

FICHA PROGRAMACIÓN DE PASANTÍA EDUCACIÓN FUTURO 2019

1. IDENTIFICACIÓN DE LA PASANTÍA

Universidad			
Universidad Viña del Mar (UVM)			
Nombre Pasantía			
DISEÑO: LA FORMA DE LAS COSAS			
Carrera o disciplina asociada	Cupo máximo	Dirigido a estudiantes de	
Diseño, Creatividad y Marketing	15 cupos	IIº a IVº medio	
Académico Responsable	Nº contacto	Correo electrónico	
Allan Garviso Dufau	32 2462653 +569 95993493	agarviso@uvm.cl	
Académico Responsable 2	Nº contacto	Correo electrónico	
Xavier Adaros Manríquez	32 2462650 +569 92181369	xadaros@uvm.cl	
Académico Responsable 3	Nº contacto	Correo electrónico	
Allen Rosenberg Carrasco	32 2462650 +569 45015737	allen.rosenberg@uvm.cl	
Dirección	Sala	Duración	Horario
Los Fresnos 52, Miraflores Bajo, Viña del Mar	207 / laboratorio Prototipos/ Laboratorio MAC		Viernes de 15:00 a 16:30

2. DESCRIPCIÓN DE LA PASANTÍA

Antecedentes	
<p>El diseño, ya sea gráfico, industrial, de interiores, de interface, etc. tienen un factor común que radica en otorgar sentido a la forma de las cosas y por lo tanto a lo que nos rodea. De esta manera todo el mundo artificial, y que por lo tanto ha sido construido por el hombre, de alguna manera está diseñado. La forma de un teléfono móvil, la interfaz de una aplicación, la gráfica de un juego de ordenador, un afiche, un objeto, un mueble y hasta un edificio son obras de diseño (entre muchas otras). Así, la disciplina ha cobrado una importancia relevante en estas últimas décadas tanto para el bienestar de las personas como para la competitividad de las empresas de cualquier rubro, de esta manera ofrece un campo de exploración infinito, donde la creatividad, el pensamiento estratégico y las nuevas tecnologías se relacionan para construir la forma de las cosas del futuro.</p>	
Objetivo General	Contenidos
Exponer a los estudiantes a las metodologías para el desarrollo del pensamiento creativo utilizando herramientas de comunicación estratégica y las relacionadas a las nuevas	<ul style="list-style-type: none"> El pensamiento creativo y el diseño gráfico. Color, estructura, tipografía La comunicación corporativa y la comunicación estratégica

tecnologías de fabricación digital con tal de formar en el alumno aprendizajes que son afines a cualquier disciplina donde la creatividad y la originalidad se transforman en insumos para el desarrollo personal.	<ul style="list-style-type: none"> El diseño de objetos y la fabricación digital, el nuevo paradigma de la industrialización.
Metodología de Trabajo	Perfil del Participante
Las clases serán principalmente prácticas aplicando una metodología activa en la construcción de los aprendizajes. Se trabajará mediante el desarrollo de proyectos grupales de corto alcance en cada uno de los temas propuestos, con la presencia constante del docente como articulador y facilitador de los resultados. Las clases se desarrollarán en talleres de diseño de la escuela, lo que permite el trabajo colaborativo complementado con el uso de laboratorios de computación y de fabricación digital.	La actitud más importante para que los estudiantes aprovechen esta pasantía es el tener curiosidad por lo que nos rodea, en desarrollar el pensamiento creativo aplicado al proyecto de diseño y desarrollar habilidades tecnológicas de fabricación digital.

3. PROGRAMACIÓN DE LAS SESIONES

N°	Fecha	Título	Descripción	Comentarios
1	2 de agosto	Introducción: Diseño y creatividad	Sesión introductoria a los conceptos de diseño, en particular a aquellos relacionados al diseño gráfico y la concepción de una idea.	Xavier Adaros
2	9 de agosto	La comunicación gráfica: Forma, color y tamaño	Sesión práctica donde se realizarán propuestas de diseño incorporando el color, el tamaño y la forma; y como incide en la forma de las cosas.	Xavier Adaros
3	16 de agosto	La comunicación gráfica: Tipografía y escala	Taller de creación., donde los estudiantes crearán un objeto de diseño que además de cumplir alguna función específica, pueda ser capaces de dar cuenta de un mensaje lúdico.	Xavier Adaros
4	23 de agosto	Introducción: diseño y construcción digital.	Sesión teórico práctica donde los estudiantes aprenderán acerca del nuevo paradigma de la fabricación digital y las oportunidades que abre en el campo del diseño	Allan Garviso
5	30 de agosto	Cortadora laser, cortadora router.	Sesión Práctica: Utilización de cortadoras CNC para la fabricación digital e impresoras 3d	Allan Garviso

6	6 de septiembre	Impresión en 3d	Sesión Práctica: Utilización de impresoras y router de corte para la fabricación digital	Allan Garviso
7	13 de septiembre	Introducción: ¿qué es la comunicación?	Sesión expositiva sobre la comunicación y la construcción de experiencias.	Allen Rosenberg
8	27 de septiembre	La comunicación y la empresa. La marca comercial	Sesión práctica para el desarrollo de la marca personal	Allen Rosenberg
9	04 de octubre	La marca personal	Realización de afiche con la marca personal	Allen Rosenberg

4. FORMACIÓN DE LOS ACADÉMICOS

Formación Académica y/o Profesional

El cuerpo docente está conformado por profesores jornada completa de la Carrera de Diseño con una vasta experiencia en el mundo profesional, todos con grado académico de Magister. De esta manera el profesor Xavier Adaros ha desarrollado innumerables proyectos relacionados al diseño de marca y editorial, el profesor Allen Rosenberg con experiencia en el trabajo en agencias de diseño y comunicación estratégica, mientras que el profesor Allan Garviso ha desarrollado proyectos de diseño de interiores y de objetos ligados a la innovación y el emprendimiento.

Auspicia:



Colaboran:



Participan:



Programa elaborado por: **Allan Garviso Dufau, Marzo 2019**