). Muebles y objetos: Jean Prouvé. Barcelona: Contrapunto
- Charles Eames, Ray Eames, Mathias Remmele, (2007). Muebles y objetos. Barcelona: Contrapunto
- Alvar Aalto. (2007). Muebles y objetos: Alvar Aalto. Barcelona: Contrapunto,
- Zaha Hadid . Zaha Hadid: Testing the Boundaries (Newarchitecture 08/09 8). United Kingdom: Papadakis Publisher
- Eero Saarinen, (2007). Eero Saarinen: Objects and Furniture. España: Poligrafa
- Ettore Sottsass, (2014). Sottsass. New York: Phaidon Press



- Naoto Fukasawa, (2011). Super normal: sensations of the ordinary. Baden: Lars Mller
- Norman Potter, (1999). Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes. Barcelona: Paidós
- Dieter Rams, (2009). Less and more: the design ethos of Dieter Rams. Berlin: Gestalten Verlag
- Wassily Kandinsky, (1993). Cursos de la Bauhaus. Madrid: Alianza.