

# Taller de Accesorios y Joyería



## A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIJ311					
4. Ubicación en la malla	5º semestre, 3º año					
5. Créditos	8					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales		Teóricos	2	Prácticos	0	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase			0	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Ilustración de Moda					

## B. 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	X	Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción
	Responsabilidad pública		Trabajo en equipo		Jerarquización de la información	X	Dominio y uso de materiales
	Autonomía		Persuasión		Juicio crítico		
	Eficiencia		Pensamiento estratégico				
	Visión global						
	Visión analítica						
X	Comunicación						

## B. Aporte al Perfil de Egreso

Asignatura teórica-práctica que instaura conocimientos históricos y técnico-productivos en torno a la ornamentación corporal, accesorios de moda y artículos de joyería. Orienta al estudiante en el proceso de proyectación e ideación de piezas contemporáneas por medio del “Estudio de Casos”, permitiendo analizar las dimensiones formales, ergonómicas y comunicacionales.

Asimismo, y por medio del “Aprendizaje basado en proyectos”, la asignatura promueve la exploración material con diversos recursos -naturales, sintéticos, artificiales, minerales, cerámicos, metálicos, de desecho, reciclados y/o biodegradables- existentes en el contexto local y, la aplicación de técnicas tradicionales y no tradicionales, manuales,



ancestrales y/o artesanales, procesos manuales sistematizados, industriales y/o artesanales para la creación de ornamentos de moda contemporáneos capaces de comunicar conceptos a través de morfología, relación con el cuerpo humano, escala, materialidad y/o proceso constructivo. El alumno deberá identificar los atributos de las piezas a desarrollar y construir una propuesta de valor, para la conformación de una marca de Joyería de autor que será expuesta en un pop up.

Se dicta en el ciclo de **Licenciatura**, pertenece a la línea '**Proyectual**' y aporta en el desarrollo de las Competencias Genéricas de la UDD: **Comunicación y Emprendimiento y Liderazgo** y a las Competencias Específicas de la carrera: **Creatividad, Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción 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> <li>● Comunicación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Demuestra autonomía en el desarrollo de ornamentos corporales, cautelando su viabilidad productiva, económica e implicancias medioambientales.</li> </ul>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Creatividad</li> <li>● Dominio de Herramientas Tecnológicas</li> <li>● Dominio y uso de materiales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Elabora una estrategia comunicacional coherente con la propuesta de valor y las necesidades, motivaciones y preferencias de compra detectadas en el usuario y/o público objetivo, mediante el estudio de casos de éxito.</li> <li>● Establece asociaciones coherentes entre la información recabada referida al estudio de casos de joyería contemporánea y los procesos tecnológicos y productivos que domina mediante el desarrollo y producción de ornamentos de moda.</li> <li>● Demuestra autonomía en el uso de herramientas tecnológicas y analiza beneficios y costos de los procesos productivos a través de ejercicios prácticos.</li> <li>● Selecciona e integra diferentes materiales mediante el desarrollo de una pieza de joyería, pertinentes al formato, escala y uso que ésta proyecta.</li> </ul>

## D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<b>UNIDAD 1:</b> <b>Introducción a la joyería convencional en metal</b> 1.1 Revisión histórica y análisis del valor abstracto del ornamento corporal. 1.2 Procesos básicos: calado, soldadura, construcción con remaches y terminaciones 1.3 Procesos mediana complejidad mediante visitas a terreno: tallado de cera, construcción de cajas y mecanismos de broches	Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción Dominio y uso de materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aplica procesos y técnicas productivas mediante el desarrollo de piezas de joyería y/o accesorios de baja y mediana complejidad.</li> </ul>
<b>UNIDAD 2:</b> <b>Introducción a la Joyería contemporánea</b> 2.1 Evolución de la joyería, ¿qué es y qué caracteriza la joyería contemporánea?. 2.2 Estudio de casos nacionales. 2.3 Contexto, análisis de usuario, recursos y retórica.	Creatividad Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Detecta oportunidades creativas a partir del análisis de tendencias y elabora una propuesta conceptual que responda a ideas originales de desarrollo local.</li> </ul>
<b>UNIDAD 3:</b>	Dominio y uso de materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Experimenta por medio de diferentes técnicas productivas y</li> </ul>



<b>Procesos productivos y materiales no convencionales.</b> 3.1 Construcción modular manual. 3.2 Construcción con herramientas de corte digital. 3.3 Construcción con biomateriales.	Creatividad Comunicación	materiales no convencionales es desarrollo de piezas de joyería.
<b>UNIDAD 3:</b> Desarrollo de sistemas, series y colecciones. 4.1 Investigación y conceptualización 4.2 Escalas constructivas y ergonomía 4.3 Ideación, moodboard y prototipado 4.4 Manejo de constantes y variables del sistema 4.5 Desarrollo de colección cápsula 4.5 Estrategia de comunicación	Emprendimiento y liderazgo Creatividad Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Produce una colección cápsula de joyería contemporánea, por medio de la utilización de técnicas y/o materiales no convencionales, además de diseñar el material de comunicación para su lanzamiento, respondiendo a los lineamientos de sostenibilidad, diferenciación y creatividad, aplicados al usuario contemporáneo.</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 solicita priorizar las siguientes estrategias:

- Estudio de casos
- Aprendizaje basado en proyectos

Y se sugieren las siguientes estrategias:

- Clase expositiva
- Esquemas y organizadores gráficos
- Uso de imágenes y análisis formal
- Discusión guiada
- Salidas a terreno
- Realidades Extendidas: Aprendizaje experiencial mediante espacios de realidad virtual, realidad aumentada, realidad mixta, entre otros.
- Desarrollo de proyectos tecnológicos.
- 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 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 equivaldrán 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:

- Galton, E. (2013) Diseño de joyería. Barcelona: GG Moda.
- Lau Y. (2013) Diseño de accesorios. Barcelona: GG Moda.
- Loretta Lam (2020) Mastering Contemporary Jewelry Design: Inspiration, Process, and Finding Your Voice. Schiffer.
- Alba Cappellieri (2018) Jewellery: From Art Nouveau to 3D Printing. Skira.

### Bibliografía complementaria

- Testa, S. La gestión de las empresas de moda. Barcelona: GG Moda, 2010

- Celia Stall-Meadows (2003). Know Your Fashion Accessories. Fairchild Books
- Kyle Roderick (2019). Bejeweled: The World of Ethical Jewelry. Kyle Roderick, Hutton Wilkinson. Rizzoli.
- Nicolás Estrada (2019). New Necklaces: 400 Designs in Contemporary Jewellery. Promopress

