

BROCHURE

1º Semestre 2022

Talleres Licenciatura

@disenouc
www.disenno.uc.cl

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

Taller / Docente

PRODUCTO

Sebastián Negrete + Javiera Parr
Tomás Velásquez - Felipe Vilches
Patricia de los Ríos - Sebastián Rodríguez

CALIDAD I

Patricia Manns + Alberto González
Elena Alfaro + Soledad Hoces
Andrés Villela + Catalina Hepp

CALIDAD II

Lina Cárdenas
Alejandra Amenabar
Federico Monroy
Marcela Parada
Sergio Valderrama

MERCADO I

Paola Moreno
Marcos Chilet
Ximena Ulibarri
Alejandro Durán
Iván Caro

MERCADO II

Rosario Sánchez
Paula Wuth
Sergio Ramírez
Denise Montt
Natalia Oviedo

1º Semestre 2022

Taller Producto

Taller Producto

DESCRIPCIÓN Parte del cuarto semestre de pregrado de Diseño UC, representa el cierre de la etapa de bachillerato. Como tal, este curso busca que sus estudiantes lleven a la práctica los aprendizajes desarrollados durante los primeros semestres de la carrera, utilizando la metodología proyectual para diseñar productos y sistemas que cumplan con los criterios de coherencia, calidad, originalidad, sustentabilidad y viabilidad productiva.

METODOLOGÍA Producto es un taller con 3 secciones coordinadas en sus objetivos de aprendizaje, calendario y evaluaciones e independientes en las temáticas y ámbitos de estudio tratadas. Este equilibrio entre normas claras comunes y libertad creativa, asegura resultados de aprendizaje y niveles de exigencia parejos para los estudiantes y se nutre de las experticias y temas de interés de las duplas docentes de cada sección.

EVALUACIONES Cada semestre consta de 3 etapas o proyectos generales y la modalidad de trabajo es predominantemente colaborativa, considerando 2/3 de las evaluaciones del semestre en formato grupal y 1/3 individual. Estas últimas pueden estar distribuidas como distintas notas de proceso o bien corresponder a un proyecto en su totalidad.

ETAPAS

1

Identidad
Profundizar en el desarrollo del concepto de identidad en el marco de un proyecto de diseño.

2

Interacción
Observar un contexto experiencial determinado y reconocer problemáticas existentes

3

Examen Final Integral
consolidar los resultados de aprendizaje obtenidos en los proyectos anteriores

Sebastián Negrete - Javiera Parr

PERFIL DOCENTE

Sebastián Negrete

Diseñador UC, Máster en Diseño de transportes, Scuola Politecnica di Design SPD. Profesor asistente en Diseño UC, actualmente dicta los cursos Laboratorio de Modelos y Prototipos, Taller Producto y Design Bootcamp y el curso Diseño para Innovar, en Educación Continua. Investigador del Laboratorio de Innovación Pública UC y Visiting Research Fellow del University of Technology de Sydney donde investiga junto al Centro de Sistemas Autónomos (CAS) en el área de robótica y movilidad. En los últimos años ha participado en investigación y desarrollo de proyectos relacionados a implementación de nuevas tecnologías en Chile y Perú.

Javiera Parr

Profesora Instructora adjunta en Diseño UC. Actualmente dicta el curso de Taller Producto y realiza guiatura de tesis en pregrado. En su experiencia profesional se ha desarrollado en el área del branding apoyando a diversas pymes en el diseño de su identidad de marca. Ha trabajado en proyectos interdisciplinarios con foco en el diseño participativo tanto en Chile como en Perú. Hoy impulsa su emprendimiento: Parr. Un proyecto que se centra en la fabricación de utensilios cerámicos diseñados y elaborados a mano.

TPUC - Sección 01

ÁMBITO GENERAL
DEL DISEÑO

Diseño de productos

DESCRIPCIÓN DEL
DESAFÍO, TEMA
O PROYECTO

El taller se enfoca en profundizar en el diseño de productos, en particular en el diseño de detalles y en desarrollar productos con carácter definido, buscando que cada estudiante desarrolle su identidad como diseñador en lugar de crear productos genéricos. Se realizan tres encargos, uno individual y dos grupales, los que están enfocados en explorar y potenciar diferentes habilidades en los estudiantes. Un encargo se dedica a profundizar en la comprensión de la forma, otro en explorar materiales y comprender el componente técnico del diseño industrial. El encargo final resume el contenido del semestre enfocándose en el diseño de detalles.

METODOLOGÍA
DE TRABAJO

Modalidad presencial compuesta por clases lectivas complementadas con cápsulas de contenido específico desarrolladas por profesores y ayudantes. Trabajo en clases, corrección entre pares y corrección con el equipo docente.

ESTRATEGIA DE
EVALUACIÓN

Encargos grupales, individuales, autoevaluación y evaluación de pares.

CONTACTO

snegret@uc.cl - jparr@uc.cl

Tomás Velásquez - Felipe Vilches

PERFIL DOCENTE

Tomás Velásquez

Diseñador de la Universidad Católica. Profesor adjunto en Diseño UC desde 2017. Ha guiado distintos proyectos de taller que han culminado en procesos de protección mediante patentes de invención y ha generado vínculos de colaboración entre la universidad y empresas, siempre con foco en que sus estudiantes trabajen con contraparte reales.

En el ámbito profesional, Tomás es socio fundador y Director Creativo del Estudio de Diseño Non hace 10 años. En él, realiza trabajos de construcción estratégica de marcas para distintas empresas, junto a proyectos de packaging, comunicación audiovisual y web. Esto le ha conseguido un premio al mejor packaging en la Bienal de Diseño de Chile de 2017 y publicaciones en revistas del rubro, tanto por ese trabajo particular como por su visión como diseñador.

Felipe Vilches

Diseñador de la Universidad Católica. Profesor instructor adjunto en Diseño UC y dicta el curso de Taller Producto en pregrado desde 2019. Profesionalmente participa en proyectos de comunicación audiovisual, diseño de identidad, diseño de interacción y forma parte del Estudio de Diseño Non. A nivel investigativo ha explorado el nexo entre diseño y cognición, mediante el estudio de técnicas de manejo de atención y percepción provenientes de la disciplina de la magia y el desarrollo de métodos para su aplicación en el diseño.

TPUC - Sección 02

ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO	Diseño integral
DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO	<p>La sección posee una mirada integral del diseño y tiene el foco en el desarrollo de proyectos con un nivel de resolución de producto final dentro de las 3 etapas de desarrollo del semestre; Identidad, Interacción y Examen Final Integral. En particular, dentro de la etapa de Identidad, la Sección 02 habitualmente desafía a sus estudiantes a desarrollar proyectos de creación de marca y packaging originales, apuntando a productos o servicios que involucren la participación de los 5 sentidos, entre los cuales destaca el trabajo con emprendimientos locales y la creación de productos alimenticios inéditos.</p> <p>Para la etapa de interacción, se busca estudiar un contexto experiencial rico en agentes participantes y relaciones entre ellos y su entorno. Para esto, los últimos semestres se ha trabajado en temáticas como el diseño de nuevos deportes y los juegos tipo print & play. Finalmente, para la última etapa se plantea un ámbito amplio de intervención, donde los grupos de estudiantes salen a buscar oportunidades de desarrollo. Estos ámbitos varían constantemente y pueden ir desde el diseño de productos para viajes hasta nuevas soluciones para situaciones de emergencia.</p>
METODOLOGÍA DE TRABAJO	Modalidad presencial. Clases lectivas + cápsulas de contenido, correcciones con equipo docente, correcciones entre pares, exámenes con comisiones invitadas y puesta en común con secciones paralelas.
ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN	Los encargos grupales consideran evaluaciones periódicas del proceso mediante exposiciones orales de los avances por parte de cada grupo apoyados por presentaciones digitales, mock ups, maquetas y prototipos. Esta misma dinámica se replica para proyectos o etapas individuales. Existe la posibilidad de incorporar procesos de autoevaluación, evaluación de pares y evaluación directa a entregables como prototipos, manuales de marca, piezas audiovisuales u otros.
CONTACTO	tomas@uc.cl - fivilches@uc.cl

Patricia de los Ríos - Sebastián Rodríguez

PERFIL DOCENTE

Patricia de los Ríos

Diseñadora de la Universidad Católica y Diplomada en Docencia Universitaria de la misma casa de estudios.

Profesor asistente de la Escuela de Diseño, actualmente coordina el curso Procesos de Producción y dicta el módulo Gráfico de la misma asignatura, dicta Taller Producto y es Profesora Guía de tesis de Pregrado.

Como diseñadora tiene experiencia en Diseño Editorial impreso y ha liderado y formado parte de proyectos interdisciplinarios de carácter público en áreas como Diseño de Información para el transporte, Alimentación, Packaging y desarrollo social y primera infancia.

Sebastián Rodríguez

Diseñador Industrial Universidad de Chile. Magister (c) Artes Mediales Universidad de Chile. Instructor adjunto de la Escuela de Diseño y Arquitectura. Actualmente dicta los cursos en pregrado Taller de Producto y Seminario de Investigación. Pertenece al Laboratorio de Biofabricación FADEU. En la escuela de Arquitectura dicta los cursos Introducción a la Biofabricación, Laboratorio de Biofabricación y Taller de Investigación de Proyecto, correspondientes al Magister de Sustentabilidad (MASE).

Su experiencia en Investigación incluye fondos del Ministerio de Cultura, así como fondos de la Vicerrectoría de Investigación UC en temáticas relacionadas al desarrollo de biomateriales y tecnologías libres.

TPUC - Sección 03

ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO

Diseño Eco social

DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO

La Sección 3 de Taller Producto, enmarca el diseño como una disciplina que aporta valor, entendiendo este concepto como un beneficio social que incluye a las personas (comunidades) y el medio ambiente (territorio) y no sólo cómo mecanismos de valor económico individual exclusivo. Los proyectos desarrollados en el Taller se abordan desde una perspectiva eco social que puede incluir a usuarios individuales y colectivos, humanos y no humanos.

El primer proyecto aborda la identidad desde el desarrollo de una oportunidad cultural y territorial, a través del diseño de juegos de mesa. El segundo trabaja la interacción mediante la vinculación con Puentes UC en el desarrollo de propuestas que contribuyen de manera concreta y útil en la solución de necesidades reales de Municipios. El tercer proyecto de examen explora las posibilidades de los Biomateriales mediante el desarrollo experiencial, caracterización y conceptualización de un producto en un escenario futuro mediante herramientas de diseño especulativo.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

Modalidad presencial. Clases lectivas + cápsulas de contenido. Herramientas prácticas de diseño complementarias al desarrollo de los proyectos. Los avances se lleva a cabo de manera individual o grupal y se retroalimenta sobre presentaciones de investigación e ideación en formato definido o libre dependiendo de la etapa, presentaciones, prototipos, fotomontajes y videos.

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

Las evaluaciones se llevan a cabo mediante una rúbrica y criterios de evaluación explicitados al iniciar cada proyecto. La estrategia de evaluación se compone de evaluaciones por parte del equipo docente del tipo formativa y sumativa y evaluaciones sumativas entre pares por parte de los estudiantes. En los exámenes de cada proyecto se contará con una comisión invitada.

CONTACTO

pdelosri@uc.cl - sebastian.rodriguez@uc.cl

"Taller Integrado de Diseño Estratégico -TIDE-, tiene como propósito conducir un proceso de creación de valor a partir de la validación de interacciones, entre un sujeto (*usuario*) y un objeto (*producto o servicio*), en un contexto particular, buscando extraer oportunidades desde el beneficio o costo que los atributos generan.

El proceso de validación, como instrumento empírico, es el centro metodológico de este *taller*. Su finalidad, es la medición como evidencia objetiva del nivel de satisfacción que percibe el usuario en relación a su interacción con el producto o servicio.

Objetivos de Aprendizaje

1. Redactar y ejecutar un plan de validación con foco en la interacción que se produce entre las personas y los productos, servicios y/o experiencias.
2. Identificar oportunidades y patrones de valor para la innovación, compatibles a las corrientes del diseño contempladas en el *taller*.
3. Desarrollar soluciones innovadoras a partir de patrones de valor, reconocibles y accesibles al usuario/consumidor.

Proyecto Común

El primer proyecto está 100% centrado en el trabajo del proceso de validación de productos, provistos por una empresa mediana o grande que opera en el país, y cuyo portafolio de productos permita una aproximación cercana por parte de los equipos de estudiantes.

La selección de la empresa y el mix de productos a validar es transversal al taller y sus tres secciones, lo que permite un trabajo independiente de cada una, pero sincronizado en los procesos comunes, como la inducción al proceso de validación, el lanzamiento del desafío por parte de la empresa, la sesión de feedback con la empresa, el examen académico, y la presentación final de proyectos seleccionados.

Este semestre, optamos por una empresa cuyo ámbito de acción y productos, permiten un trabajo de validación compatible con la situación sanitaria.

El proyecto común se basa en el proceso de validación de interacciones, como un instrumento empírico de comprobación para el proyecto.

Patricia Manns + Alberto González

pmanns@uc.cl / agonzram@uc.cl

PERFIL DOCENTE

Patricia Manns

Diseñadora y docente de la Escuela de Diseño de la Universidad Católica de Chile. Master en Tecnologías Educativas en el Tecnológico de Monterrey, México.

Los últimos dos años ha dictado los cursos de pregrado, TEMET, Seminario de Título y Taller de Título y curso de posgrado, Aproximación a la Investigación en el MADA.

Alberto González

Diseñador y Licenciado en Artes de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Master en Diseño de vehículos de transportes, Universitat Pompeu Fabra. Jefe Magister en Diseño Avanzado.

Is this the future of food ?



- ▶ Facil de retirar
- ▶ Gran adherencia
- ▶ Reposicionable
- ▶ No deja residuos al retirar
- ▶ Mantiene sus propiedades a pesar de la humedad

Patricia Manns + Alberto González

ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO

Estrategia: Innovación, negocios, servicios, tecnología, sustentabilidad, emprendimiento.

DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO

En la segunda etapa del semestre, los estudiantes levantan una oportunidad de innovación contactando personalmente a un emprendimiento con potencial de crecimiento en sus recursos comerciales, para luego proyectar estratégicamente en base a los resultados de lo validado. *El foco de estos emprendimientos podría estar condicionado a las condiciones sanitarias del país con respecto a la evolución de la pandemia covid -19.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

El Taller emplea diversas metodologías y herramientas para el proceso de diseño, materialización y testeo, que finalizarán en una propuesta que considera las distintas variables en el desarrollo de un producto o servicio, tales como producción de prototipos, validación, imagen e identidad de marca entre otras.

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

Elena Alfaro + Soledad Hoces de la Guardia

elalfaro@uc.cl / shoces@uc.cl

PERFIL DOCENTE

Elena Alfaro

Diseñadora, Universidad Católica; Periodista, Universidad de Santiago. Sus intereses se relacionan con la artesanía, artesanía + diseño, patrimonio cultural inmaterial, gestión cultural y microemprendimiento. Ha realizado proyectos de puesta en valor, innovación, investigación y publicaciones en el área de la colaboración entre Artesanía y Diseño. Destaca su experiencia en gestión cultural en la dirección de la Muestra de Artesanía UC (desde 2013 a la fecha). Parte del Comité Ejecutivo de la 4ª, 5ª y 6ª Bienales de Diseño. Directora Programa de Artesanía UC.

Soledad Hoces de la Guardia

Diseñadora, Universidad Católica. Sus áreas de interés: diseño textil, diseño estratégico, artesanía, investigación y patrimonio, microemprendimiento, diseño y artesanía; y diseño y patrimonio. Investigadora textil con especialidad en textiles andinos, tejidos arqueológicos y etnográficos. Ha realizado diferentes investigaciones, trabajo con comunidades, participación en congresos y publicaciones. Es miembro del Comité Nacional de Conservación Textil, que presidió entre 2006-2008.



Elena Alfaro + Soledad Hoces de la Guardia

ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO	Diseño Social, Innovación Social desde el Diseño, Artesanía y Diseño
DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO	<p>El taller identifica la situación de movilidad restringida como una oportunidad para la reflexión en torno a la valoración del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), como una forma de reconocer la historia personal y desde allí la comunitaria. Se espera que el relevamiento de esta información se realice mediante la investigación y el diálogo intergeneracional que permita visibilizar manifestaciones culturales, historias y ámbitos valiosos del PCI vivenciadas o recreadas por personas que experimentan brechas tecnológicas que los ponen al margen de la comunicación digital.</p> <p>El desafío se enmarca en una colaboración con el Programa de Artesanía UC y sus diferentes líneas de acción y alianzas estratégicas con artesanos, Municipalidades o Centros Culturales.</p>
METODOLOGÍA DE TRABAJO	<p>El trabajo se materializa en una estrategia digital o híbrida, producto o servicio destinados a usuarios específicos, que ponen en valor los hallazgos realizados y a los grupos atendidos, considerando la validación de la propuesta como parte del proceso.</p> <p>Al igual que los semestres anteriores, los proyectos logrados son integrados como material educativo y de difusión en la plataforma y redes de Artesanía UC, y en particular la versión 49 a de la Muestra de Artesanía UC 2022. El encargo de la segunda unidad se realiza en el marco de la metodología Aprendizaje y Servicio (A+S).</p>
ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN	Trabajos grupales. Trabajos individuales. Controles de lectura. Autoevaluación.

Catalina Hepp + Andrés Villela

cahepp@uc.cl / avillelac@uc.cl

PERFIL DOCENTE

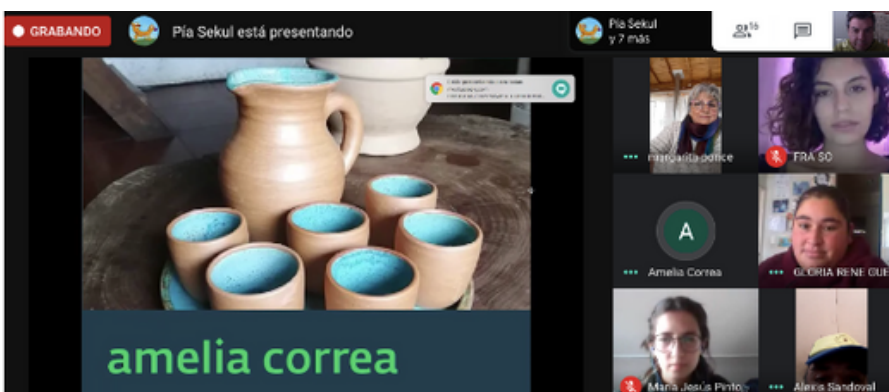
Catalina Hepp

Diseñadora, Universidad Católica, con enfoque en proyectos e instalación de capacidades sobre diseño de servicios, diseño participativo e innovación guiada por diseño. Experiencia en proyectos nacionales e internacionales, desde el mundo público y privado. Diplomada en Formulación y Evaluación de Proyectos Sociales con foco en Territorio y Comunidad del Centro de Políticas Públicas UC. Co-fundadora del Santiago Service Jam, capítulo local de los Global Jam.

Andrés Villela

Diseñador, Universidad Católica; Máster en Business Innovation and Technology Evaluation, Universidad de Girona, y doctorando en el mismo programa de Innovación Empresarial. Ha participado proyectos de desarrollo de productos, tanto a nivel empresarial, como en proyectos de I+D. En Duoc UC participó como Profesor de Diseño Industrial, además de asumir cargos directivos en la Escuela y Centro de Diseño. Ha colaborado como profesor en la Universidad de Girona, Universidad Andrés Bello, Universidad Isthmus y Universidad de Zaragoza. Director del Consejo Ejecutivo de Cumulus. Hasta 2015 fue Director de la Escuela de Diseño y del Duoc Design Factory (powered by Aalto University). En 2015 asume la Vicerrectoría Académica de Duoc UC.

En 2016 se integra a Diseño UC como académico y Subdirector de Transferencia y Desarrollo. Actualmente se desempeña como docente y Subdirector Académico.



Catalina Hepp + Andrés Villela

ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO Diseño estratégico

DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO El proyecto particular del taller busca la validación de interacciones. El punto de partida puede ser la validación de productos o ámbitos de intervención, desde donde se definen los patrones de valor que constituyen la base de innovación. En particular la sección 3 ha buscado un ámbito de intervención que funcione como contrapunto al trabajo con empresas multinacionales del primer ejercicio. La segunda unidad de taller se orienta con un enfoque mucho más social y de emprendimientos de escala local.

METODOLOGÍA DE TRABAJO El segundo proyecto, como contrapunto al trabajo con contrapartes empresariales, basa su aproximación mediante una estrategia de innovación social y emprendimiento, que busca identificar oportunidades y patrones de valor que permitan la implementación de mejoras hacia socios comunitarios con desafíos de innovación. En particular la metodología se fundamenta en los principios del Aprendizaje de Servicios (A+S) de la UC. Pueden revisar un artículo de nuestra experiencia, en el libro de Innovación Docente publicado en el marco de V Seminario de Innovación Docente de la UC, página 12.

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN El Taller funcionará en modalidad presencial, en sintonía a las medidas de seguridad vigente, bajo el modelo de encargos semanales, y en equipos de trabajo, los cuales son presentados en detalle, incluyendo descripción, objetivos formato, criterios de evaluación, y condiciones generales de presentación. Los profesores evalúan y retroalimentan cada encargo, dejando registro permanente de los resultados, con el propósito de conducir las mejoras en el trabajo. De los formatos recurrentes está el uso de presentaciones digitales, prototipos digitales, informes compilatorios, videos de observación y/o promoción, y una permanente práctica del pitch de presentación. El Taller buscará promover la vuelta al campus a través de la modalidad híbrida, y para el segundo proyecto se analizaran las opciones de promover algunas salidas a terreno en la medida que se autoricen desplazamientos con fines académicos.

"El Taller de Calidad II tiene como propósito crear soluciones de diseño en respuesta a necesidades detectadas en contextos complejos, a través de la experimentación creativa y reflexión crítica; desarrollando competencias profesionales que implican el manejo de metodologías, variables formales, técnicas, productivas y funcionales, así como la incorporación de factores psicológicos, estéticos y éticos, de acuerdo a criterios de pertinencia y factibilidad del proyecto.

Ojetivos de Aprendizaje

1. Analizar de manera crítica un contexto complejo.
2. Detectar oportunidades de intervención proyectual a partir de la investigación y observación de actores, contextos y sus variables.
3. Definir factores y requerimientos involucrados en un proyecto de diseño.
4. Identificar las herramientas y metodologías para el desarrollo de un proyecto.

Metamorfosis: Textiles que se transforman

ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO	Textil, indumentaria, experimentación
DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO	<p>El estudiante propondrá soluciones de diseño desde el textil, centrándose en materiales utilizados por sus características funcionales, desempeño, aplicaciones industriales, y no necesariamente por razones estéticas.</p> <p>El taller explora superficies textiles que se transforman a partir de procesos químicos y del uso de color. Los materiales textiles pueden usarse para múltiples aplicaciones y tienen la capacidad de adecuarse a las necesidades requeridas en distintos contextos.</p>
METODOLOGÍA DE TRABAJO	<p>El taller será un espacio para la investigación, reflexión y práctica en torno a soluciones creativas en donde las características técnicas de los textiles serán un factor determinante en distintos contextos de necesidad.</p> <p>Las clases prácticas serán complementadas con material visual y/o teórico en principios básicos textiles, desarrollos recientes, tendencias en materiales, y especificaciones y estándares de calidad internacional. Adicionalmente, el taller contará con el apoyo de CALTEX, empresa de certificación de calidad textil.</p>
ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN	<p>Ejercicios de experimentación (entregas en clases): 20%</p> <p>Examen Parcial 1: 20%</p> <p>Examen Parcial 2: 20%</p> <p>Examen Final: 40%</p> <p>Cada uno de los encargos será evaluado según una pauta que se detallará en cada caso. La mayoría de los ejercicios serán individuales.</p> <p>Requisitos 85% de asistencia obligatoria (se puede faltar 5 clases máximo). Si excede el límite debe ser respaldado con certificado médico timbrado por la facultad.</p>

Sergio Valderrama

sergio.valderrama@mvdiseño.cl

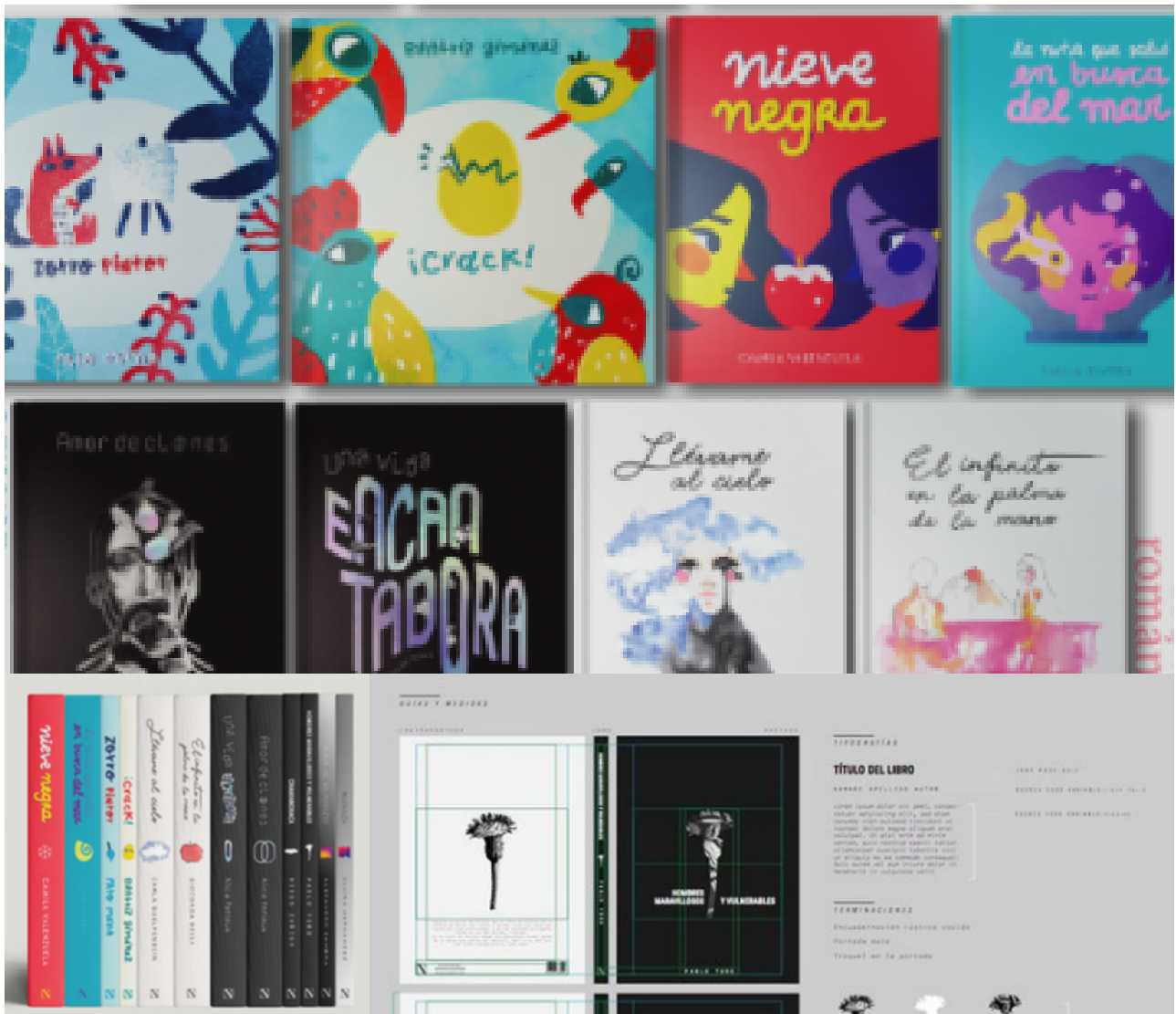
PERFIL DOCENTE Diseñador, Universidad Católica de Valparaíso. Diseño en Packaging y Marcas en MV DISEÑO.



ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO	Branding, gráfico, diseño de información, identidad.
DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO	Este taller se enfoca en el diseño de marcas, packaging y la aplicación en medios observando la expresión gráfica de los mensajes. Permite comprender y diseñar la identidad de productos y servicios con que nos relacionamos en la vida cotidiana más allá del gusto personal. En cierto modo induce a objetivar las cualidad el diseño y tiene directa relación con emprendimientos nuevos y estrategias de eficiencia ayudando a diseñar con eficiencia. El taller entrega herramientas para diseñar y posicionar una marca en el cambiante mercado actual.
METODOLOGÍA DE TRABAJO	La dinámica de trabajo es una secuencia de encargos de complejidad creciente y requiere observar y aventurarse en proponer soluciones que se analizan en la dinámica del taller. Se trabaja en forma individual con correcciones personalizadas, claves para el aprendizaje, siendo condición para avanzar. Las clases son expositivas y con análisis de casos que develan el proceso que los llevó a concretar y participar del mercado.
ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN	<p>Eficiencia: Decisiones formales para aprovecha recursos y eficacia del mensaje</p> <p>Creatividad: Aporte que presenta la obra (ingenio, originalidad, singularidad)</p> <p>Presentación: Capacidad de exponer su fundamento y limpieza formal.</p>

PERFIL DOCENTE

Diseñadora, Universidad Católica. Diplomada en Tipografía y en Filosofía y Estética en la misma casa de estudios. Ha colaborado como docente en la Escuela de Diseño UDP, donde estuvo a cargo del área Gráfica y Editorial, y en el Ministerio de Cultura como jurado del premio Amster de Excelencia en el Diseño Editorial. Fundadora de la Galería de Arte Gráfico A3.



Diseño Editorial

ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO	Diseño Editorial, tecnologías de impresión, patrimonio gráfico, investigación
DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO	La producción gráfica de un país ocupa un lugar en el corazón de su gente, su memoria colectiva y por lo tanto su cultura. Todas estas manifestaciones son instrumentos de transmisión de mensajes y constituyen nuestra herencia visual. Para proyectar es fundamental conocer nuestro pasado: como diseñadores debemos tener conciencia de que estamos construyendo patrimonio gráfico futuro.
METODOLOGÍA DE TRABAJO	<p>El semestre estará dividido en tres unidades en la que abordaremos un caso de estudio. A través de éste conoceremos e investigaremos la historia gráfica local, para finalmente reinterpretarla y proyectarla.</p> <p>Complementaremos nuestros casos con referentes contemporáneos, lecturas, investigaciones grupales, metodologías de desarrollo y visitas. Dejaremos testimonio de lo anterior en una 'memoria de proyecto' en la cual se documentará el proceso y también se definirán los conceptos y lineamientos del proyecto final. En este último, el oficio y la experimentación gráfica serán el centro de acción de una estrategia gráfica en un escenario futuro -con varias partes y piezas- para una audiencia determinada y acorde al caso estudiado.</p>
ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN	Se realizarán correcciones y entregas semanales. En la primera y segunda unidad cada encargo será evaluado por una nota cuyo promedio corresponderá a un 60% de la nota de presentación a examen. La tercera unidad el promedio de notas corresponderá al otro 40% de presentación a examen. Por último el examen consistirá en una versión definitiva y acabada del proyecto final, con una ponderación del 30% de la nota final.

PERFIL DOCENTE

Diseñadora, Universidad Católica; Magíster en Artes con mención en Teoría e Historia del Arte, Universidad de Chile; Licenciada en Estética y Diplomada en Estudios de Cine, UC. Fundadora de la línea de Diseño Audiovisual. Docente Programa Penta UC. Junto a su labor académica y de investigación, ejerce como profesional independiente en las áreas de diseño audiovisual, guión y video documental. Sus investigaciones han sido publicadas en Argentina, Brasil, Colombia, Chile, España y México. En el 2016 es investigadora responsable de "Mapa de los estudios de cine en Chile (2005-2015)", proyecto financiado por el Fondo de Fomento Audiovisual de Chile, cuyos resultados pueden verse en el sitio web estudiosencine.cl



Diseño Audiovisual

ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO

Diseño Audiovisual

DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO

El Taller Audiovisual se orienta a abordar reflexiva y experiencialmente el campo del Diseño Audiovisual y se presenta como una oportunidad para desarrollar competencias profesionales en esta área.

*BITÁCORA: El Taller AV se inició a las puertas del cambio de siglo, el segundo semestre de 1999, y se ha desarrollado ininterrumpidamente desde entonces. Cada semestre hemos conformado un colectivo de realización audiovisual, interrogando el campo del Diseño Audiovisual y realizando proyectos en esta área. En 21 años contamos con una memoria audiovisual significativa, a la que es posible acceder en: Canal oficial del Taller en Youtube: [colectivo audiovisual marcela parada](#)

Instagram: @colectivoav.cl

METODOLOGÍA DE TRABAJO

Se aborda en 3 frentes: lenguaje audiovisual, creación y formulación de proyectos audiovisuales (desde la idea, el Story line y el Storyboard, el Guión y la planificación), y la realización audiovisual. Junto al análisis de piezas audiovisuales y al estudio del lenguaje audiovisual, se abordan microproyectos que buscan explorar, desarrollar y potenciar las habilidades individuales (proyectuales, técnicas, narrativas y de diseño audiovisual). El Taller considera la posibilidad de abordar proyectos en equipo y como colectivo AV (duplas o equipos mayores), dependiendo del trabajo realizado y de los logros del grupo de estudiantes en el semestre.

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

Cada encargo se evalúa con una rúbrica detallada. Los criterios de evaluación general consideran: Escritura AV, Planificación AV, Discurso AV, Efectividad AV narrativa, Técnica AV, Propuesta de carácter AV.

PERFIL DOCENTE

Diseñador, Universidad Católica, Diploma Professional Industrial Designer, IDSA con estudios en el Fashion Institute of Technology, N.Y. Trabajó en Tihany Design y Creative Woodworking Inc. USA, participando en obras en Nueva York y Londres. Socio fundador de Monroy & Montero / Woodtronics Design, 1992 - 2012, empresa de equipamiento corporativo y retail.

Promotor de la actividad profesional a través de IDSA Y ChD. Sus obras han sido expuestas en las cuatro primeras Bienales de Diseño de Chile.

Su actividad docente incluye talleres de diseño desde 1992. Ha enfatizando la visión práctica del diseño como servicio profesional interdisciplinario, fomentando el oficio desde el hacer y la realización, partiendo por el dibujo, la proactividad, la relación con la industria y la oportunidad para que los estudiantes trabajen en proyectos reales, con PYMES y el ámbito social a través de Puentes UC, empresas e instituciones.

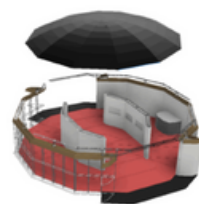
El Mirador Creativo instalado en una plaza.



Vista frontal

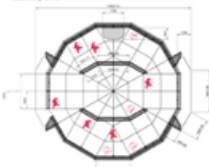
Vista lateral derecha

Piezas y componentes



Vista de planta

Vista general y partes



Diseño de objetos, muebles y espacios funcionales

ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO	Industrial: mobiliario, equipamiento, objetos, productos, material, packaging, interiores, iluminación.
DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO	<p><i>Temario 1: Experimentación 3D : Ejercicios de nivelación en ingeniería inversa, como proceso de obtener información de diseño a partir de un producto asignado con el fin de determinar cuáles son sus componentes y de qué manera interactúan entre sí, analizando su valor como diseño y proceso de fabricación. Se ejercitará la representación esquemática, planimétrica y modelado 3D.</i></p> <p><i>Temario 2: Caso de Estudio : (por definir) A partir de un convenio de Puentes UC u otra organización, el taller realizará a modo de encargo profesional, proyectos de espacios, objetos o muebles, en dinámicas de contexto real, exponiéndose ante mandantes y expertos externos en una dinámica colaborativa.</i></p> <p>Para este efecto los estudiantes se agruparán en equipos a modo de oficinas de diseño, para desarrollar y fundamentar en forma estratégica su visión y propuesta pertinente a los encargos .</p>
METODOLOGÍA DE TRABAJO	<p>Evaluaciones periódicas según cronograma a definir. Asistencia mínima 80 %</p> <p>Experimentación e iteración a través del dibujo, medios digitales, mock-ups, maquetas , y prototipos parciales que evidencien estrategias conceptuales, funcionales y constructivas.</p> <p>Dinámicas de trabajo participativo y co-creación cuando se amerita.</p> <p>Participación de invitados especialistas según temática</p> <p>Visita a fábricas según temática</p>
ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN	Talleres expositivos y discusión colectiva. Infografías, sketching, planimetrías, visualizaciones 3D, fichas técnicas. Modelos 3D, maquetas y plantillas.

El Taller Mercado I entrega herramientas para orientar de manera estratégica decisiones en el marco del proyecto de Diseño. Para este propósito los estudiantes deben integrar pensamiento crítico sobre su propia praxis, y desarrollar de un punto de vista reflexivo sobre entornos sociotécnicos donde sus propuestas se insertarán.

La sostenibilidad y viabilidad estratégica del proyecto nace de la capacidad de desarrollar un análisis crítico sobre el entorno que permita diseñar en contextos de alta incertidumbre como los actuales. Lo que distingue curricularmente al nivel, es que suma la necesidad de que los estudiantes fundamenten decisiones de diseño desde una perspectiva integradora, y con una visión sobre los escenarios futuros de desarrollo social, ambiental, técnico, científico, cultural, económico, etc.

Ojetivos de Aprendizaje

1. Analizar de forma autónoma las variables involucradas en ámbitos específicos de las líneas temáticas de las secciones del taller.
2. Combinar los factores cualitativos y cuantitativos que definen la pertinencia y calidad de las propuestas en los ecosistemas a los que está dirigido.
3. Integrar de forma coherente y desde una perspectiva clara los factores estéticos, técnicos y culturales en una propuesta alineada con los desafíos de diseño de las industrias creativas.

PERFIL DOCENTE

Diseñadora, Universidad Católica; Magister en Historia y Teoría del Arte, Universidad de Chile. Artista Textil. Paralelamente a su labor académica en Diseño, dirige el Diploma en Creación Textil y Diseño de Superficies UC, pertenece al Comité Nacional de Conservación textil y es socia fundadora del Centro de Arte Textil CAT.

"Me interesa el trabajo textil de carácter creativo, capaz de insertarse en el mercado de productos textiles de carácter autoral. Entiendo la experimentación metódica como un recurso primordial para encontrar recursos técnicos que entreguen originalidad a los productos textiles. Valoro la observación, los desafíos creativos y el oficio.

Creo que parte fundamental del diseño es poner en valor la belleza intrínseca de los materiales y los procesos. En mis talleres me declaro abiertamente anti retail, porque -en nuestro mercado- no entrega ningún espacio para desarrollar idea creativa alguna. En cambio creo absolutamente que el único futuro textil sostenible para el planeta y enriquecedor para la humanidad se encuentra en los emprendimientos locales, honestos, que miran y admiran al usuario para el que trabajan".



Textil e indumentaria

ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO

Indumentaria, accesorios, creación y experimentación textil.

DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO

Este taller de mercado será un espacio de reflexión y práctica en torno a la producción textil en el contexto de la crisis climática. Desde esa toma de conciencia diseñaremos y produciremos objetos textiles variados, poniendo énfasis en la realización de diseño inteligente y responsable para la producción de textiles y su aplicación en arte, indumentaria, accesorios, y otros, dentro del contexto de las llamadas industrias creativas.

El taller:

- Se fundamentará en la experimentación y el reciclaje.
- Se alimentará de la observación y análisis reflexivo.
- Reflexionará sobre la responsabilidad de la industria textil.
- Propondrá lenguajes formales y conceptuales innovadores.
- Se alejará de las propuestas propias del retail.
- Trabjará bajo el concepto de colección para un mercado real.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

El taller será impartido en modalidad presencial, con la participación activa de los estudiantes tanto en sus propios procesos de diseño como en las instancias de corrección, por lo que se considera esencial la presencia de todos los integrantes durante todas las clases.

Son importantes en este proceso:

1. Trabajos individuales con seguimiento clase a clase.
2. Encargos tanto de desarrollo inmediato como de procesos a largo plazo.
3. Correcciones y evaluaciones abiertas.

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

Todas las correcciones de proceso serán evaluadas a través de una corrección verbal abierta al taller como un modo efectivo de indicar el estado de avance del estudiante en el proceso de taller.

Al final del semestre se dará una nota de presentación a través de un dossier del semestre, que será promediado con la nota del examen final.

PERFIL DOCENTE

Diseñador, Universidad Católica. Ha desarrollado su experiencia laboral desde el complemento entre su trabajo profesional en el diseño de espacios interactivos, museografía, activaciones y diseño de productos, junto a la investigación y docencia en talleres y cátedras vinculadas con el diseño de interacción, identidad, experiencia, divulgación científica, educación y desarrollo de productos en distintas universidades nacionales. Se ha desempeñado como director de Educación y divulgación en centros científicos, como director del nodo del programa estratégico CORFO para ciudades inteligentes, es director alterno del proyecto SEISMO: instrumento digital para el diagnóstico estructural de viviendas tras eventos sísmicos; y está a cargo de Low-tech design group, que promueve el desarrollo y transferencia de proyectos de alto impacto social y una perspectiva renovada sobre la incorporación de avances tecnológicos y científicos por medio de procesos, materiales y recursos accesibles para un gran porcentaje de la sociedad.



Lowtech & Ciencia

ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO Educación y divulgación científica, diseño de productos, diseño basado en procesos biológicos evolutivos, diseño basado en Simbiogénesis, espacios interactivos digitales y físicos y tecnologías de representación y simulación 3D

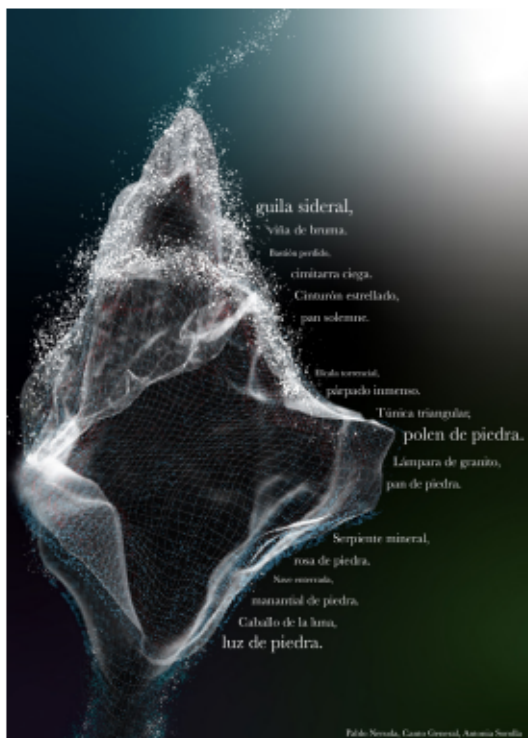
DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO Durante esta versión del taller Lowtech & Ciencia UC abordaremos dos temáticas y desafíos complementarios: [1] Aproximarnos al diseño intervenciones monumentales (mapping 3D y experiencias digitales) como medio de promoción y divulgación científica; [2] y el desarrollo de proyectos transdisciplinarios en conjunto a Microbiología Marina y el equipo del Laboratorio de Microbiología Marina UC, más la Estación Costera de Investigaciones Marinas ECIM. El primer proyecto comenzará desde la introducción a técnicas de diseño digital, conceptos vinculados con el aprendizaje tangencial y el desarrollo de experiencias interactivas en espacio público. Nuestro objeto de estudio será el microcosmos y los microorganismos de sistemas costeros. El segundo proyecto será de base biotecnológica con foco en diseño. El propósito será promover la transdisciplina por medio de trabajo en equipo, asumiendo una relación cooperativa.

METODOLOGÍA DE TRABAJO Los proyectos se iniciarán con una inmersión participativa en los entornos y las sesiones tendrán una dinámica dual: trabajo individual y grupal para el desarrollo de proyectos, correcciones y discusión de las propuestas; además de tutorías en software de producción: Modelado 3D (Rhinoceros 3D & Fusion 360), representación fotorrealista (KeyShot3D; Photoshop), edición audiovisual (After Effects, Premiere) y tecnologías vinculadas (Mapping, simulación elemento finito, entre otros).
*No es necesario poseer conocimientos previos en herramientas de producción digital o programación.

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

- 1.- Desafío Mapping (40%)
Proceso (60%)
Presentación final (40%)
- 2.- Desafío Consorcios (30%)
Proceso (60%)
Presentación final (40%)
- 3.- Desafío Personal (30%)

PERFIL DOCENTE Diseñadora, Universidad Católica; Licenciada en Estética UC; Master en Comunicación y Educación, Facultad de Comunicaciones UC y Universidad Autónoma de Barcelona. Miembro comité asesor Departamento de las Artes e Industrias Creativas, Ministerio de las Culturas. Directora Revisa Diseña, 2009-2017. Directora Creativa Revista Universitaria UC, 1983-2011. Diseñadora Revista Humanitas, 1998 a la fecha. Directora Publicidad Universitaria, VRC-UC. Su trabajo ha sido objeto de distinciones como el premio Altazor y el Premio a la Trayectoria otorgado por Chile Diseño. Junto a la Escuela de Teatro UC, ha desarrollado proyectos donde estudiantes de diseño y teatro trabajaron conjuntamente en obras de Shakespeare, Cervantes, Calderón de la Barca y Federico García Lorca donde generaban la gráfica de difusión, publicaciones, diseño de vestuario, iluminación y escenografía que se producía y exponía ante un público de espectadores.



Pablo Neruda, Canto General, Antonia Sorolla



Universo Libro Pop Up, Colomba Somarriva

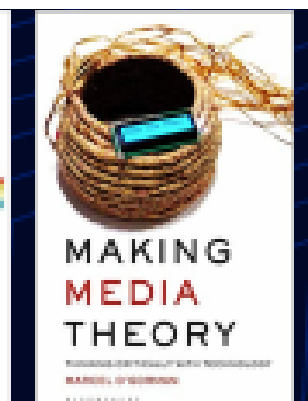
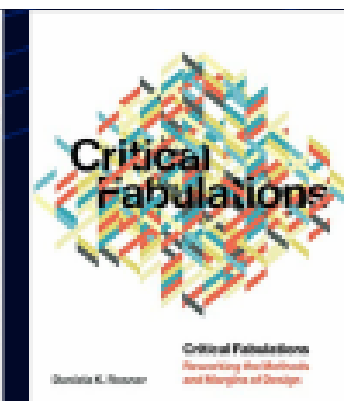
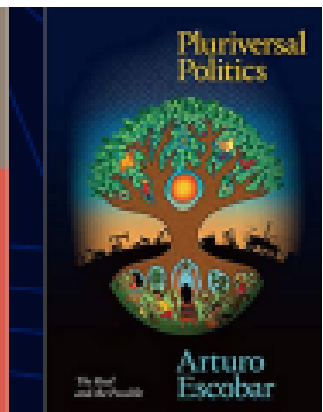
Lenguaje Visual y Comunicación

ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO	Diseño y Cultura, Diseño y Activismo, Diseño Experimental.
DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO	El taller desarrolla dos ejercicios, dos proyectos y el tema para el examen. Los contenidos se vinculan al entorno, cultura o situaciones trascendentes para el mundo contemporáneo y rol que el diseño adquiere en cada caso. En 2022 se trabajará nuevamente con la Facultad de Comunicaciones UC en el diseño de afiches que promueven documentales destacados, además se intentará establecer una nueva interacción con otra disciplina, para potenciar el aporte que se puede generar entre ambas frente a un objetivo común. Ante cualquier proyecto este taller valora la proyección de buenas ideas y su conceptualización frente a un determinado tema, y muy fundamentalmente la creatividad y rigor del estudiante durante el proceso. Se estimula el desarrollo del lenguaje visual y la capacidad de representar y comunicar. Se puede hacer uso del soporte digital, formato presencial u otros según corresponda, frente a un desafío y oportunidad de diseño.
METODOLOGÍA DE TRABAJO	La metodología siempre incluye una buena investigación tras la cual se procede a proyectar y desarrollar el diseño. El trabajo puede ser individual, en dupla o incluso grupal, cuando se justifica, como en caso de un montaje que requiera de diferentes roles. Se fomenta la participación de los estudiantes de taller, particularmente durante las correcciones, por el aporte e interés que generan. Se pide mantener una buena asistencia y puntualidad.
ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN	Cada proyecto se evalúa según la investigación que se hace y los objetivos que se proponen, el concepto y proceso que se realiza y la "belleza" y aporte del resultado que se obtiene. Paralelamente, se incentiva la sustentabilidad como un valor permanente.

PERFIL DOCENTE

Diseñador, Universidad Católica; Master of Arts, University of London, Goldsmiths College mención en Medios y Teoría Crítica; Licenciado en Artes Visuales, Universidad de Chile.

Ganador de la medalla de oro como co-curador del Pabellón de Chile en la Bienal de Diseño de Londres 2022. Se ha desempeñado profesionalmente en Televisión Nacional de Chile en la ejecución de un proyecto para desarrollar nuevos modelos de negocio para televisión digital cultural. En el pasado ejerció como Director Creativo y Coordinador General de la Comunicación Digital y Diseño del Gobierno de Chile (SECOM), siendo responsable desde la identidad gráfica del gobierno, hasta el manejo de crisis comunicacionales en desastres naturales. En el año 2018 publicó el libro 'Materiales Televisivos: Apuntes para una economía digital de los contenidos' Su publicación internacional más reciente es en el libro Election Posters Around the World: Political Campaigning in the Public Space' de Editorial Springer.



Escenarios Futuros desde el Diseño

ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO	Escenarios Futuros, Diseño para la transición, Diseño Especulativo, Diseño discursivo, Diseño Crítico.
DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO	<p>El taller busca que los estudiantes sean capaces de proyectar de forma argumentada escenarios futuros a partir de la utilización del diseño como vehículo de exploración de imaginarios políticos, tecnológicos, sociales, estéticos o culturales. La capacidad central que espera desarrollar el taller es que l@s estudiantes exploren cómo configurar escenarios futuros (probables, plausibles o posibles) a partir de hechos presentes. Para esto se revisarán aproximaciones de diseño tales como: diseño especulativo, diseño discursivo, diseño para la transición, etc.</p> <p>L@s estudiantes deben tener una actitud crítica y propositiva, y comprendiendo que el diseño influye no exclusivamente en como las personas nos comportamos, sino también en como las personas pensamos (Tharp & Tharp, 2018).</p> <p>El taller busca utilizar al diseño como una herramienta de investigación sobre los imaginarios y modos de vida futuros, con especial énfasis en las consecuencias de la devastación medioambiental, la relación tecnología & sociedad, y el surgimiento de nuevos valores y deseos en la generación Z chilena y latinoamericana.</p> <p><u>Referencia clase 1</u></p>
METODOLOGÍA DE TRABAJO	Los proyectos y ejercicios son individuales, con énfasis en la reflexión personal y el auto-encargo. El tema de trabajo será seleccionado por cada estudiante de acuerdo a sus propios intereses. El semestre se dividirá en una modalidad de seminario que privilegiará la discusión y comprensión de temas complejos surgidos de la literatura y casos. Se harán ejercicios prácticos de configuración de escenarios futuros, y los estudiantes realizarán un proyecto a partir de inquietudes particulares
ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN	Encargos mensuales breves. El promedio será el 50% de la presentación a examen. El proyecto final corresponderá al 50% de la nota de presentación a examen, cada corrección del proyecto final será una nota. La pauta de evaluación tendrá énfasis en cómo el estudiante integra conocimientos en el marco de los desafíos de mercado del taller.

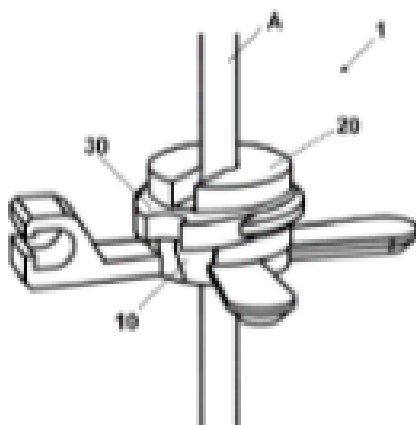
PERFIL DOCENTE

Diseñador, Docente e investigador de la Escuela de Diseño UC; Diseñador en planificación quirúrgica del Departamento de Cabeza y Cuello del Instituto Nacional del Cáncer. Especialidad en planificación quirúrgica digital en cirugía resectiva y reconstructiva de cabeza y cuello biomodelos prequirúrgicos e impresión 3D; Líneas de investigación en desarrollo de dispositivos médicos y simuladores para educación en medicina. Diseño y fabricación de ayudas técnicas para rehabilitación con tecnologías digitales. Como profesional veo que un proceso metodológico en conjunto con las habilidades particulares de cada diseñador permite crear soluciones novedosas y funcionales, las que permiten abrir nuevos campos para el diseño.

DATOS PARA HOJA TÉCNICA DE PATENTE DEPOSITIVO ADAPTADOR Sonda Foley

TÍTULO
DISPOSITIVO DE MONTAJE PARA ADAPTACIÓN DE UNA SONDA URINARIA FOLEY COMO SONDA DE GASTROENTERO ENDOSCÓPICO PERCUTÁNEO (PGE) PARA ALIMENTACIÓN ENTERAL.

RESUMEN
Dispositivo de montaje (1) para adaptación de una sonda urinaria Foley como sonda de gastroentero endoscópico percutáneo (PGE) para alimentación enteral, el que comprende un medio de rotación radial tipo abrazadera (10) que sostiene la sonda para evitar que migre hacia el interior de la cavidad estomacal del paciente, donde dicho abrazadera (10) es asegurada en su posición por un botón de bloqueo de accés lateral (20) a la sonda y por un anillo (30) de cierre posterior que se introduce a presión por fuera del botón de bloqueo (20).



Diseño para la Salud

ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO

Diseño y Salud, impresión 3D, metodologías proyectuales, diseño de producto, prototipado.

DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO

La salud es un pilar dentro de las necesidades de la sociedad, así a quedado demostrado luego de la crisis sanitaria. La innovación en esta área avanza a diario. En el taller se abordaran en una primera instancia ámbitos de salud muy amplios y centrado en los intereses de los estudiantes, proyectos que aborden temas clínicos, quirúrgicos, del sueño actividades de la vida diaria, etc. Así desde una perspectiva metodológica proyectual, poder abordarlos de manera autónoma y personal. En una segunda mirada veremos una metodología grupal de proyección en el prototipado y la fabricación pudiendo validar procesos y productos.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

Se abordará lo proyectual desde un desarrollo estratégico, adaptando el taller hacia una dinámica flexible donde se desarrollaran clase/taller presencial con algunas actividades/workshops online.

Se revisará en conjunto con los estudiantes del curso, el programa en detalle de manera de enfocar los trabajos, desarrollar workshops, sesiones de trabajo colaborativas con el fin de favorecer y fortalecer el aprendizaje durante el semestre. Se desarrollará un proyecto individual y uno grupal, trabajando la reflexión colaborativa sobre las decisiones que se toman.

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

El taller vela por la progresión personal y el compromiso para afrontar cada etapa del curso, por lo que se evalúa tanto el trabajo practico semana a semana, como el nivel de aprendizaje con 4 notas durante el semestre, relacionado a sus dos proyectos.

El taller busca situar al estudiante ante el reto de proponer soluciones sostenibles a desafíos de diseño complejos -con múltiples variables- que se insertan en el mercado y la sociedad.

El taller se divide en secciones que abordan aspectos de deseabilidad, factibilidad y viabilidad -en distintas proporciones- que garantizan la existencia de un impacto verificable en el medio, desarrollando competencias para enfrentar la complejidad de los proyectos desde una perspectiva profesional.

Ojetivos de Aprendizaje

1. Comprender los mecanismos cualitativos sobre el estudio de usuarios y su contexto, complementado con mecanismos cuantitativos que nutran el análisis.
2. Comprender factores que definen un entorno competitivo o social, considerando macro y micro entorno.
3. Adquirir competencias para proyectar creativamente soluciones, sujetas a datos cualitativos y cuantitativos que se derivan de un entorno complejo.
4. Desarrollar propuesta de diseño sostenibles.
5. Evaluar la propuesta de diseño desde la complejidad de los factores aportados en el taller

PERFIL DOCENTE

Diseñadora UC. Cofundadora, socia y diseñadora de la marca Éxō
Enamel. Directora creativa de la marca Majen



Indumentaria e Identidad

ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO

Textil: indumentaria, orfebrería, creaciones.s, diseño de producto, prototipado.

DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO

El taller genera las instancias para que el estudiante trabaje de manera colaborativa con expertos del área textil, para generar productos responsables y concientes que se puedan insertar en un mercado futuro. Para esto es necesario que el estudiante conozca, experimente y aplique técnicas textiles, aprendidas del experto, para generar productos bajo una marca propia y con un sello distintivo e identitario respecto al mercado de vestuario nacional e internacional.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

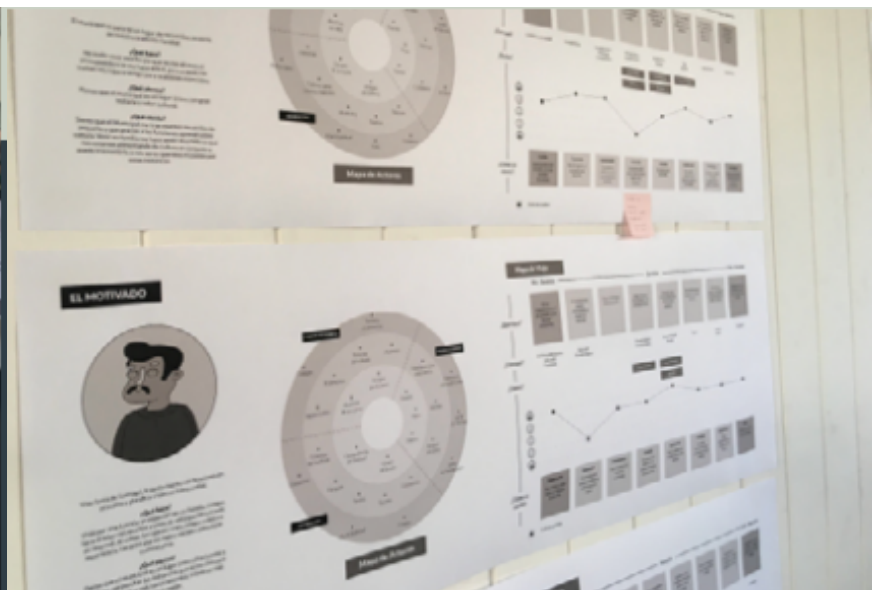
Las unidades del taller se abordarán con ejercicios experimentales en clase, encargos cortos, encargos semanales y una propuesta final de colección y marca propia. Los contenidos se entregarán en clases expositivas, visitas, lecturas e investigaciones de los estudiantes. Se realizará un trabajo paralelo de lecturas y contenido teórico, y trabajos prácticos donde cada estudiante conocerá y ejecutará una técnica textil para comprenderla y luego aplicarla en el diseño de una colección de prendas bajo una marca propia.

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

Todas las entregas serán evaluadas y serán de complejidad creciente.

PERFIL DOCENTE

Diseñadora, Universidad Católica. Ingeniera Comercial, Universidad Católica. Donde realiza docencia en pregrado y postgrado, investigación aplicada y consultoría. Docente del MBA UC. Su ejercicio profesional y académico, se centra en Diseño de Servicios, Design-Driven Innovation, y Estrategia. Investigadora del Laboratorio de Innovación Pública, LIPUC.



Servicios para los Ecosistemas

ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO

Diseño de Servicios, diseño estratégico, prototipado de intangibles.

DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO

El taller está enfocado en el diseño de servicios y la aplicación de su método, técnicas e instrumentos para el desarrollo de proyectos en colaboración con entidades del sector privado, sector público, academia y/o la sociedad civil. Se hará hincapié en la mirada de futuro y especulación, el uso de la técnica del prototipado de servicios en distintas etapas del proceso y se involucrará activamente a las entidades y usuarios, con el propósito de facilitar la implementación de las propuestas.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

El taller se desarrollará en torno aprendizaje basado en proyectos, siguiendo los contenidos asociados a cada etapa. Específicamente se contempla: actividades individuales, dinámicas de trabajo grupal, presentaciones de los(as) estudiantes, sesiones participativas con actores claves y lecturas complementarias.

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

Se desarrollarán dos proyectos con organizaciones a lo largo del taller, un proyecto individual de reflexión crítica y un proyecto de colaboración internacional. Los proyectos con organizaciones considerarán la siguiente estrategia evaluativa: 25% trabajo individual; 30% encargos grupales intermedios; 15% evaluación de pares; 30% examen. El proyecto individual y el proyecto internacional, se evaluarán en la presentación final y se entregará retroalimentación en instancias intermedias.

PERFIL DOCENTE Diseñador UC y Master en Visual Communication (University of Reading, UK). Desde el año 2004 especializado en el diseño de sistemas de comunicación visual (identidad, pictogramas, mapas e infografías) así como dirección de arte para proyectos editoriales. Ha colaborado en proyectos como Territorios tipográficos, Quintana-Font, Latinotype y Ediciones Penal Largo. Miembro del Departamento de Estudios Tipográficos, donde he trabajado como investigador en proyectos de diseño de información en espacios públicos y en la coordinación del Diploma en Tipografía.



Identities visuales de lo público

ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO

Identidad / Comunicación Visu / Diseño Gráfico

DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO

El taller dará una mirada a fenómenos interdisciplinarios relacionados a la construcción de lo público, entendiendo éste desde varias perspectivas: social, espacial, geográfica, física, jurídica, etc. La definición que usaremos lo entiende como una realidad compartida, una creación artificial que delimita las relaciones entre quienes habitamos el mundo. Así, lo público tal como una mesa para dos comensales, une y separa (se recomienda leer a Hannah Arendt, *La condición humana*). Esta realidad genera una construcción gráfica o visual de lo público. El taller discutirá esta idea mediante ejercicios individuales y reflexionará sobre sus implicancias en el escenario cultural actual. Así se pretende responder a preguntas como: ¿Todo lo compartido es público? ¿Cómo las organizaciones (complejas como los países o simples como una junta vecinal) generan o se apropian de símbolos que integran a la comunidad? ¿influyen los comunicadores visuales en el ámbito público?, etc.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

Las actividades se enfocarán en proyectos experimentales donde cada estudiante deberá recopilar información e investigar un contexto específico para luego aplicar elementos y herramientas del oficio gráfico, que den cuenta de la problemática analizada. Estas problemáticas de diseño estarán centradas en los símbolos visuales de diferentes tipos de organizaciones y/o instituciones públicas y en los sistemas gráficos que sustentan las identidades visuales en el tiempo.

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

El taller tendrá evaluaciones individuales a través de 3 encargos. Se dará énfasis en que cada una reflexione sobre los procesos individuales, por ello será necesaria la investigación de referencias, sesiones propositivas, el desarrollo del oficio y la experimentación en materiales y producción. Sin embargo, se considerará lo colaborativo y grupal del contexto del taller en cada uno de los ejercicios. Además, de haber montajes presenciales, éstos se harán y evaluarán grupalmente.

PERFIL DOCENTE

Diseñadora Integral y Magíster en Diseño Avanzado UC. Profesora adjunta de la Escuela de Diseño UC, actualmente dicta el curso Procesos de Producción en pregrado y Diseño Orientado a la Manufactura en el MADA UC.

Hace 7 años fundó la empresa +D Diseño para la Ciencia, oficina que presta asesoría de diseño de productos-sistemas y prototipado a proyectos de base científico-tecnológica, a investigaciones académicas aplicadas con financiamiento público e iniciativas privadas.

Su principal interés es el diseño de objetos o sistemas tangibles, que involucren resolución de problemas y se traduzcan en un beneficio social.

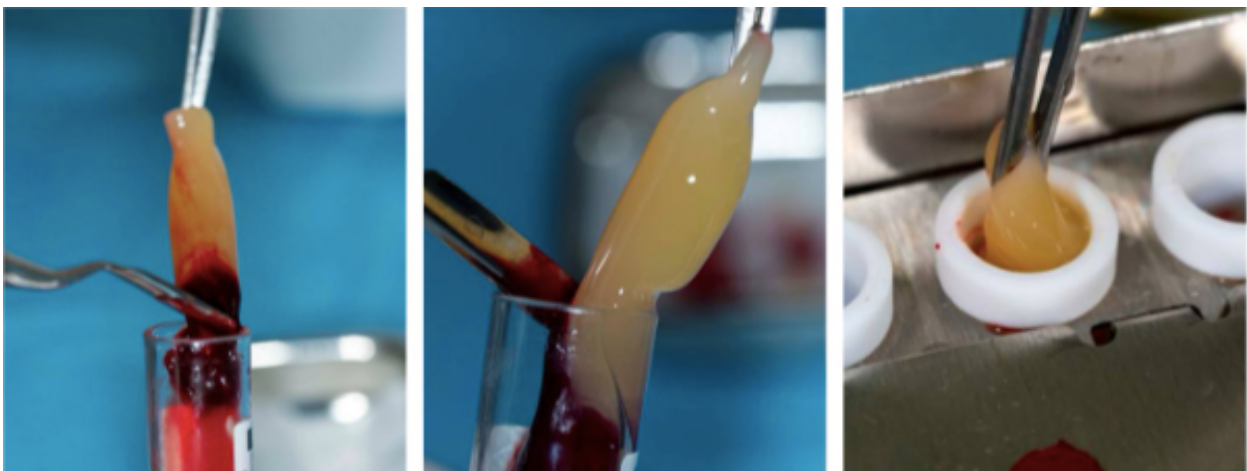


Diseño y Ciencia

ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO	Diseño de objetos, dispositivos y/o sistemas tangibles. Fabricación Digital. Prototipado.
DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO	<p>El taller está enfocado en el desarrollo de soluciones tangibles dentro de un proyecto de base científico-tecnológica. El proyecto será abordado desde la etapa de investigación, hasta la etapa de prototipado y validación, contemplando materiales y procesos que sean factibles de utilizar dada la escala de producción requerida, y considerando aspectos de diseño para su implementación, tales como los costos, tiempos y recursos disponibles dentro del proyecto. Se fomentará el contacto con contrapartes reales, usuarios, entrevistas con expertos y proveedores.</p>
METODOLOGÍA DE TRABAJO	<p>Cápsulas breves de contenidos, trabajo práctico en clases y Fabhaus UC, uso de herramientas de fabricación digital. Modelo de encargos semanales con corrección semanal, se priorizarán los encargos individuales. El formato recurrente será el de presentación digital y en la etapa de diseño la entrega de prototipos físicos y/o digitales.</p> <p>En el taller se aplicará la metodología propia del proceso de diseño, aplicando herramientas de investigación para la etapa de levantamiento y análisis de información, identificación de los requerimientos de diseño, proceso de ideación, prototipado y testeos. También se apuntará a incorporar los principios del diseño orientado a la manufactura como un factor clave al momento de implementar las soluciones de diseño tangibles dentro de un contexto real.</p> <p>El Taller se impartirá de forma 100% presencial, mientras las condiciones así lo permitan. No se requiere conocimiento previo de uso de máquinas de fabricación digital.</p>
ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN	<p>Unidad 1: 20% - Unidad 2: 20% - Unidad 3: 30% Examen: 30%</p> <p>Cada encargo contendrá el detalle de lo solicitado, condiciones de presentación, formato y los criterios de evaluación que se utilizarán en la pauta-rúbrica de evaluación.</p> <p>Requisito aprobación: 85% de asistencia, para justificar una inasistencia se debe presentar un certificado médico.</p>

PERFIL DOCENTE

Diseñadora, Universidad Católica; Master in Professional Studies de Pratt Institute NY. Actualmente se desempeña además como docente en la Escuela de Medicina UC desarrollando dos líneas de investigación, una para la creación de modelos de anatomía seccional 3D que fomentan el razonamiento anatómico y la otra para utilizar al diseño como herramienta que promueve la investigación clínica traslacional.



Gestión de Diseño

ÁMBITO GENERAL DEL DISEÑO

Investigación, Emprendimiento, Gestión de Diseño

DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO, TEMA O PROYECTO

Este taller se enfocará en dos temáticas, la primera son los aceites esenciales, trabajaremos entendiendo esta terapia en conjunto con pacientes para experimentar sus efectos y proyectar sus beneficios. La segunda temática son las úlceras crónicas que afectan a una proporción significativa de la población en alguna etapa de sus vidas, las cuales en algunos casos permanecen abiertas por meses o hasta años aún con tratamiento convencional. La tecnología actual permite, a un bajo costo, desarrollar y aplicar membranas o tapones de fibrina rica en plaquetas y leucocitos (FRP-L), que es un concentrado plaquetario de segunda generación que se obtiene de la sangre del mismo paciente sin necesidad de aditivos como anticoagulante. El desafío será desarrollar un sistema que permita ampliar la superficie de cobertura de FRP-L. Para esto se contará con la colaboración de la Dra Constanza Martínez, Odontóloga encargada del Laboratorio de Fisiología y Regeneración Periodontal UC.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

El taller se divide en 2 etapas. La primera consiste en el levantamiento de oportunidades de diseño desde la observación etnográfica, donde se realizarán clases de inducción a las temáticas de salud en conjunto con expertos para generar un diálogo que permita orientar el trabajo de investigación cuanti y cualitativa. Al final de etapa se presentarán propuestas de diseño a una empresa asociada. La segunda etapa estará destinada al desarrollo de propuestas de valor para nuevos sistemas de fabricación de FRP-L, para esto los estudiantes deberán realizar entrevistas a agentes clave y proponer sus soluciones a un panel de expertos. Aquellos proyectos seleccionados pasarán a la etapa final de desarrollo donde se espera una validación de propuestas como mínimo producto o servicio viable en el Laboratorio de Fisiología y Regeneración Periodontal UC.

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

Las evaluaciones formativas del taller serán individuales y las evaluaciones sumativas se realizarán en la instancia de propuesta de valor (40%) y en el examen final (60%).