

1. IDENTIFICACIÓN DE LA PASANTÍA

Universidad			
UNIVERSIDAD VIÑA DEL MAR			
Nombre Pasantía			
DISEÑO: LA FORMA DE LAS COSAS			
Área o Disciplina	Cupo máximo	Dirigido a alumnos de	
Diseño, Creatividad y Marketing	15 cupos	I° a IV° medio	
Académico Responsable	N° contacto	Correo electrónico	
Allan Garviso Dufau	32 2462653 9 95993493	agarviso@uvm.cl	
Académico Responsable 2	N° contacto	Correo electrónico	
Xavier Adaros Manriquez	32 2462650 9 92181369	xadaros@uvm.cl	
Académico Responsable 3	N° contacto	Correo electrónico	
Allen Rosenberg Carrasco	32 2462650 9 45015737	Allen.rosenberg@uvm.cl	
Dirección	Sala	Duración	Horario
Los Fresnos 52, Miraflores Bajo, Viña del Mar	207 / laboratorio Prototipos/ Laboratorio MAC	13,5 horas.	Viernes de 15:00 a 16:30 horas

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	Objetivos Específicos
Exponer a los estudiantes a las metodologías para el desarrollo del pensamiento creativo utilizando herramientas de comunicación estratégica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Familiarizar a los estudiantes con conceptos básicos de diseño 2. Proveer a los estudiantes el acceso a metodologías de pensamiento creativo desde

<p>y las relacionadas a las nuevas 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.</p>	<p>la observación de la realidad como insumo para el diseño.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Familiarizar a los estudiantes con el uso herramientas de fabricación digital y su uso en proyectos de diseño. 4. Incitar en los estudiantes las capacidades críticas de análisis de la comunicación estratégica y su relación con la empresa.
Contenidos	Metodología de Trabajo
<ul style="list-style-type: none"> • El pensamiento creativo y el diseño gráfico. Color, estructura, tipografía • La comunicación corporativa y la comunicación estratégica • El diseño de objetos y la fabricación digital, el nuevo paradigma de la industrialización. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
Perfil del Participante	Resultados de Aprendizaje
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer la metodología de diseño, en particular las de pensamiento creativo, como una herramienta que permite transformar una idea en una forma o proyecto. • Reconocer la fabricación digital como un proceso que permite cambiar el paradigma de la producción seriada. • Reconocer la comunicación como una herramienta estratégica de diseño relacionada a la construcción de experiencias con el usuario.

3. PROGRAMACIÓN DE LAS SESIONES

N°	Fecha	Título	Descripción	Comentarios
1	17 de agosto	Introducción: Diseño y creatividad	Clase introductoria a los conceptos de diseño, en particular a aquellos relacionados al diseño gráfico y la concepción de una idea.	Xavier Adaros
2	24 de agosto	La comunicación gráfica: Forma, color y tamaño	Clase práctica donde se realizarán propuestas de diseño incorporando el color y como incide en la forma de las cosas.	Xavier Adaros
3	31 de agosto	La comunicación gráfica: Tipografía y escala	Clase teórico práctica donde en la primera parte se explicarán los fenómenos físicos que hacen que la luz	Xavier Adaros

			que una estrella emite varie. En la parte más práctica de la clase se trabajará sobre la interpretación de gráficos en dos dimensiones.	
4	7 de septiembre	Introducción: diseño y construcción digital.	Clase 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	14 de septiembre	Cortadora laser, cortadora router.	Clase Práctica: Utilización de cortadoras CNC para la fabricación digital	Allan Garviso
6	28 de septiembre	Impresión en 3d	Clase Práctica: Utilización de impresoras para la fabricación digital	Allan Garviso
7	5 de octubre	Instrucción: ¿qué es la comunicación?	Clase expositiva sobre la comunicación y la construcción de experiencias.	Allen Rosenberg
8	12 de octubre	La comunicación y la empresa. La marca comercial	Clase práctica para el desarrollo de la marca personal	Allen Rosenberg
9	19 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.

5. COORDINACIÓN DE LA PASANTÍA

Nombre	N° contacto	Correo electrónico
<i>(persona proporcionada por el programa Educación Futuro)</i>		

Auspicia:



Patrocinan:



Participan y Colaboran:

