

CATÁLOGO
DE
ASIGNATURAS
DISEÑO
UDD

COURSE CATALOGUE DESIGN SCHOOL UDD

A contar del año 2016, como respuesta a su constante búsqueda por formar profesionales que lideren el ejercicio del Diseño en Chile, la Facultad de Diseño UDD da inicio a esta nueva estructura curricular que es reflejo de su visión, valores y principios. A partir del año 2018, esta estructura curricular se adapta para incluir cursos y actividades del Proyecto Educativo UDD Futuro.

Este plan de estudios se compone de cursos disciplinares, que son comunes a las cuatro menciones: Diseño Gráfico; Diseño de Interacción Digital; Diseño de Espacios y Objetos, y Diseño de Moda y Gestión, y cursos específicos por cada una de ellas.

En las siguientes páginas presentamos y describimos cada una de estas asignaturas, indicando además a qué línea disciplinar pertenecen, en qué semestre se dictan y cuántos créditos académicos otorgan.

In 2016, in response to the constant strive to train leading professionals in the practice of Design in Chile, the Design School at UDD, initiates this new curricular structure that reflects its vision, values and principles. In 2018, this curricular structure is adapted to include courses and activities of the Udd Future Education Project.

This curriculum is composed by common disciplinary courses for the four major programs: Graphic Design; Digital Interaction Design; Space and Object Design; Fashion Design and Management, and by specific courses for each track.

In the following pages we present and describe each of these courses, indicating the curricular line they belong to, the semester in which they are taught, and the academic credits assigned to each one.





NUESTROS SELLOS

OUR CORE VALUES

UNO

Excelencia en la formación en diseño: una educación transformadora basada en innovación sostenible, tecnología, emprendimiento e interdisciplina.

ONE

Excellence in design training: leaders in innovation, entrepreneurship and interdisciplinary work.

DOS

Investigación para el desarrollo y transferencia del conocimiento con impacto en la sociedad.

TWO

Research for the development and transfer of knowledge.

TRES

Vinculación con organizaciones públicas y privadas

THREE

Links with public and private organizations.

CUATRO

Conexión con el mundo.

FOUR

Connection with the world.

CINCO

Fomento de la disciplina como agente estratégico para el desarrollo del país.

FIVE

Promotion of the discipline for the development of our country.

PERFIL
DISEÑADOR
UDD

UDD DESIGNER PROFILE

El diseñador UDD es un profesional emprendedor, líder e innovador, comprometido con el desarrollo de la disciplina, su entorno económico, social y cultural, vinculado fuertemente con el medio local y global.

UDD's designers are entrepreneurs, leaders and innovative professionals, committed to the development of their discipline and their economic, social and cultural context, to which they are tightly connected.

Domina una amplia gama de recursos tecnológicos, teóricos y metodológicos que le permiten comprender a las personas y sus contextos e identificar necesidades u oportunidades presentes y futuras.

Our designers dominate a wide range of technical, theoretical and methodological tools, that enables in-depth understanding of people and their contexts, and identification of present and future needs or opportunities.

Con visión estratégica desarrolla propuestas creativas, en las que resuelve con eficiencia aspectos formales, técnicos y productivos, generando soluciones económicamente viables y técnicamente factibles.

Their strategic vision supports the development of creative proposals where formal, technical, and productive aspects are solved efficiently. Solutions are financially viable and technically feasible.

Elabora un discurso que da valor a sus propuestas, comunicándolas de manera efectiva a los distintos actores o entidades involucrados en el proceso de creación, producción, comercialización, difusión y consumo.

They develop a discourse that gives value to their proposals, effectively communicating them to the different actors or entities involved in the process of creation, production, marketing, dissemination and consumption.

Define, planifica y ejecuta procesos de investigación rigurosos que nutren el proyecto de diseño o generan nuevo conocimiento para la disciplina. Es capaz de integrar y liderar exitosamente equipos de trabajo interdisciplinario, así como generar emprendimientos propios, destacando por su actuar ético y un juicio crítico, que le permiten construir y sustentar una postura personal.

They define, plan and execute rigorous research processes that nurture their design projects and/or generate new knowledge for the discipline. They successfully integrate and lead interdisciplinary work teams, as well as generate own ventures, always committed to the values dictated by ethical act and the construction of a personal position based on critical judgement.

LÍNEAS DE FORMACIÓN

CURRICULAR LINES

LÍNEA PROYECTUAL (LP)

Línea de talleres orientados a desarrollar proyectos de complejidad creciente, donde se aplican los conocimientos de los otros cursos del plan de estudios.

Durante el Ciclo de Bachillerato, se entregan las herramientas fundamentales del Diseño y de cada mención. Los talleres I y II inscritos en el Ciclo de Bachillerato poseen un carácter integrador, puesto que constituyen una instancia formativa e instauran conocimientos y competencias del quehacer disciplinar en cada mención. Mediante el aprendizaje basado en proyectos, el proceso creativo alcanza una complejidad baja y media, promoviendo la observación y análisis sobre los alcances de la disciplina del Diseño en su área de especialización.

En la Licenciatura la línea está compuesta por un taller con énfasis proyectual y otro enfocado en el Ciclo de ejecución del diseño como oficio o producto. Los talleres III, IV y V inscritos en este ciclo, poseen un carácter integrador puesto que constituyen una instancia de aplicación práctica de los conocimientos y de ejercitación de las competencias adquiridas a lo largo del proceso formativo. Mediante el aprendizaje basado en proyectos, el proceso creativo alcanza una complejidad alta, promoviendo la discusión y reflexión sobre los alcances de la disciplina del Diseño en su área de especialización.

PROJECT LINE

Line of studio courses aimed at developing projects of increasing complexity, where knowledge acquired in the various courses the curriculum is applied.

During the Baccalaureate Cycle, fundamental design and specific major tools are delivered. Studios I and II included in the Baccalaureate Cycle, have an integrating nature since they constitute training opportunities and establish essential disciplinary knowledge and skills for each major. Through project-based learning, the creative process reaches low and medium complexity, promoting observation and analysis of the scope of the Design discipline in each area of expertise.

In the Degree Cycle, the line is constituted by a project-based studio and another studio focused on the implementation of design as a practice and a product. Studios III, IV and V registered in the Degree Cycle, have an integrating nature, since they constitute an opportunity to apply knowledge practically, and exercise the competences acquired throughout the training process. Through project-based learning, the creative process reaches high complexity, promoting discussion and reflection on the scope of the Design discipline in each area of specialization.

A su vez, el Taller Integrado o Lab Interdisciplinario, culmina el Ciclo de Licenciatura y desarrolla habilidades y conocimientos críticos, integrando conocimientos específicos de las cuatro menciones, otorgando especial énfasis al desarrollo de proyectos de alta complejidad. A partir de la aplicación de la metodología de Diseño con foco en innovación, trabajo en equipo y co-creación disciplinaria, los alumnos desarrollan proyectos considerando problemáticas sistémicas y contextos relevantes de impacto: en el mercado, en la esfera pública y privada, en lo patrimonial y cultural, y/o en los procesos productivos, logrando proponer y concretar soluciones innovadoras a los problemas detectados. Este taller puede ser homologado por el Lab Interdisciplinario, asignatura que constituye un espacio académico que busca abordar desafíos con una mirada sinérgica. Contribuye a la formación interdisciplinaria, al adelantar al proceso formativo la experiencia de trabajo en equipo junto a profesores, alumnos y expertos de otras disciplinas.

Finalmente, durante el Ciclo de Habilitación Profesional, en el Taller de Título, los alumnos optan entre cuatro modalidades: Proyecto de Diseño, Proyecto de Investigación en Diseño, Proyecto de Investigación en Exploración Tecnológica y programa dLab (este último en conjunto con estudiantes de la Facultad de Ingeniería y de la Facultad de Economía y Negocios.)

In turn, the Integrated Studio or Interdisciplinary Lab, culminates the Degree Cycle and develops critical skills, integrating specific knowledge of the four majors, giving special emphasis to the development of highly complex projects. Based on the application of design methodologies focused on innovation, teamwork and disciplinary co-creation, students develop projects considering systemic problems and relevant impact contexts: in the market, in the public and private sphere, in patrimony and culture, and/or in production processes, proposing and creating innovative solutions to the problems detected. This studio can be replaced by the Interdisciplinary Lab, a course that constitutes an academic space that seeks to address challenges with a synergistic perspective. It contributes to interdisciplinary training, by advancing the experience of teamwork including instructors, students and experts from other disciplines in the training process.

Finally, during the Final Project Cycle, in the Final Project Studio, students choose between 4 modalities: Design Project, Research Design Project, Research Project in Technology Exploration, and Dlab (this last together with students from the Schools of Engineering, and Business.)

***PROGRAMA RED
(RELACIÓN, ENTORNO, DISEÑO)**

Los cursos de la Línea Proyectual y las dos prácticas, forman parte del programa RED de vinculación con organizaciones públicas y privadas. Su objetivo es fomentar el aprendizaje experiencial en contextos reales. En estos cursos se realizan proyectos colaborativos, concursos y otras iniciativas.

***RED PROGRAM
(RELATIONSHIP, ENVIRONMENT, DESIGN)**

The Project Line courses and the two internships are part of the RED linkage program with public and private organizations. Its objective is to promote experiential learning in real contexts. In these courses' collaborative projects, competitions and other forms of connection with the real world are carried out.



LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS (LRM)

Se desarrollan habilidades de representación, narración y visualización de ideas destinadas a comunicar el proyecto y sus distintas etapas, desde las primeras aproximaciones formales hasta los detalles constructivos/productivos, diferenciando y aplicando diferentes tipos de recursos, según el propósito y destinatario. Se entregan herramientas análogas y digitales, aplicadas en dos y tres dimensiones e incorporando tiempo, sonido y movimiento.

REPRESENTATION AND MEDIA LINE

Develops representation, storytelling and idea visualization of ideas skills to communicate the project and its various stages, from the first approaches to the constructive/ productive details, differentiating and applying a variety of resources depending on the purpose and recipient. Analog and digital tools are taught (applied in 2 and 3 dimensions), including the incorporation of time, sound and movement.

LÍNEA DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO (LIE)

Se entregan herramientas metodológicas orientadas a abordar las distintas etapas de un proyecto con foco en la innovación, a través de la generación de propuestas creativas, técnicamente factibles y económicamente viables. Por otro lado, se entregan conocimientos que fomentan y facilitan el emprendimiento y la creación de empresas.

INNOVATION AND ENTREPRENEURSHIP LINE

Delivers methodological tools aimed at addressing the various stages of a project with a focus on innovation, through the generation of creative, technically feasible and economically viable proposals. In addition, tools that encourage and facilitate entrepreneurship and business creation are delivered.

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS (LCE)

Esta línea otorga el sello a cada mención. Entrega conocimientos y desarrolla competencias relativas a procesos productivos, materialidad y tecnologías, soportes y recursos propios de la especialidad.

SPECIFIC KNOWLEDGE LINE

This line deepens specific knowledge and skills for each major in relation to productive processes, materiality, technologies, and media and resources.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y TEORÍA (LIT)

Busca entregar conocimientos y desarrollar habilidades relativas a la investigación, permitiendo a los estudiantes fortalecer aspectos metodológicos para realizar investigación para el Diseño, así como también, incentivarlos a investigar acerca y a través de la disciplina.

THEORY AND RESEARCH LINE

Seeks to provide and develop research knowledge and skills, enabling students to strengthen methodological aspects to perform design investigations, as well as motivate them to inquire into and through the design discipline.

LÍNEA DE FORMACIÓN EXTRADISCIPLINAR (LFE)

Esta línea está compuesta por cursos de Destrezas de Comunicación y Pensamiento (DCP), cuatro cursos Track, Semana i y Créditos Extradisciplinares de Libre Elección (CELE).

- Los **cursos DCP** centran su atención en la enseñanza de destrezas de comunicación, reflexión crítica y transmisión del conocimiento en las distintas áreas del saber.
- Los **Tracks** dependen de la Dirección de Formación Extradisciplinaria y pretenden ampliar el conocimiento cultural, tecnológico, histórico, político, literario y/o artístico del estudiante. Se dividen en cuatro vías temáticas UDD; Responsabilidad Pública, Emprendimiento, Ciencia, Tecnología e Innovación y Humanidades.
- **Semana i**: consiste en una experiencia que viven los estudiantes durante tres días al año, a partir de desafíos propuestos por docentes de la universidad y/o empresas e instituciones, que buscan fortalecer el desarrollo de competencias a través de la interdisciplina y el trabajo colaborativo.
- **Créditos Extradisciplinares de Libre Elección**; Corresponden a un porcentaje de créditos de libre disposición que tienen los estudiantes, variable según la carrera, que deben cumplir y que pueden realizarse bajo el alero de alguno de los Tracks o bien con cursos deportivos y/o cursos de otras carreras.

EXTRADISCIPLINARY TRAINING LINE

This line is composed by Communication and Thinking Skills (DCP), 4 Track courses, Week i and Free Choice Extradisciplinary Credits (CELE).

- *The DCP courses focus on teaching communication, critical reflection and knowledge transmission skills in the subject areas.*
- *The Tracks depend on the Extradisciplinary Training Directorate and aim to expand the student's cultural, technological, historical, political, literary and/or artistic knowledge. They are divided into 4 thematic Udd tracks; Public Responsibility, Entrepreneurship, Science, Technology and Innovation, and Humanities.*
- *Week i; consists of a three-day experience that students live every year. It is based on challenges proposed by university professors and/or companies and institutions, which seek to strengthen the development of competences through interdisciplinary and collaborative work.*
- *Free Choice Extradisciplinary Credits; They correspond to a percentage of freely available credits that the students comply (variable according to each career). They can be fulfilled with courses of one of the Tracks or with sports courses and/or courses from other careers.*

DURACIÓN DE LA CARRERA

10 semestres

POSIBLES ÁREAS DE DESARROLLO

Branding, identidad, arquitectura y estrategia de marca, diseño editorial, diseño de información, visualización de datos, ilustración, diseño tipográfico, packaging y etiquetas, dirección de arte, producción fotográfica, diseño audiovisual y gráfica en movimiento, diseño web, diseño textil, accesorios, señalética, museografía, montajes, exhibiciones temporales, diseño estratégico, diseño de experiencias y servicios, entre otras.

El diseñador con mención en Diseño Gráfico de la UDD se caracteriza por su capacidad de aportar soluciones conceptuales, estratégicas y también formales a problemas específicos de la comunicación visual de manera creativa, coherente y efectiva.

La formulación de conceptos; el dominio de herramientas propias del lenguaje visual como el color, la imagen, tipografía, técnicas de ilustración y fotografía; así como el manejo de tecnología y lenguaje digital, permite potenciar las capacidades creativas, experimentales y expresivas de quienes egresen de esta mención, además de habilitarlos para articular estratégicamente sus propuestas a través de múltiples lenguajes, soportes y canales de comunicación.

DURATION OF THE DEGREE

10 semesters

POTENTIAL AREAS OF DEVELOPMENT

Branding, visual identity, architecture and brand strategy, editorial design, information design, data visualization, illustration, typographic design, packaging and labels, art direction, photographic production, audiovisual and motion graphics, web design, textile design, accessories, signage, museography, temporary exhibitions, strategic design, experience and service design, among others.

Graphic Designers at UDD are characterized by their ability to provide conceptual, strategic and formal solutions to specific visual communication problems in a creative, coherent and effective way.

Students that graduate from this major develop creative, experimental and expressive abilities enhanced by the mastery in formulation of concepts, and visual language tools such as color, image, typography, illustration and photography techniques, as well as the management of technology and digital language. All these skills enable them to strategically articulate their proposals through multiple languages, formats and communication channels.



CURSOS ESPECÍFICOS

DISEÑO GRÁFICO

GRAPHIC DESIGN SPECIFIC COURSES

REPRESENTACIÓN GRÁFICA

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS

CR. 6
SEM 3

Este curso desarrolla en los alumnos un lenguaje visual propio a partir del uso y exploración con diversas formas de representación, tales como la ilustración, collage, fotomontaje, entre otras. El curso logra que el alumno valore las herramientas adquiridas en función de su utilización como elemento fundamental y distintivo en la construcción de un mensaje visual. Las técnicas exploradas además permiten enriquecer el lenguaje visual y diversificar los resultados ampliando el repertorio del alumno.

This course develops in students a personal visual language by the use and exploration of various forms of representation, such as illustration, collage and photomontage, among others. The course intends to motivate students to value and utilize the acquired tools as a fundamental and distinctive element in the construction of a visual message. The techniques explored also enable to enrich the visual language and diversify the results, expanding the students' repertoire.

REPRESENTACIÓN DIGITAL

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS

CR. 6
SEM 3

Esta asignatura se enfoca en la profundización de los contenidos teóricos y prácticos propios de las herramientas digitales del diseño gráfico, utilizadas en la edición y creación de imágenes digitales estáticas y desarrollo de objetos y representaciones tridimensionales, comprendiendo su uso y posibilidades, de acuerdo a las necesidades de cada proyecto. El alumno integrará y utilizará sus conocimientos para representar y visualizar, a través de softwares profesionales, dibujos, ilustraciones vectoriales, objetos y espacios 3D.

This course focuses on deepening the theoretical and practical management of digital graphic design tools used in the editing and creation of static digital images and the development of editorial products. Students understanding their use and possibilities according to the needs of each project, and integrate their knowledge to represent and visualize drawings, vector illustrations, objects and 3D spaces, using professional software.

TIPOGRAFÍA

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM 3

Este curso se presenta como la primera aproximación del alumno al mundo de la tipografía en donde, a través de su historia y evolución en el tiempo, puede reconocer el valor que esta representa para el diseño gráfico y la comunicación de un mensaje visual. Asimismo, conoce la anatomía y estructura de la letra, la terminología para referirse a ella y aprende a reconocer las diversas familias tipográficas. El alumno además, desarrolla criterios de selección de tipografías en función del mensaje que espera transmitir y de las características técnicas que estas poseen y que influyen directamente en su uso.

This course is planned as the first approximation into the world of typography. Through its history and evolution in time, students are able to recognize the value that typography represents for graphic design and the communication of a visual message. In addition, they will learn about the anatomy and structure of the letter, the terminology to refer to it and how to recognize the various font families. Students will develop criteria for the selection of fonts depending on the message that they will communicate and the technical characteristics that they possess and that directly influence their use.

TALLER GRÁFICO I

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 14
SEM 3

El Taller Gráfico I introduce al alumno a los fundamentos del Diseño y su aplicación en el contexto particular de la mención, explorando los distintos medios y soportes vinculados con el ámbito de la comunicación, comprendiendo sus características y potencialidades, ejercitando herramientas propias de la especialidad a partir de demandas y requerimientos específicos de cada problemática.

Graphic Studio I introduce students to the fundamentals of Design and its application in the context of the major. They explore various media related to the field of communication, understand their characteristics and potential, and exercise specific tools of the discipline by considering the demands and requirements of each specific problem.

MATERIALES

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS
CR. 6
SEM 4

En este curso, el estudiante experimenta creativamente con diversos materiales, ampliando las posibilidades de soportes y recursos gráficos. Reconoce en los materiales sus posibilidades plásticas, dominando los factores constructivos y estructurales que poseen. Demuestra interés por descubrir nuevas propiedades expresivas y detectar oportunidades para su aplicación, considerándolos en etapas tempranas de un proyecto de diseño.

In this course students creatively explore with diverse materials, amplifying the possibilities of formats and graphic resources. They recognize plastic attributes in materials, managing constructive and structural factors. Students are stimulated to develop interest in discovering new expressive properties and detecting opportunities for their application, considering their use in early stages of a design project.

PRÁCTICA TÉCNICA

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 6
SEM 4

Esta instancia cierra el Ciclo de Bachillerato, insertando al alumno dentro de un proceso productivo propio del Diseño. Mediante el desempeño de tareas ejecutivas y la experiencia directa, el estudiante comprende las variables técnicas implicadas en la producción de un proyecto de diseño. Esta práctica puede realizarse en imprentas, fábricas, productoras de audiovisuales, empresas de diseño, entre otras.

This internship closes the Baccalaureate Cycle, by inserting students within a design productive process. Students understand the technical variables involved in the production of a design project through the performance of executive tasks and direct experience. This internship can take place in printing houses, factories, audiovisual design firms and design studios, among others.

DIAGRAMACIÓN

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS
CR. 6
SEM 4

En este curso el alumno adquiere conocimientos, habilidades y destrezas para diagramar identificando y aplicando diferentes elementos formales que intervienen en una pieza de diseño. Comprende el potencial comunicacional de estos elementos, de sus interacciones y de la forma en que se organizan en el espacio. Aprende y aplica criterios de selección tipográfica, de imagen, color y formato en función del mensaje que busca comunicar en sus niveles sintáctico y semántico. Justifica la toma de decisiones mediante criterios técnicos.

In this course, students acquire the knowledge, skills and abilities to perform a layout by identifying and implementing different formal elements that are involved in a design piece. They understand the communicational potential of these elements, their interactions and the way in which they are organized in a layout. They also learn and apply typographic selection criteria, image, color, and format depending on the message that they seek to communicate in their syntactic and semantic level. Decision-making is based in technical criteria.

TALLER GRÁFICO II

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 14
SEM 4

El Taller Gráfico II entrega al alumno una mirada que permite una alfabetización visual de manera teórico-práctica desde el conocimiento técnico de las variables que componen la comunicación visual, la aplicación de metodologías de diseño centrado en el usuario, hasta la comprensión del concepto de sistema en el diseño gráfico. Se exploran distintos medios y soportes, comprendiendo sus características y potencialidades, ejercitando herramientas propias de la especialidad a partir de demandas y requerimientos específicos de cada problemática.

Graphic Studio II builds in students theoretical-practical visual literacy by learning about the technical elements of the variables that make up visual communication, the application of user-centered design methodologies, and the understanding of the concept of system in graphic design. Various media and formats are explored, understanding their characteristics and potential, and exercising specific tools of the major by considering the demands and requirements of each specific problem.

FABRICACIÓN DIGITAL

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS

CR. 6
SEM 5

Este curso explora las posibilidades constructivas y las consecuencias hacia el futuro de la fabricación digital. El alumno entiende el impacto que tienen estas tecnologías en la proyección de la disciplina del diseño y la fabricación de productos. Por medio de la utilización de software especializado y herramientas asistidas por computador, el alumno experimenta las distintas tecnologías involucradas, así como también las posibilidades formales y productivas asociadas a las tecnologías CAD-CAM, y cómo estas herramientas establecen un vínculo directo entre diseño e innovación.

This course explores the constructive potential and the future consequences of digital manufacturing. Students understand the impact and implications that such technologies have on the discipline of design and in product manufacturing. Through the use of specialized software and computer assisted tools, students experiment the variety of technologies involved, as well as the formal and productive possibilities associated with CAD-CAM technologies, and how these tools establish a direct link between design and innovation.

IDENTIDAD VISUAL

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM 5

Este curso trata el tema de la identidad visual como elemento de diferenciación. El alumno comprende la importancia de la identidad visual para un individuo u organización, como representación y reflejo de sus características y valores. El aprendizaje se genera en base a una serie de ejercicios de diseño que involucran el análisis, la síntesis, la proyección y gestión de los elementos que construyen una identidad visual.

This course covers the topic of Visual Identity as an element of differentiation. Students understand the importance of visual identity for an individual or an organization, as a representation of their characteristics and values. Learning is generated on the basis of a series of design exercises that involve the analysis, synthesis, ideation and management of the elements that build up a visual identity.

PRODUCCIÓN GRÁFICA

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM 5

El alumno conoce diferentes soportes, procesos, técnicas y sistemas de impresión. Identifica las ventajas comparativas de cada uno, evaluando cuál resulta más idóneo según la naturaleza de cada proyecto. Es capaz de integrar desde el inicio del proceso creativo y proyectual las ventajas de cada sistema productivo, ampliando las posibilidades técnicas y materiales. Adquiere el lenguaje y los conocimientos técnicos asociados al proceso de pre prensa e impresión, con el objetivo de lograr una comunicación fluida con imprentas y proveedores de suministros gráficos, minimizando las dificultades que el proceso de impresión presenta.

Students explore different formats, processes, technologies and printing systems. They identify the comparative advantages of each one, assessing which one is adequate for the nature of each project. Students are capable of integrating knowledge about each productive system, amplifying the technical and material alternatives. In addition, they acquire the language, concepts, tools and technical knowledge associated with the printing process, with the aim of facilitating communication between the designer and the printing press, minimizing the difficulties that the printing process can present.

TALLER DE PROYECTOS EDITORIALES

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 8
SEM 5

Este taller entrega al alumno los conocimientos necesarios para el desarrollo de un proyecto editorial, integrando cada una de sus fases y diversos tipos de soporte. Por medio de proyectos de carácter propositivo, el alumno reflexiona acerca de la evolución de las necesidades en este campo, tomando en cuenta los cambios que se han generado a partir de la diversificación de medios de información y la incorporación de nuevas plataformas digitales que cumplen esta función. El alumno es capaz de proponer soluciones de formato, soporte, forma y función y desarrolla un proyecto editorial desde su conceptualización hasta su producción.

This studio provides students with the necessary skills for the development of an editorial project for various types of formats in each of its phases. Through a series of open-ended projects, students reflect on the evolution of the needs in this field, taking into account the changes that have been generated from the diversification of media and the incorporation of new digital platforms that fulfill this function. The course ensures that students can propose a format, media, form and function and that they can develop a publishing project from its conceptualization to its production.

TALLER GRÁFICO III

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 14
SEM 5

El Taller Gráfico III posee un carácter integrador puesto que constituye una instancia de aplicación práctica de los conocimientos y ejercitación de las competencias adquiridas a lo largo del proceso formativo. Mediante el aprendizaje basado en proyectos, el proceso creativo alcanza una complejidad media, promoviendo la discusión y reflexión sobre los alcances de la disciplina del diseño gráfico. Las temáticas a abordar en este taller se estructuran en base a tres escalas, Persona-Entorno-Sistema. Estas escalas se asignan cada semestre, pudiendo abordar el desarrollo de proyectos tales como envases y etiquetas, editorial, *branding*, museografía entre otros. El Taller Gráfico III pone énfasis en la conceptualización de ideas, análisis de usuario y desarrollo formal.

Graphic Studio III has an integrating nature, since it constitutes an opportunity to apply knowledge practically, and exercise the competences acquired throughout the training process. Through project-based learning, the creative process reaches medium complexity, promoting discussion and reflection on the scope of the Graphic Design Discipline. The topics to be addressed in this studio are structured on the basis of three scales, Person-Environment-System. These scales are assigned each semester, addressing the development of projects such as packaging and labels, editorial, branding, museography, among others. Graphic Studio III emphasizes the conceptualization of ideas, user analysis and formal development.

FOTOGRAFÍA Y POSTPRODUCCIÓN

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS
CR. 6
SEM 6

Esta asignatura entrega los conocimientos necesarios para que el alumno planifique, dirija y produzca una sesión fotográfica con la finalidad de obtener imágenes para un proyecto de diseño gráfico. Posteriormente el alumno adquiere las herramientas técnicas para intervenir y formatear las imágenes de acuerdo a las necesidades de cada proyecto.

This course provides the knowledge needed for students to plan, direct and produce a photo session with the purpose of obtaining images for a graphic design project. Subsequently, students acquire the technical tools to intervene and reformat images according to the needs of each project.

NARRATIVA AUDIOVISUAL

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS
CR. 6
SEM 6

Este curso entrega al alumno conocimientos relativos a velocidad, encuadre, ritmo, tiempo y sonido propios del relato audiovisual. Aprende a manejar herramientas que facilitan la conceptualización, planificación y desarrollo de piezas audiovisuales con el objetivo de que estas sean capaces de transmitir un relato en forma ordenada, comprensible y coherente.

This course provides students with knowledge in relation to speed, framing, pace, time and sound proper of the audiovisual field. Learners handle tools that facilitate the conceptualization, planning and development of audiovisual pieces with the objective of transmitting a story in an orderly, understandable and consistent way.

TALLER DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 8
SEM 6

Este taller desarrolla en el alumno la capacidad de comunicar visualmente información de diversa complejidad, sobre distintos tipos de soportes y plataformas, logrando generar de manera eficiente la conexión entre la información, el pensamiento humano y el uso. Se abordan los aspectos conceptuales, estéticos y funcionales del proyecto de diseño con el objetivo de crear piezas gráficas que sean capaces de captar y mantener la atención del usuario para facilitar la comprensión del mensaje.

This studio course develops in students the ability to visually communicate information of diverse complexity, on various types of media and platforms, achieving the efficient connection between information, human thought and use. The course addresses the conceptual, aesthetic and functional aspects of the design project with the goal of creating graphic pieces able to capture and maintain the attention of the user to facilitate the understanding of the message.

TALLER GRÁFICO IV

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 14
SEM 6

El Taller Gráfico IV posee un carácter integrador puesto que constituye una instancia de aplicación práctica de los conocimientos y ejercitación de las competencias adquiridas a lo largo del proceso formativo. Mediante el aprendizaje basado en proyectos, el proceso creativo alcanza una complejidad media-alta, promoviendo la discusión y reflexión sobre los alcances de la disciplina del diseño gráfico. Las temáticas a abordar en este taller se estructuran en base a tres escalas, Persona-Entorno-Sistema. Estas escalas se asignan cada semestre, abordando el desarrollo de proyectos tales como gráfica en movimiento, intervenciones visuales de gran formato, diseño de información y editorial. El Taller de Gráfico IV pone énfasis en aspectos vinculados al desarrollo tecnológico.

Graphic Studio IV has an integrating nature, since it constitutes an opportunity to apply knowledge practically, and exercise the competences acquired throughout the training process. Through project-based learning, the creative process reaches medium-high complexity, promoting discussion and reflection on the scope of the Graphic Design Discipline. The topics to be addressed in this studio are structured on the basis of three scales, Person-Environment-System. These scales are assigned each semester, addressing the development of projects such as motion graphics, large-format visual interventions, information and editorial design. Graphic Studio IV emphasizes aspects related to technological development.

TALLER DE DISEÑO WEB Y APLICACIONES MÓVILES

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 8
SEM 7

Este taller desarrolla las habilidades en el alumno para crear páginas web y aplicaciones móviles desde su conceptualización al desarrollo total, conociendo aspectos prácticos y teóricos importantes como navegación, usabilidad, interacción, accesibilidad y diseño. Los alumnos podrán construir y manejar sitios digitales habiendo adquirido herramientas tanto en las funciones básicas hasta la gestión de contenidos. Asimismo, tendrá la capacidad de desarrollar aplicaciones que operen en dispositivos móviles, a través de la apropiación de conocimientos teóricos y el desarrollo de habilidades en herramientas para el análisis, diseño e implementación de programas.

This studio develops in students the skills to create web pages and mobile applications from its conceptualization to the final development, incorporating theoretical and practical aspects as important as navigation, usability, interaction, accessibility and design. Students build and manage digital sites using acquired tools both in the basic functions as in content management. In addition, they will acquire the ability to create applications that operate on mobile devices, through the incorporation of theoretical knowledge and the development of skills in the use of tools for the analysis, design and implementation of programs.

COMPONENTES DEL PACKAGING

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM 7

Este curso entrega al alumno conocimientos acerca de la amplia diversidad de formatos y materiales existentes para uso en packaging. Se evalúan los factores que intervienen en su desarrollo como la estructura, aspectos técnicos y procesos productivos, así como los factores de transporte, distribución y almacenamiento del producto finalizado.

El alumno incorpora el lenguaje técnico relativo al mundo del packaging a través de ejercicios prácticos, facilitando con esto la comunicación con el fabricante.

This course provides the student with knowledge about the wide diversity of for-mats and existing materials to use in packaging. The course assesses the factors involved in its development as the structure, technical aspects, and production processes, as well as the transport factors, distribution and storage of a finished product. Through practical exercises, students incorporate technical language related to the world of packaging, thereby facilitating communication with the manufacturer.

DISEÑO DE SERVICIOS

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM 7

Este curso tiene como propósito introducir a los estudiantes en el mundo del diseño de servicios para entender sus dimensiones, componentes, herramientas y vectores de salida que nutren los procesos sistemáticos. Se trata de un curso donde los estudiantes convergen en temáticas de investigación, planificación y organización de personas, infraestructura, comunicación y elementos tangibles para hacer visible lo intangible del servicio y evitar que aspectos específicos pasen inadvertidos; es así como la comunicación visual es utilizada como detonante de buenas rememoraciones después de finalizados los diferentes procesos del servicio. Esto plantea un desafío para los estudiantes en el modo de proyectar sistemáticamente cada uno de los puntos de contacto, entornos y actividades para hacer de esta una experiencia satisfactoria y memorable para los clientes.

The purpose of this course is to introduce students to the world of Service Design to understand its dimensions, components, tools and output vectors that nurture systematic processes. It is a course where students converge on topics of research, planning and organization of people, infrastructure, communication and tangible elements to make the intangible of the service visible and avoid overlooking specific aspects. This is how visual communication is used as a trigger to create good memories after the various service processes have ended. Students are challenged to plan and systematically design each of the touch points, settings, and activities to make satisfying and memorable experience for clients.

TALLER GRÁFICO V

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 14
SEM 7

El Taller Gráfico V posee un carácter integrador puesto que constituye una instancia de aplicación práctica de los conocimientos y ejercitación de las competencias adquiridas a lo largo del proceso formativo. Mediante el aprendizaje basado en proyectos, el proceso creativo alcanza una complejidad alta, promoviendo la discusión y reflexión sobre los alcances de la disciplina del Diseño Gráfico. Las temáticas a abordar en este taller se estructuran en base a tres escalas, Persona-Entorno-Sistema. Estas escalas, se asignan cada semestre, abordando el desarrollo de experiencia de usuario y estrategia de producto. El Taller Gráfico V considera aspectos vinculados a la sostenibilidad de la propuestas, y pone énfasis en los aspectos estratégicos y experienciales del proyecto.

Graphic Studio V has an integrating nature, since it constitutes an opportunity to apply knowledge practically, and exercise the competences acquired throughout the training process. Through project-based learning, the creative process reaches high complexity, promoting discussion and reflection on the scope of the Graphic Design Discipline. The topics to be addressed in this studio are structured on the basis of three scales, Person-Environment-System. These scales are assigned each semester, addressing the development of projects focused on user experience and product design strategy. Graphic Studio V emphasizes aspects related to sustainability, strategy, and experience design of the projects.

PRE-PRÁCTICA

ACTIVIDAD E-LEARNING
CR. 0
BIM 8.1

Esta actividad online se establece como un complemento del curso Práctica Profesional y pone a disposición del alumno contenido vinculado a la presentación profesional para el mundo laboral.

This online activity is established as a complement to the Professional Practice course and includes content to support the professional presentation for the world of work available for students.

MOTION GRAPHICS

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS
CR. 6
SEM 8

A través de ejercicios prácticos, este curso entrega al alumno las habilidades y conocimientos necesarios para proyectar piezas audiovisuales que incluyan gráfica en movimiento. Se desarrollan proyectos desde el concepto hasta la ejecución final, considerando desde un comienzo los requerimientos técnicos propios del soporte sobre el cual estos serán exhibidos.

Through practical exercises, this course provides students with the skills and the necessary knowledge to project audiovisual pieces that include motion graphics. Projects are developed from concept to final implementation, considering from the beginning, the technical requirements of the format in which these pieces will be exhibited.

DIRECCIÓN DE ARTE

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS
CR. 6
SEM 8

El alumno adquiere la capacidad de unificar los criterios formales de un proyecto que involucra diversas piezas de diseño, a través de la comprensión global de dicho proyecto y de sus partes. Domina los elementos conceptuales y formales que componen el proyecto. Construye una identidad única, reconocible y visualmente coherente, fomentando la credibilidad y valoración de dicho proyecto por parte del usuario.

In this course, students acquire the ability to unify the formal criteria of a project that involves various pieces of design, through the global understanding of the project and its parts. They dominate the conceptual and formal elements that make up the project, and construct a unique identity, recognizable and visually consistent, encouraging the credibility and valuation of the project by the user.

TALLER DE DISEÑO DE PACKAGING

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 8
SEM 8

Este taller entrega al alumno los conocimientos necesarios para el desarrollo de proyectos de packaging funcionales y de alto contenido comunicacional. Se abordan los aspectos conceptuales, estéticos y funcionales del proyecto de diseño con el objetivo de comprender el rol del packaging como factor fundamental en la construcción de marca y el valor que este le aporta al producto y su poder de venta.

This studio provides students with the necessary skills to develop functional packaging projects with high communicational content. Conceptual, aesthetic and functional design aspects are addressed with the purpose of understanding the role of packaging as a key factor in the construction of a brand's identity and the value it brings to the product and its marketing power.

TALLER INTEGRADO O LAB INTERDISCIPLINARIO

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 16
SEM 8

El Taller Integrado es parte de la Línea Proyectual de la carrera y donde se desarrollan habilidades y conocimientos críticos sobre la base de la integración interdisciplinaria de los alumnos de las cuatro menciones, enfocados al desarrollo de proyectos de alta complejidad. A partir de la aplicación de la metodología de Diseño con foco en innovación, trabajo en equipo y co-creación interdisciplinaria, los alumnos desarrollan proyectos complejos considerando problemáticas sistémicas y contextos relevantes de impacto: en el mercado, en lo social y público, en lo patrimonial y cultural, o en los procesos productivos, logrando proponer y concretar soluciones innovadoras a los problemas detectados. Este taller puede ser homologado por el Lab Interdisciplinario, asignatura que constituye un espacio académico que busca abordar desafíos con una mirada sinérgica. Este curso contribuye a la formación interdisciplinaria, al adelantar a la etapa universitaria la experiencia de trabajo en equipo junto a profesores, alumnos y expertos de otras disciplinas.

The Integrated Studio is part of the Project Line of the career and where critical skills and knowledge are developed through the interdisciplinary integration of students of the four majors. The course is focused on the development of highly complex projects. The Design methodology is focused on innovation, teamwork and interdisciplinary co-creation, to develop complex projects considering systemic problems and relevant contexts of impact: in the market, in the social and public realm, in the patrimonial and cultural area, or in the productive processes, managing to propose and specify innovative solutions to the detected problems. This studio can be homologated by the Interdisciplinary Lab, a course that constitutes an academic space that seeks to tackle challenges with a synergistic perspective. This course contributes to interdisciplinary training, by anticipating the professional teamwork experience, working with instructors, peers and experts from other disciplines.

PRÁCTICA PROFESIONAL

ACTIVIDAD E-LEARNING
CR. 6
BIM 9.1

Esta instancia cierra el Ciclo de Licenciatura, insertando al alumno dentro de un proceso de desarrollo creativo y productivo propio del Diseño. Mediante el desempeño de tareas conceptuales, ejecutivas y la experiencia directa, el estudiante comprende las variables globales implicadas en el desarrollo de un proyecto de diseño. Esta práctica puede realizarse en oficinas de diseño o en empresas que desarrollen proyectos de diseño.

This internship closes the degree cycle, inserting students into the creative and productive process of design. Students understands the global variables involved in the development of a design project through the performance of conceptual and executive tasks and direct experience. This internship can take place in design studios or in companies dedicated to the development of design projects.

TALLER DE TÍTULO

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 74

SEM 9-10

Instancia final en la que el alumno da cuenta de los conocimientos y competencias que ha adquirido durante la carrera. Para realizar el Taller de Título, el estudiante puede elegir entre cuatro modalidades de proyecto: de Diseño, de Investigación en Diseño, de Investigación en Exploración Tecnológica y en el Programa dLab. En el Proyecto de Diseño, el alumno identificará y definirá un problema u oportunidad, ante el que propondrá una intervención desde el Diseño. Luego, desarrollará, planificará y gestionará un proyecto, relacionando variables funcionales, formales, técnico-productivas y económicas.

En el Proyecto de Investigación en Diseño, el alumno identificará, definirá y fundamentará una problemática o pregunta de investigación en el ámbito del diseño. A continuación, propondrá, desarrollará, planificará y gestionará la investigación.

En el Proyecto de Investigación en Exploración Tecnológica, el alumno identificará, definirá y fundamentará una problemática o pregunta de investigación, para la elaboración de una investigación aplicada de base tecnológica.

En el Programa dLab, en conjunto con alumnos de Ingeniería Civil Industrial e Ingeniería Comercial UDD, el estudiante desarrollará propuestas que buscan crear valor de alto impacto en la industria y en el mundo social, mediante una aproximación interdisciplinaria e innovadora.

Final academic studio in which students accounts for the knowledge and skills acquired during the career. Students can choose between the following modalities: Design Project, where they identify and define a problem or opportunity, propose a design intervention, develop, plan and manage a project relating functional, formal, technical-productive and economic variables. Design Research Project, where they identify, define and substantiate a research problem or question in the field of design. Proposes, develop, plan and manage the research. Research Project in Technological Exploration, where they identify, define and substantiate a research problem or question in the field of design for the elaboration of a technology-based applied research. The dLab program, in conjunction with students from the schools of Engineering and Business, among others, where students develop proposals that seek to create high-impact value in industry and the social world, through an interdisciplinary and innovative approach.

DISEÑADOR
CON MENCIÓN
EN INTERACCIÓN
DIGITAL

DESIGNER, DIGITAL INTERACTION DESIGN MAJOR

DURACIÓN DE LA CARRERA

10 semestres

POSIBLES ÁREAS DE DESARROLLO

Diseño de interfaces (físicas y digitales), diseño de interacción, diseño web, desarrollo front-end, diseño de videojuegos, visualización de datos, diseño multimedia, diseño estratégico, diseño de servicios, diseño de experiencias, espacios interactivos, activaciones interactivas, productos interactivos entre otras.

El diseñador con mención en Interacción Digital de la UDD tiene como rol diseñar significativamente la manera en que las personas se relacionan y comunican a través de la tecnología con lo que les rodea: personas, objetos, espacios, servicios o sistemas.

La creación de conceptos y el dominio de un lenguaje visual amplio y completo, el manejo en profundidad de las últimas tecnologías de producción y transmisión de información, además de las capacidades para innovar y trabajar interdisciplinariamente, son las herramientas que permitirán a los egresados de esta mención desenvolverse no solo en el contexto actual sino en escenarios futuros.

DURATION OF THE DEGREE

10 semesters

POTENTIAL AREAS OF DEVELOPMENT

Interface design (physical and digital), interaction design, web design, front-end development, video game design, data visualization, multimedia design, strategic design, service design, experience design, interactive spaces, interactive activations, interactive products among others.

The role of Digital Interaction Designers at UDD, is to significantly design the way in which people relate and communicate through technology with what surrounds them: people, objects, spaces, systems or services.

The creation of concepts and the control of a comprehensive and complete visual language, in-depth management of the latest technologies of production and transmission of information, in addition to the capacity to innovate and work in an interdisciplinary way, are the tools that will enable graduates of this major to thrive not only in the present context but in future scenarios.



CURSOS ESPECÍFICOS

DISEÑO DE INTERACCIÓN DIGITAL

DIGITAL INTERACTION DESIGN SPECIFIC COURSES

LENGUAJE VISUAL

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS

CR. 6
SEM 3

Este curso entrega conocimientos prácticos y habilidades críticas relacionados con los fundamentos de la comunicación visual. El alumno comprende el potencial expresivo de los distintos recursos visuales, color, composición, tipografía, síntesis visual, marca, los aplica y organiza adecuadamente, con el propósito de expresar sus ideas de una manera efectiva. Aprende nociones básicas de dirección de arte y desarrolla propuestas visuales coherentes a nivel conceptual y formal.

This course provides practical knowledge and critical skills in relation with the fundamentals of visual communication. Students understand the expressive potential of the different visual resources; color, composition, typography, visual synthesis, logotypes and branding. They apply and organize them appropriately to express their ideas effectively. In addition, they learn basic notions of art direction and develop coherent visual projects at a formal and conceptual level.

TALLER DE INTERACCIÓN I

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 14
SEM 3

El Taller de Interacción I es una instancia de aprendizaje práctico, donde convergen y se aplican los conocimientos y habilidades adquiridos en las otras asignaturas de la carrera. En este curso, el alumno conoce los fundamentos del diseño de interacción explorando de forma creativa los elementos básicos de esta área como el movimiento, el tiempo, el espacio, el sonido y lo visual aplicados a distintos medios y soportes del ámbito digital. Conoce sus características, comprende su potencial expresivo y comunicacional, y se ejercita en el uso de las herramientas propias de la especialidad.

Interaction Studio I, is a practical course, where students apply the knowledge and skills acquired in the other subjects of the plan of study. In this course students understand the fundamentals of interaction design, creatively exploring the basic elements of the major such as movement, time, space, sound and visibility applied to various digital media and formats. They learn about their characteristics, understand their expressive and communicational potential and train themselves in the use of specific tools of the major.

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE INTERACCIÓN

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM 3

Este curso entrega conocimientos relacionados con el devenir histórico de la disciplina desde las distintas miradas y aportes provenientes de la ciencia y teoría de sistemas, de la ingeniería e informática, y el desarrollo de la tecnología y nuevos medios.

This course provides knowledge related to the historical development of the discipline from the different perspectives and contribution coming from science and systems theory, engineering and informatics, and the development of technology and new media.

REPRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS

CR. 6
SEM 4

Este curso entrega conocimientos prácticos y habilidades críticas vinculadas a la visualización de información. El alumno analiza datos e información compleja y aplica criterios que le permiten definir cuál es la manera más adecuada de sintetizarlos y exponerlos, para facilitar su comprensión. Desarrolla una visión crítica y propositiva, abordando desde la conceptualización hasta el manejo de las herramientas específicas que permitan levantar y representar diversos tipos de datos; desde la cartografía y su definición geopolítica, hasta la visualización de datos dinámicos provenientes de distintas fuentes.

This course delivers practical knowledge and critical skills associated with the display of information. Students analyze data and complex information and apply criteria to define the most appropriate way to synthesize and display it, facilitating its understanding. They develop a critical and purposeful vision from the conceptualization to the management of specific tools to represent various types of data: from cartography and its geopolitical definition, until the display of dynamic data from different sources.

TEORÍA DEL DISEÑO DE INTERACCIÓN

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 8
SEM 4

Este curso entrega conocimientos y herramientas relacionadas con la interacción persona-computador a través de una visión general de los conceptos de diseño de interacción fundamentales. Factores humanos (*human factors*), la percepción, la cognición, los procesos y los métodos para el diseño de interacción. Este curso examina los distintos modelos, principios y materiales subyacentes a las interacciones entre las personas, los artefactos y los sistemas, permitiendo detectar patrones y modelos mentales. Por otro lado, el alumno aprende acerca de flujo de trabajo, planificación, organización y prototipado como proceso en Diseño de Interacción.

This course provides knowledge and tools related to human computer interaction through a general overview of the fundamental concepts of interaction design. Human factors, perception, cognition and the processes and methods for interaction design. The course examines the different models, principles and underlying material related to the interactions between people, artifacts and systems, establishing patterns and mental models. On the other hand, students learn about workflow, planning, organization and prototyping as a process of Interaction Design.

PRÁCTICA TÉCNICA

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 6
SEM 4

Esta instancia cierra el Ciclo de Bachillerato, insertando al alumno dentro de un proceso productivo propio del diseño. Mediante el desempeño de tareas ejecutivas y la experiencia directa, el estudiante comprende las variables técnicas implicadas en la producción de un proyecto de diseño. Esta práctica puede realizarse en imprentas, fábricas, productoras audiovisuales, empresas de diseño, entre otras.

This internship closes the baccalaureate cycle, by inserting students within a design productive process. Students understand the technical variables involved in the production of a design project through the performance of executive tasks and direct experience. This internship can take place in printing houses, factories, audiovisual design firms and design studios, among others.

NARRATIVA

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM 4

Este curso entrega conocimientos y herramientas relacionadas con la capacidad de comunicar y narrar con el tiempo como variable, tanto desde una visión narrativa secuencial tradicional hasta formas no lineales e interactivas.

El alumno es capaz de relacionar la narrativa en distintos niveles, reconociendo las estructuras presentes en una historia, en distintos medios. Aplica diversas herramientas para la representación de la narrativa, tales como *storyboard*, guiones, *videoprototyping*, *journey map*, entre otras.

This course provides knowledge and tools to develop the ability to communicate and narrate with time as a variable, both from a traditional sequential narrative approach up to nonlinear and interactive forms. Students understand the narrative at various levels, recognizing the structures present in a story in different media. They apply various tools to represent a narrative such as storyboards, scripts, video prototyping and journey maps among others.

TALLER DE INTERACCIÓN II

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 14
SEM 4

Introducción teórico-práctica a los fundamentos del Diseño de Interacción Digital, desde el diseño de interfaces gráficas, tangibles y espaciales, la aplicación de metodologías de diseño centrado en el usuario, hasta la comprensión del concepto de sistema en el diseño de interacción. El alumno explora distintos medios y soportes vinculados a la interacción, comprendiendo sus características y potencialidades, ejercitando herramientas propias de la especialidad. Es capaz de buscar y analizar referentes e incorporar los elementos pertinentemente.

Introduction to the theoretical and applied principles of Digital Interaction Design, from graphical, tangible and spatial interface design, the implementation of user-centered design methodologies, and the understanding of the concept of system in interaction design. Students explore various media and formats available for interaction, understanding their characteristics and potential, exercising specific tools of the major. They are able to search for and analyze references to incorporate pertinent elements to their own projects.

PROGRAMACIÓN CREATIVA

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS
CR. 6
SEM. 5

El objetivo de este curso es dar a conocer al alumno las posibilidades que brinda la programación creativa para el desarrollo de proyectos gráficos que involucran la representación de datos existentes, la generación de sistemas visuales para identidades flexibles, o proyectos de representación gráfica en general. A través de ejercicios de programación, el alumno controla los diversos elementos formales, estableciendo y modificando parámetros. Finalmente, el alumno comprende el valor de esta herramienta en la generación de proyectos desarrollados para diversos formatos.

The purpose of this course is to introduce student to the possibilities of creative programming to develop graphic projects involving the representation of existing data, the generation of flexible identity visual systems, or projects of graphic representation in general. Through programming exercises, students control the various formal elements, establishing and modifying parameters. Finally, students understand the value of this tool in the creation of projects developed for diverse media.

DESARROLLO DE INTERACCIÓN FÍSICA

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS
CR. 8
SEM. 5

En este curso el alumno soluciona problemáticas propias del diseño de interacción en sistemas físicos a través del uso de hardware y software. Incorpora conocimientos prácticos de electrónica, mecánica y física a través del desarrollo de proyectos y prototipos que incluyen diversos sensores digitales y analógicos, controladores y actuadores digitales y mecánicos.

In this course students solve problems inherent to interaction design in physical systems through the use of hardware and software. It incorporates practical knowledge of electronics, and mechanics and physics through the development of projects and prototypes that include various digital and analog sensors, controllers and digital and mechanical actuators.

FABRICACIÓN DIGITAL

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS
CR. 6
SEM. 5

Este curso explora las posibilidades constructivas y las consecuencias hacia el futuro de la fabricación digital. El alumno entiende el impacto que tienen estas tecnologías en la proyección de la disciplina del diseño y la fabricación de productos. Por medio de la utilización de software especializado y herramientas asistidas por computador, el alumno experimenta las distintas tecnologías involucradas, así como también las posibilidades formales y productivas asociadas a las tecnologías CAD-CAM, y cómo estas herramientas establecen un vínculo directo entre diseño e innovación.

This course explores the constructive potential and the future consequences of digital manufacturing. Students understand the impact and implications that such technologies have on the discipline of design and in product manufacturing. Through the use of specialized software and computer assisted tools, students experiment the different technologies involved, as well as the formal and productive possibilities associated with CAD-CAM technologies, and how these tools connect design and innovation.

OBJETOS CONECTADOS

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS
CR. 6
SEM. 5

Este curso entrega conocimientos y herramientas relacionadas con los fundamentos y principios básicos del funcionamiento de redes y telecomunicaciones y el trabajo con datos poniendo énfasis en la comprensión de las topologías de red. Además se estudia el sistema de conexión de los elementos de una red, los protocolos que los mantienen unidos, las dinámicas que surgen en entornos de red y cómo las aplicaciones básicas de los sistemas de información utilizan los servicios de telecomunicaciones. Los contenidos de este curso se aplican tanto a sistemas de redes para ámbito web como para el contexto de Internet de las Cosas.

This course provides knowledge and tools related to the foundations and basic principles of networks operation and telecommunications, and working with data, by emphasizing the understanding of network topologies. In addition, it examines the system of connected elements in a network, the protocols that keep them together, the dynamics that arise in network environments and how basic applications of information systems use telecommunications services. The contents of this course are applicable both to systems of web networks as for the context of the Internet of Things.

TALLER DE DISEÑO EN MOVIMIENTO

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 8
SEM. 5

Este taller entrega al alumno los conocimientos técnicos y habilidades prácticas provenientes de la animación aplicados al Diseño. Por medio de ejercicios prácticos y proyectos de mediana complejidad, el alumno pone en práctica los conceptos de la animación aplicados en pequeños ejercicios audiovisuales hasta la aplicación de animaciones funcionales al diseño de interfaces y microinteracciones (web, móviles, dispositivos, wearables, etc.) como oportunidad de diseño para aumentar la experiencia y efectividad. El curso logra que el alumno sea capaz de comprender los conceptos teóricos y técnicos de la animación y aplicarlos al diseño de interacción y al diseño de interfaces digitales.

This studio delivers students the technical knowledge and practical skills related to animation applied to design. Through practical exercises and projects of medium complexity, students put into practice the concepts of animation applied in short audiovisual exercises until the implementation of functional animations to the design of interfaces and micro-interactions (web, mobile, devices, wearables, etc.), as a design opportunity to increase the experience and their effectiveness. Students understand the theoretical and technical concepts of animation and apply them to interaction and digital interface design projects.

SEMINARIO DISEÑO CRÍTICO

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM. 6

Este curso teórico-práctico es un espacio de producción reflexiva en torno al diseño crítico y su vínculo con las tecnologías. Al interior del seminario se desarrollan los conceptos de diseño ficcional, diseño especulativo, diseño y futuro, entre otros ámbitos relevantes que permitan la discusión y reflexión acerca de los nuevos contextos que genera el impacto de la tecnología en las personas y en la sociedad para explorar e imaginar nuevos escenarios posibles. A partir de ejercicios prácticos se busca que el alumno ponga en práctica conceptos y reflexiones personales en torno a un contexto determinado.

This theoretical-practical course is a space of reflexive production around critical design and its link with technologies. In the seminar, students build on the concepts of fictional and speculative design, design and future, among other relevant areas, to discuss and reflect about the new contexts that the impact of technology generates on individuals and society. Learners explore and imagine new possible scenarios by developing practical exercises in which concepts and personal reflections are put into practice on a given context.

TALLER DE INTERACCIÓN III

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 14
SEM. 5

Taller de Diseño de Interacción III es una asignatura de carácter proyectual que integra las competencias adquiridas durante el proceso formativo. Sobre la base de una metodología basada en proyectos, la asignatura permite identificar oportunidades de desarrollo con un alto énfasis conceptual, desarrollando productos tecnológicos que dialogan con las necesidades de los usuarios y la industria. Sobre un entorno analítico y metodológico, se desarrollan productos sobre la base de escenarios futuros.

Interaction Design Studio III, is a project focused subject that integrates the competencies acquired during the training process. Using a project-based methodology, the course enables the identification of development opportunities with a high conceptual emphasis, developing technological products that dialogue with the needs of users and the industry. On an analytical and methodological environment, products are developed based on future scenarios.

DISEÑO WEB

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM. 6

Este curso teórico-práctico, entrega al alumno herramientas vinculadas al proceso de diseño de interfaces web como etapa fundamental en todo desarrollo interactivo, desde las necesidades del usuario, especificaciones funcionales, diseño de la interacción, diseño de interfaz hasta el diseño visual. El alumno desarrolla proyectos de baja y mediana complejidad, buscando equilibradamente responder a estándares de usabilidad y accesibilidad a través de heurísticas y *user-testing*, con una mirada propositiva y creativa sobre este soporte explorando nuevas experiencias de interacción. El curso busca que el alumno adquiera conocimientos teórico-prácticos y herramientas metodológicas del proceso de diseño de interacción en ámbito web.

This theoretical-practical course, provides students with tools linked to the process of web interface design as a fundamental stage in all interactive development, beginning with the needs of the user, functional specifications, design of the interaction, interface design and visual design. Students develop projects of low and medium complexity, responding in a balanced way to usability and accessibility standards through heuristics and user testing. They propose and creatively explore web design solutions and new interactive experiences. The course seeks to ensure student acquire theoretical-practical knowledge and methodological tools about the process of interaction design in web design.

TALLER DE DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 8
SEM. 6

Este taller entrega al alumno los conocimientos y herramientas prácticas para el diseño de videojuegos.

Por medio de la construcción de videojuegos para dispositivos móviles, el alumno aplica los conceptos vinculados a mecánicas de juego, jugabilidad y estrategias a través de herramientas para prototipar. El curso logra que el alumno sea capaz de construir videojuegos funcionales y comprenda a través de ellos, sus características y potencialidades para aplicarlos a distintos contextos, más allá de la entretención.

This studio delivers students the knowledge and practical tools for game design. Through the construction of video games for mobile devices, students apply the concepts linked to game mechanics, gameplay and strategies through prototyping tools. The course enables students to build functional games and understand through them, their characteristics and potential be applied to different contexts, beyond entertainment.

DESARROLLO WEB

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM. 7

Este curso práctico entrega al alumno conocimientos y herramientas relacionadas con el diseño y programación web front-end profundizando desde el ámbito técnico en HTML5, CSS y Javascript, y la integración en menor medida con PHP, en back-end. El alumno reconoce el contexto de múltiples dispositivos de acceso por lo que comprende la importancia de reconocer sus características para la visualización correcta en cada una de ellos. El curso busca que el alumno sea capaz de seleccionar adecuadamente las diversas tecnologías disponibles actualmente, y darle un buen uso para elaborar proyectos en soporte web, fomentando el criterio y el autoaprendizaje futuro en mayor profundidad de estas y otras herramientas que se incorporen.

This studio delivers student knowledge and tools related to the design and front-end web programming deepening in the technical field in HTML5, CSS, and Javascript, and the integration to a lesser extent with PHP, in back-end. Students recognize the context of multiple access devices and understand the importance of recognizing their characteristics for the correct display in each one of them. The course encourages students to properly select from the various currently available technologies, and give them good use to develop web projects, promoting critical judgement and future self-learning in greater depth of these and other new tools available.

TALLER DE INTERACCIÓN IV

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 14
SEM. 6

Taller de Diseño de Interacción IV es una asignatura de carácter proyectual que integra las competencias adquiridas durante el proceso formativo. Sobre la base de una metodología basada en proyectos, la asignatura permite identificar oportunidades de desarrollo con un alto énfasis conceptual y pre-competitivo, desarrollando productos y servicios tecnológicos que dialogan con las necesidades de los usuarios y la industria. Sobre un entorno analítico y metodológico, se desarrollan productos e interfaces que emanan desde la investigación y desarrollo (*technology push*) y el mercado (*market pull*).

*Interaction Design Studio IV, is a project nature subject that integrates the competencies acquired during the training process. Using a project-based methodology, the course enables the identification of development opportunities with a high conceptual and pre-competitive emphasis, developing technological products and services that dialogue with the needs of users and the industry. On an analytical and methodological environment, products and interfaces are created supported by research and development (*technology push*) and the market (*market pull*).*

TALLER DE DISEÑO DE INTERFACES

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 8
SEM. 7

Este taller entrega al alumno los conocimientos teóricos y habilidades prácticas acerca del concepto de interfaz y sus distintas tipologías. Por medio de ejercicios prácticos el alumno aplica, comprende los alcances y reflexiona acerca de las características y potencialidades de los distintos tipos de interfaces, desde digitales, físicas, naturales, gestuales, entre otras.

El curso logra que a través de la construcción de interfaces, el alumno reflexione acerca de ellas y su relevancia en la relación persona-dispositivo.

This studio delivers students the theoretical knowledge and practical skills about the concept of interface and its various typologies. Through practical exercises students apply, understand the scope, and reflect on the nature and possibilities of the different types of interfaces, from digital, physical, natural, gestural, among others. The course enables students to construct interfaces, and think about them and their relevance in the person-device link.

TALLER DE INTERACCIÓN V

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 14
SEM. 7

Taller de Diseño de Interacción V es una asignatura de carácter proyectual que integra las competencias adquiridas durante el proceso formativo. Sobre la base de una metodología basada en proyectos, la asignatura permite identificar oportunidades de desarrollo con un alto énfasis pre-competitivo, desarrollando productos y servicios tecnológicos que dialogan con las necesidades de los usuarios y la industria. Sobre un entorno analítico y metodológico, se desarrollan productos, sistemas e interfaces que dialogan con la investigación y desarrollo (*technology push*) y el mercado (*market pull*) explorando el diseño de proyectos con base tecnológica, basándose en nuevas tendencias y procesos de creación tecnológica. El horizonte de desarrollo es analizado desde las dimensiones políticas, económicas, sociales, medio ambientales y legales para generar posibles escenarios futuros, donde la propuesta de diseño pueda jugar un rol relevante.

Interaction Design Studio V, is a project subject that integrates the competencies acquired during the training process. Focused on a project-based methodology, the course enables the identification of creating opportunities with a high pre-competitive emphasis, developing technological products and services oriented to the needs of users and the industry. On an analytical and methodological environment, students build products, systems and interfaces that dialogue with research and development (technology push) and the market (market pull), exploring the design of technology-based projects, based on new trends and technological creation processes. The development horizon is analyzed from the political, economic, social, environmental and legal dimensions to generate possible future scenarios, where the design proposal can play a relevant role.

PRE-PRÁCTICA

ACTIVIDAD E-LEARNING
CR. 0
BIM 8.1

Esta actividad *online*, se establece como un complemento del curso Práctica Profesional y pone a disposición del alumno contenido vinculado a la presentación profesional para el mundo laboral.

This online activity is established as a complement to the Professional Practice course and includes content to support the professional presentation for the world of work available for students.

DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS
CR. 6
SEM. 8

Este curso entrega conocimientos y herramientas relacionadas con el diseño y programación de aplicaciones webbased para móviles e integración de APIs, de manera que pueda producir y llevar a cabo prototipos funcionales y aplicaciones de baja o mediana complejidad. El alumno pone en práctica lenguajes de programación incorporados previamente, desarrollando aplicativos que consideren los atributos, funcionalidades y características propias del contexto particular establecido por los dispositivos móviles.

This course provides knowledge and tools related to the design and programming of web-based applications for mobiles and integration of APIs, in order to enable students to produce and perform functional prototypes and applications of low or medium complexity. Students put into practice previously incorporated programming languages, developing applications that consider the attributes, functionalities and characteristics of the particular context established by mobile devices.

PRÁCTICA PROFESIONAL

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 6
BIM. 9.1

Esta instancia cierra el Ciclo de Licenciatura, insertando al alumno dentro de un proceso de desarrollo creativo y productivo propio del Diseño. Mediante el desempeño de tareas conceptuales, ejecutivas y la experiencia directa, el estudiante comprende las variables globales implicadas en el desarrollo de un proyecto de diseño. Esta práctica puede realizarse en oficinas de diseño o en empresas que desarrollen proyectos de diseño.

This internship closes the degree cycle, inserting students into the creative and productive process of design. Students understand the global variables involved in the development of a design project through the performance of conceptual and executive tasks and direct experience. This internship can take place in design studios or in companies dedicated to the development of design projects.

TALLER DE DISEÑO DE OBJETOS INTELIGENTES

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 8
SEM. 8

Este taller entrega al alumno los conocimientos, habilidades y herramientas técnicas para el diseño de objetos inteligentes. El alumno desarrolla competencias vinculadas al diseño y producción de objetos siendo capaz de prototipar productos físicos con foco en su forma y materialidad, su uso y funcionalidad, sobre todo en contextos en los que los objetos son inteligentes y conectados y, por lo tanto, se convierten en interfaces capaces de sensor y responder al usuario. El curso logra que el alumno desarrolle conceptos de la forma y estética de un producto, junto con la capacidad de prototiparlo y construirlo.

This studio delivers student the knowledge, skills and technical tools to design smart objects. Learners develop skills linked to the design and production of objects, prototyping physical products with focus on their form and materiality and its usability and functionality, especially in contexts in which the objects are intelligent and connected (interfaces able to sense and respond to the user). The course enables students to develop the concepts of form and aesthetics of a product, along with the ability to prototype and build it.

TALLER INTEGRADO O LAB INTERDISCIPLINARIO

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 16
SEM. 8

El Taller Integrado es parte de la Línea Proyectual de la carrera y donde se desarrollan habilidades y conocimientos críticos sobre la base de la integración interdisciplinaria de los alumnos de las cuatro menciones enfocados al desarrollo de proyectos de alta complejidad. A partir de la aplicación de la metodología de Diseño con foco en innovación, trabajo en equipo y co-creación interdisciplinaria, los alumnos desarrollan sus proyectos considerando problemáticas sistémicas y contextos relevantes de impacto: en el mercado, en lo social y público, en lo patrimonial y cultural, o en los procesos productivos, logrando proponer y concretar soluciones innovadoras a los problemas detectados. Este taller puede ser homologado por el Lab Interdisciplinario, asignatura que constituye un espacio académico que busca abordar desafíos con una mirada sinérgica. Este curso contribuye a la formación interdisciplinaria, al adelantar a la etapa universitaria la experiencia de trabajo en equipo junto a profesores, alumnos y expertos de otras disciplinas.

The Integrated Studio is part of the Project Line of the career and where critical skills and knowledge are developed through the interdisciplinary integration of students of the four majors. The course is focused on the development of highly complex projects. The Design methodology is focused on innovation, teamwork and interdisciplinary co-creation, to develop complex projects considering systemic problems and relevant contexts of impact: in the market, in the social and public realm, in the patrimonial and cultural area, or in the productive processes, managing to propose and specify innovative solutions to the detected problems. This studio can be homologated by the Interdisciplinary Lab, a course that constitutes an academic space that seeks to tackle challenges with a synergistic perspective. This course contributes to interdisciplinary training, by anticipating the professional teamwork experience, working with instructors, peers and experts from other disciplines.

TALLER DE TÍTULO

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 74
SEM. 9-10

Instancia final en la que el alumno da cuenta de los conocimientos y competencias que ha adquirido durante la carrera. Para realizar el Taller de Título, el estudiante puede elegir entre cuatro modalidades de proyecto: de Diseño, de Investigación en Diseño, de Investigación en Exploración Tecnológica y en el Programa dLab. En el Proyecto de Diseño, el alumno identificará y definirá un problema u oportunidad, ante el que propondrá una intervención desde el Diseño. Luego, desarrollará, planificará y gestionará un proyecto, relacionando variables funcionales, formales, técnico-productivas y económicas.

En el Proyecto de Investigación en Diseño, el alumno identificará, definirá y fundamentará una problemática o pregunta de investigación en el ámbito del diseño. A continuación, propondrá, desarrollará, planificará y gestionará la investigación.

En el Proyecto de Investigación en Exploración Tecnológica, el alumno identificará, definirá y fundamentará una problemática o pregunta de investigación, para la elaboración de una investigación aplicada de base tecnológica.

En el Programa dLab, en conjunto con alumnos de Ingeniería Civil Industrial e Ingeniería Comercial UDD, el estudiante desarrollará propuestas que buscan crear valor de alto impacto en la industria y en el mundo social, mediante una aproximación interdisciplinaria e innovadora.

Final academic studio in which student account for the knowledge and skills acquired during the career. Students can choose between the following modalities: Design Project, where they identify and define a problem or opportunity, propose a design intervention, develop, plan and manage a project relating functional, formal, technical-productive and economic variables. Design Research Project, where they identify, define and substantiate a research problem or question in the field of design. Propose, develop, plan and manage the research. Research Project in Technological Exploration, where they identify, define and substantiate a research problem or question in the field of design for the elaboration of a technology-based applied research. The dLab program, in conjunction with students from the schools of Engineering and Business, among others, where students develop proposals that seek to create high-impact value in industry and the social world, through an interdisciplinary and innovative approach.



DISEÑADOR
CON MENCIÓN
EN ESPACIOS
Y OBJETOS

DESIGNER, SPACE AND OBJECT DESIGN MAJOR

DURACIÓN DE LA CARRERA

10 semestres

POSIBLES ÁREAS DE DESARROLLO

Diseño de espacios interiores y exteriores (equipamiento y espacio público), diseño de vitrinas y espacios comerciales, proyectos de iluminación y acondicionamiento ambiental de espacios (ergonomía, climatización y acústica), diseño de equipamiento y mobiliario, diseño de objetos, diseño de productos, diseño estratégico, diseño de servicios, museografía, montajes y exhibiciones temporales entre otras.

El diseñador con mención en Diseño de Espacios y Objetos de la UDD, desarrolla una relación armónica del ser humano con el espacio a través de los objetos, materiales y tecnologías asociadas. Se caracteriza por su capacidad para observar, expresar, diseñar y construir, generando propuestas innovadoras para favorecer el emprendimiento.

El estudio de la diversidad de formas constructivas y materialidades se complementa con el desarrollo de la sensibilidad por el color, las texturas, la iluminación y las variables ambientales. Lo anterior, en conjunto con el dominio de metodologías proyectuales, así como el desarrollo de habilidades para la abstracción y conceptualización de ideas, permite a los egresados de esta mención desenvolverse competitivamente en el ámbito profesional.

DURATION OF THE DEGREE

10 semesters

POTENTIAL AREAS OF DEVELOPMENT

Design of indoor and outdoor spaces (equipment and public space), showcase and commercial spaces design, lighting design and space conditioning (ergonomics, climatization and acoustics), furniture and equipment design, object design, product design, strategic design, service design, museography, installations and temporary exhibitions among others.

Space and Object Designers at UDD, develop a harmonious relationship between human beings and space, through objects, materials and associated technology. Professionals from this area characterize by their capacity to observe, express, design and build, generating innovative proposals that promote entrepreneurship.

The study of the diversity of forms and their constructive materials, is complemented with sensitivity to textures, color, lighting and environmental variables. The above, together with the mastery of project methodologies, and the development of skills to think abstractly and conceptualize ideas, enable students who graduate from this major to operate competitively in the professional field.

	SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	SEMESTRE 9	SEMESTRE 10
PROGRAMA RED		Taller de Ideación y Creatividad	Taller de Espacios y Objetos I	Taller de Espacios y Objetos II	Taller de Espacios III	Taller de Espacios IV	Taller de Espacios V	Taller Integrado o Lab Interdisciplinario	Taller de Título Modalidades: Proyecto de Diseño, Investigación en Diseño, Investigación en Experiencia Tecnológica, Club	
				Práctica Técnica	Taller de Objetos I	Taller de Objetos II	Taller de Objetos III	Taller de Objetos IV	Práctica Profesional	
CURSOS DISCIPLINARES	Representación	Prototipado Material	Análisis de Algoritmos y Sistemas	Prod. de Imágenes	Dibujo Digital	Dibujo Digital Avanzado	Modelos Especiales	Representación 3D	Fabricación Digital	LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS
	Visualización de Ideas	Fotografía	Programación	Prod. Audiovisual	Procesos Constructivos	Procesos de Producción Industrial	Diseño Paramétrico	Diseño y Sustentabilidad	Acondicionamiento Ambiental	LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS
	Composición y Color	Dibujo Técnico	Fundamentos de la Innovación	Seminarios de la Visualidad	Teoría del Diseño	Seminarios de Teoría e Historia	Design and Entrepreneurship	Evaluación y Gestión de Proyectos	Admisión, Negocios y Finanzas	LÍNEA DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO
	Historia del Diseño	Semiotica de la Visualidad	Teoría del Diseño	Seminarios de Teoría e Historia	Diseño y Comportamiento Humano	Investigación Cuantitativa y Cualitativa	Investigación de Mercado y Entorno	Seminario de Investigación	Ética Profesional	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y TEORÍA
CREDITOS EXTRADISCIPLINARES DE LIBRE ELECCION	Comunicación Oral	Lectura Crítica	Comunicación Escrita	Electivo Track I	Electivo Track II	Electivo Track III	Electivo Track IV	Creditos Extradisciplinares de Libre Elección		
				Semana I	Semana I	Semana I	Semana I	Creditos Extradisciplinares de Libre Elección		
Programa Complementario de Inglés										



CURSOS ESPECÍFICOS

DISEÑO DE ESPACIOS Y OBJETOS

SPACE AND OBJECT DESIGN SPECIFIC COURSES

DIBUJO DIGITAL

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS

CR. 4
BIM. 3.1

Este curso incorpora el uso y dominio de herramientas de dibujo bidimensional en el entorno de programas de dibujo vectorial. Se presentan las herramientas y comandos de construcción, modificación y edición de dibujo. Además incluye la organización, método de trabajo en dos dimensiones y también recursos para la diagramación, presentación y agilización del trabajo. De esta manera, el alumno desarrolla una interacción fluida con el entorno de trabajo 2D y la interfaz digital, para lograr el traspaso del esquema planimétrico a mano alzada, al dibujo vectorial.

This course incorporates the use and mastery of tools for bi-dimensional drawing in the environment of vector drawing programs. Tools and commands for construction, modification and editing drawings are presented. It also includes the organization, working method in two dimensions and the resources for the layout, presentation and efficiency of the working process. In this way, students develop a smooth interaction with the 2D work environment and digital interface, to achieve the transfer of the handmade planimetric scheme to vector drawing.

DIBUJO ESPECIALIZADO

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS

CR. 4
BIM. 3.2

Este curso incorpora herramientas de dibujo específicas de la mención por medio del uso del dibujo computacional bidimensional. El alumno desarrollará una capacidad de representación técnica de precisión, incluyendo definición de materiales y especificaciones técnicas. Por medio de ejercicios prácticos y estudio de casos, el alumno conoce y comprende nomenclaturas de dibujo técnico y utiliza herramientas para definir detalles y soluciones constructivas.

This course incorporates specific drawing tools for the major through the use of bi-dimensional digital drawing, and develops in students the capacity of accurate technical representation, including material definition and technical specifications. Through practical exercises and case studies, students learn and understand the language of technical drawing and use tools to define details and constructive solutions.

PROCESOS CONSTRUCTIVOS

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM. 3

Este curso entrega conocimientos relacionados con procesos de producción ligados a mano de obra artesanal, basados en materiales de formatos estandarizados (listones, perfiles, planchas, revestimientos, entre otros), presentes en el ámbito espacial. El alumno comprende a través de ejercicios plásticos, el uso de herramientas y aplicación de configuraciones cartesianas, las consideraciones de diseño y las propiedades plásticas y estructurales que deben ser evaluadas al utilizar estos elementos.

This course delivers knowledge related to production processes linked to workmanship, based on materials from standardized formats (slats, metal beams, coatings, among others), present in spatial design configurations. Students learn how to recognize design issues, and consider plastic and structural properties, through practical exercises using tools, and applying Cartesian configurations.

TALLER DE ESPACIOS Y OBJETOS I

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 14
SEM. 3

El Taller de Espacios y Objetos I se plantea como el primer taller específico de la mención, por lo que tiene un carácter formativo. El alumno logra comprender y aplicar la metodología proyectual, procedimiento propio de la disciplina y base para el desarrollo de proyectos de diseño.

Space and Object Studio I, is the first specific studio of the major, providing a foundation in the discipline. Students understand and apply the design methodology, a fundamental procedure of the discipline and basis for the development of design projects.

MODELOS ESPACIALES

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS
CR. 6
SEM. 4

Este curso está enfocado en la representación computacional tridimensional, otorgando las herramientas teóricas y prácticas que permitan el desarrollo y construcción de prototipos digitales. De esta manera, el alumno utilizará la plataforma digital como un soporte para la creación de objetos y espacios, permitiendo la experimentación de formas, mediante una herramienta ágil, precisa y organizada, la que facilitará la libertad expresiva en el proceso proyectual.

This course is focused in three-dimensional computational representation, delivering theoretical and practical tools for the development of digital prototypes. Students use the digital platform as a support for the creation of objects and spaces. Additionally, they experiment with forms, using a flexible, accurate and organized tool that facilitates expressive freedom in the design process.

PRÁCTICA TÉCNICA

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 6
SEM. 4

Esta instancia cierra el Ciclo de Bachillerato, insertando al alumno dentro de un proceso productivo propio del diseño. Mediante el desempeño de tareas ejecutivas y la experiencia directa, el estudiante comprende las variables técnicas implicadas en la producción de un proyecto de diseño. Esta práctica puede realizarse en imprentas, fábricas, productoras de audiovisuales, empresas de diseño, entre otras.

This internship closes the baccalaureate cycle, by inserting students within a design productive process. Students understand the technical variables involved in the production of a design project through the performance of executive tasks and direct experience. This internship can take place in printing houses, factories, audiovisual design firms and design studios, among others.

PROCESOS DE PRODUCCIÓN INDUSTRIAL

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS
CR. 6
SEM. 4

Este curso entrega conocimientos relacionados con procesos de producción ligados a la industrialización y tecnologías asociadas. De esta manera, el alumno comprende que el diseño debe considerar restricciones definidas por los procesos asociados a tecnología. Por otra parte, el alumno experimenta con procesos constructivos y materiales de mayor complejidad, los que dan lugar a expresiones plásticas de mayor libertad formal por medio de la generación de geometrías complejas.

This course provides knowledge related to production processes linked to industrialization and its associated technologies. In this way, students understand that design must consider constraints defined by technological productive processes. On the other hand, learners will experiment with constructive processes and materials of greater complexity, which give rise to artistic expressions of wider formal freedom through the generation of complex geometries.

TALLER DE ESPACIOS Y OBJETOS II

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 14
SEM. 4

El Taller de Espacios y Objetos II se plantea como la continuación de su taller predecesor, sin embargo este tiene un carácter ejercitativo. Este curso centra su atención en el estudio de contextos reales, agudizando la capacidad de observación y análisis del alumno, considerando actividades, flujos, restricciones y elementos constitutivos propios de cada contexto. Se presenta la noción de lugar y se determinan las características y requerimientos de sus usuarios. De esta manera, el alumno es capaz de definir una propuesta conceptual coherente con el análisis realizado, seleccionar e interpretar referentes adecuados para su propuesta y considerar el contexto y sus habitantes en la inserción de la propuesta.

Space and Object Studio II, is planned as the continuation of its predecessor studio, however this one has an exercising purpose. This course focuses on the study of real contexts, sharpening students' observation and analysis skills, considering activities, flows, restrictions and constituent elements inherent in each context. It introduces the notion of place and identifies the characteristics and requirements of its users. In this way students are able to define a conceptual proposal consistent with the analysis, select and interpret appropriate design examples and consider the context and its inhabitants in the implementation of their projects.

REPRESENTACIÓN 3D

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS

CR. 6
SEM. 5

Este curso incorpora en el alumno las habilidades necesarias para la previsualización de proyectos en un entorno de representación digital tridimensional. Mediante el uso de software especializado, el alumno se desenvuelve en un ambiente de simulación espacial y adquiere las herramientas necesarias para una experimentación libre, promoviendo la capacidad de innovación y facilitando la interacción y comunicación del "cliente" con el proceso de diseño. De esta manera, al finalizar el curso el alumno está capacitado para generar imágenes de alta calidad de representación, a través del uso de un lenguaje visual detallado, comprensivo y expresivo.

This course incorporates in students the skills necessary to preview projects in an environment of three-dimensional digital representation. Through the use of specialized software, students thrive in an atmosphere of space simulation and acquire the necessary tools for free experimentation, developing their innovative abilities and facilitating interaction and communication between the "customer" and the design process. In this way, at the end of the course students are able to generate high quality images, through the use of a detailed, comprehensive and expressive visual language.

MODELOS ESTRUCTURALES

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 8
SEM. 5

Este curso desarrolla en el alumno nociones estructurales en torno a sistemas constructivos para aplicaciones espaciales, como también en el ámbito de los objetos. Por medio de clases teóricas y ejercicios prácticos, el alumno comprende conceptos estructurales básicos, así como también las partes que componen una estructura, configuraciones estructurales, conceptos físicos determinantes y el comportamiento físico por medio de la experimentación y testeo en distintos materiales y sus configuraciones formales-estructurales.

This course delivers students structural notions around constructive systems for spatial applications, as well as in the field of object design. By means of lectures and practical exercises, learners understand basic structural concepts, as well as the parts that make up a structure, structural configurations, determining physical concepts and the physical behavior by means of experimentation and testing in different materials and their formal-structural configurations.

DISEÑO PARAMÉTRICO

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM. 5

Este curso introduce al alumno en el campo del diseño paramétrico, comprendido como un conjunto de relaciones que determinan como resultado distintas posibilidades formales. Por medio del uso de software especializado, el alumno comprende cómo el medio digital es una herramienta de diseño, generando geometría a partir de la definición de una familia de parámetros iniciales y la programación de las relaciones formales que se establecen entre ellos. A su vez, el alumno conoce las vanguardias en diseño que explotan este recurso como una herramienta de investigación formal.

This course introduces students to the field of parametric design, understood as a set of relations that determine various formal possibilities as a result. Through the use of specialized software, learners understand how digital media is a design tool, generating geometry from the definition of a family of initial parameters and the programming of the formal relations established between them. In addition, the course reviews the avant-garde in design that incorporates this resource as a tool for formal research.

TALLER DE OBJETOS I

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 8
SEM. 5

Piezas únicas: este curso ejercita al alumno en el diseño de piezas de carácter único. El alumno se ve enfrentado al desarrollo de propuestas y construcción de prototipos a escala real, utilizando materiales apropiados para las solicitaciones, formales, estructurales y expresivas de cada proyecto, permitiendo el testeo y la correcta percepción de los aspectos formales y expresivos del Diseño.

Unique Pieces: This course trains students in the design of unique pieces. Learners are faced with the development of proposals and the construction of real scale prototypes, using appropriate materials for the mechanical stress and the formal, structural and expressive requirements of each project. By testing, students determine the formal and expressive attributes of each project.

TALLER DE ESPACIOS III

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 14
SEM. 5

El Taller de Espacios III posee un carácter integrador, puesto que constituye una instancia de aplicación práctica de los conocimientos y ejercitación de las competencias adquiridas a lo largo del proceso formativo. Mediante el aprendizaje basado en proyectos, el proceso creativo alcanza una complejidad media, promoviendo la discusión y reflexión sobre los alcances de la disciplina del Diseño de Espacios. Las temáticas a abordar en este taller se estructuran con base en tres escalas: Persona, Entorno, Sistema. Estas escalas se asignan cada semestre, abordando el desarrollo de habitáculos, espacio público y sistemas de habilitación espacial, respectivamente. El Taller de Espacios III pone énfasis en la conceptualización de ideas, análisis de usuario y desarrollo formal, para dar lugar al desarrollo de proyectos tales como puntos de venta (por ejemplo, quioscos, stands, corners), plazas, plazuelas, tiendas y restaurantes, correspondientes a cada una de las escalas abordadas.

Spaces III Studio has an integrating nature since it constitutes an instance of practical application of the knowledge and exercise of the competences acquired throughout the training process. Through project-based learning, the creative process reaches medium complexity, promoting discussion and reflection on the scope of the discipline of space design. The topics to be addressed in this studio are structured on the basis of three scales, Person-Environment-System. These scales are assigned each semester, addressing the development of living structures, public space and spatial habilitation systems, respectively. Spaces III studio emphasizes the conceptualization of ideas, user analysis and formal development.

DISEÑO Y SUSTENTABILIDAD

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM. 6

Este curso constituye una aproximación abierta y reflexiva a la temática de la sustentabilidad desde una perspectiva global, considerando la influencia del diseño en la construcción de nuestro entorno futuro. El alumno comprende cómo la disciplina del diseño es un instrumento de cambio, con capacidad para intervenir interdisciplinariamente en aspectos ligados al ahorro energético y nuevas tecnologías para la producción de energía. A su vez, el alumno desarrolla una postura crítica ante el concepto de sustentabilidad, considerando la interacción de factores desde el ámbito ecológico, económico y social.

This course is an open and reflective approach to sustainability from a global perspective, considering the influence of design in the construction of our future environment. Students understand how the discipline of design is an instrument of change, with the capacity to intervene in an interdisciplinary way in matters related to energy savings and new technologies for energy production. At the same time, students develop a critical stance on the concept of sustainability, considering the interaction of factors from the ecological, economic and social sphere.

FABRICACIÓN DIGITAL

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS

CR. 6
SEM. 6

Este curso explora las posibilidades constructivas y las consecuencias hacia el futuro de la fabricación digital. El alumno entiende el impacto que tienen estas tecnologías en la proyección de la disciplina del diseño y la fabricación de productos. Por medio de la utilización de software especializado y herramientas asistidas por computador, el alumno experimenta las distintas tecnologías involucradas, así como también las posibilidades formales y productivas asociadas a las tecnologías CAD-CAM, y cómo estas herramientas establecen un vínculo directo entre diseño e innovación.

This course explores the constructive potential and the future consequences of digital manufacturing. Students understand the impact and implications that such technologies have on the discipline of design and in product manufacturing. Through the use of specialized software and computer assisted tools, students experiment the different technologies involved, as well as the formal and productive possibilities associated with CAD-CAM technologies, and how these tools establish a direct link between design and innovation.

DISEÑO UNIVERSAL

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM. 6

Este curso sensibiliza al alumno respecto de la interacción entre las personas y su entorno artificial. Por medio de la incorporación de consideraciones ergonómicas y de diseño universal, el alumno centra su atención en el usuario desde una perspectiva inclusiva, la que considera metodologías propias del ámbito de la ergonomía (como tablas antropométricas, nociones de hapticidad, etc.). Además se tratan temas referidos a la consideración de ayudas técnicas para salvar barreras de accesibilidad en el entorno.

This course raises awareness in students with respect to the interaction between people and their artificial environment. Through the incorporation of ergonomic and universal design considerations, students focus their attention on the user from an inclusive perspective, which considers methodologies of the field of Ergonomics (such as anthropometric tables, notions of hapticity, etc.). In addition, the course touches upon issues related to the consideration of technical assistance to overcome accessibility barriers in the environment.

TALLER DE OBJETOS II

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 8
SEM. 6

Sistemas modulares: este curso ejercita al alumno en el diseño de sistemas a partir de la repetición de módulos. El alumno desarrolla propuestas a partir de la definición de uno o más módulos base. Estos se articulan entre sí para permitir la agrupación y crecimiento de cada sistema, por medio del apilamiento, intersección y/o vinculación de sus partes, generando como resultado sistemas abiertos o cerrados.

Modular Systems: This course trains students in the design of systems working with the repetition of modules. Students develop proposals starting from the definition of one or more base modules. They combine allowing the grouping and growth of each system, by means of stacking, intersection and/or link of their parts, generating as a result open or closed system.

ACONDICIONAMIENTO AMBIENTAL

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM. 7

En este curso, el alumno incorpora conceptos de acondicionamiento de espacios interiores desde la perspectiva del manejo de las variables de confort ambiental. Las comprende y aplica usando parámetros que determinan las condicionantes físicas de los espacios. Realiza procedimientos empíricos como la experimentación y medición de fenómenos térmicos, acústicos y el uso de herramientas de cálculo de ganancia solar.

In this course students incorporate concepts of interior space conditioning from the perspective of the management of environmental comfort variables. They understand and apply the different variables and parameters that determine physical constraints of spaces. In addition, they perform empirical processes, experiment and measure thermal and acoustic phenomena, and use tools to calculate solar gain.

TALLER DE ESPACIOS IV

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 14
SEM. 6

El Taller de Espacios IV posee un carácter integrador, puesto que constituye una instancia de aplicación práctica de los conocimientos y ejercitación de las competencias adquiridas a lo largo del proceso formativo. Mediante el aprendizaje basado en proyectos, el proceso creativo alcanza una complejidad media-alta, promoviendo la discusión y reflexión sobre los alcances de la disciplina del Diseño de Espacios. Las temáticas a abordar en este taller se estructuran con base en tres escalas: Persona, Entorno, Sistema. Estas escalas se asignan cada semestre, abordando el desarrollo de habitáculos, espacio público y sistemas de rehabilitación espacial, respectivamente. El Taller de Espacios IV pone énfasis en aspectos vinculados al desarrollo tecnológico, procesos constructivos y procesos productivos, para dar lugar al desarrollo de proyectos tales como pequeños refugios, parques urbanos, espacios públicos interiores (por ejemplo, interiores en aeropuertos, espacios públicos en centros comerciales y montajes expositivos), correspondientes a cada una de las escalas abordadas.

Spaces IV Studio has an integrating nature since it constitutes an instance of practical application of the knowledge and exercise of the competences acquired throughout the training process. Through project-based learning, the creative process reaches medium-high complexity, promoting discussion and reflection on the scope of the discipline of space design. The topics to be addressed in this studio are structured on the basis of three scales, Person-Environment-System. These scales are assigned each semester, addressing the development of living structures, public space and spatial habilitation systems, respectively. Spaces IV Studio considers aspects related to technological development, construction and production processes.

TECNOLOGÍA DE LA ILUMINACIÓN

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM. 7

El curso es una introducción a la iluminación, mediante una aproximación que estimula la sensibilidad del alumno a la observación de los efectos que genera la luz en los espacios. Entrega conocimientos técnicos y criterios de diseño básicos que permiten comprender cómo funciona la iluminación artificial y su posible aplicación en proyectos de arquitectura y diseño de ambientes y objetos, mediante el estudio de casos y ejercicios prácticos.

The course is an introduction to lighting, using an approximation that stimulates the sensitivity of students to the observation of the effects that light generates in spaces. It delivers technical knowledge and basic design criteria that assist learners to understand how artificial illumination works and its possible applications in projects of architecture and design of environments and objects, using case studies and hands-on exercises.

TALLER OBJETOS III

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 8
SEM. 7

Línea de productos: este curso ejercita al alumno en el diseño de múltiples objetos que conforman una línea de productos. El proceso de diseño incluye variables para la producción seriada, sean estas series limitadas producidas mediante tecnologías de fabricación digital, como también producción con consideraciones industriales. El alumno genera sus propuestas utilizando técnicas de representación avanzadas, por medio del renderizado de imágenes y el prototipado tridimensional.

Product Line: This course trains students in the design of multiple objects that make up a line of products. The design process includes variables for the serial production, limited series produced by digital manufacturing technologies, or with considerations for industrial production. Students generate their proposals using advanced representation techniques, through image rendering and three-dimensional prototyping.

PRE-PRÁCTICA

ACTIVIDAD E-LEARNING
CR. 0
BIM. 8.1

Esta actividad on-line, se establece como un complemento del curso Práctica Profesional y pone a disposición del alumno contenido vinculado a la presentación profesional para el mundo laboral.

This online activity is established as a complement to the Professional Practice course and includes content to support the professional presentation for the world of work available for students.

TALLER DE ESPACIOS V

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 14
SEM. 7

El Taller de Espacios V posee un carácter integrador, puesto que constituye una instancia de aplicación práctica de los conocimientos y ejercitación de las competencias adquiridas a lo largo del proceso formativo. Mediante el aprendizaje basado en proyectos, el proceso creativo alcanza una complejidad alta, promoviendo la discusión y reflexión sobre los alcances de la disciplina del Diseño de Espacios. Las temáticas a abordar en este taller se estructuran con base en tres escalas: Persona, Entorno, Sistema. Estas escalas se asignan cada semestre, abordando el desarrollo de habitáculos, espacio público y sistemas de habilitación espacial, respectivamente. El Taller de Espacios V pone énfasis en aspectos vinculados a la sostenibilidad de la propuestas, alcances normativos y documentación de proyecto, para dar lugar al desarrollo de proyectos tales como habitáculos complejos (embarcaciones, casas rodantes, ambulancias, entre otros), intervenciones urbanas sostenibles, plantas de oficinas o proyectos museográficos, correspondientes a cada una de las escalas abordadas..

Spaces V Studio has an integrating nature since it constitutes an opportunity of practical application of the knowledge and exercise of the competences acquired throughout the training process. Through project-based learning, the creative process reaches high complexity, promoting discussion and reflection on the scope of the discipline of space design. The topics to be addressed in this studio are structured on the basis of three scales, Person-Environment-System. These scales are assigned each semester, addressing the development of living structures, public space and spatial habilitation systems, respectively. Spaces V considers aspects related to sustainability of the proposals, regulatory scope and project documentation.

PRÁCTICA PROFESIONAL

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 6
BIM. 9.1

Esta instancia cierra el ciclo de licenciatura, insertando al alumno dentro de un proceso de desarrollo creativo y productivo propio del diseño. Mediante el desempeño de tareas conceptuales, ejecutivas y la experiencia directa, el estudiante comprende las variables globales implicadas en el desarrollo de un proyecto de diseño. Esta práctica puede realizarse en oficinas de diseño o en empresas que desarrollen proyectos de diseño.

This internship closes the degree cycle, inserting students into the creative and productive process of design. Students understand the global variables involved in the development of a design project through the performance of conceptual and executive tasks and direct experience. This internship can take place in design studios or in companies dedicated to the development of design projects.

TALLER DE OBJETOS IV

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 8
SEM. 8

Sistemas adaptativos: las tecnologías computacionales ligadas al diseño, han dado lugar a una era post-industrial. Este desarrollo tecnológico concibe la forma y la medida como parámetros modulares variables, dando lugar a sistemas adaptativos. Este curso ejercita al alumno en la generación de propuestas de diseño que exploten esta capacidad de variación, como un recurso de valor plástico.

Adaptive Systems: Computer technology linked with design, have resulted in a post-industrial era. This technological development conceives form and dimension as variable modular parameters, generating adaptive systems. This course trains students in the generation of design proposals that exploit this capacity of variation, as a resource of plastic value.

PROYECTOS DE ILUMINACIÓN

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM. 8

El curso fomenta la utilización de los conocimientos adquiridos en el curso Tecnología de la Iluminación, por medio de la aplicación de estos en proyectos concretos. El alumno comprende a cabalidad la relación entre espacio e iluminación, desarrolla la sensibilidad y creatividad, así como también criterios técnicos para lograr propuestas de iluminación de espacios interiores y exteriores. Se incorporan tecnologías de planificación luminotécnica (simulación computacional), para ser aplicadas en el desarrollo de proyectos de iluminación. De esta manera, el curso tiene como finalidad que el alumno entienda la iluminación como parte esencial e indisoluble de un proyecto de intervención espacial.

The course deepens knowledge acquired in the course Lighting Technology, through its application in lighting design projects. Students fully understand the relationship between space and lighting and develop their sensitivity and creativity, as well as technical criteria to design lighting of interior and exterior spaces. The course incorporates technologies of luminaire technology planning (computational simulation), to be applied in the development of lighting projects. In this way, the course is planned to ensure that students understand lighting as an essential and integral part of a space intervention project.

TALLER INTEGRADO O LAB INTERDISCIPLINARIO

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 16
SEM. 8

El Taller Integrado es parte de la Línea Proyectual de la carrera y donde se desarrollan habilidades y conocimientos críticos sobre la base de la integración interdisciplinaria de los alumnos de las cuatro menciones, enfocados al desarrollo de proyectos de alta complejidad. A partir de la aplicación de la metodología de Diseño con foco en innovación, trabajo en equipo y co-creación interdisciplinaria, los alumnos desarrollan proyectos complejos considerando problemáticas sistémicas y contextos relevantes de impacto: en el mercado, en lo social y público, en lo patrimonial y cultural, o en los procesos productivos, logrando proponer y concretar soluciones innovadoras a los problemas detectados. Este taller puede ser homologado por el Lab Interdisciplinario, asignatura que constituye un espacio académico que busca abordar desafíos con una mirada sinérgica. Este curso contribuye a la formación interdisciplinaria, al adelantar a la etapa universitaria la experiencia de trabajo en equipo junto a profesores, alumnos y expertos de otras disciplinas.

The Integrated Studio is part of the Project Line of the career and where critical skills and knowledge are developed through the interdisciplinary integration of students of the four majors. The course is focused on the development of highly complex projects. The Design methodology is focused on innovation, teamwork and interdisciplinary co-creation, to develop complex projects considering systemic problems and relevant contexts of impact: in the market, in the social and public realm, in the patrimonial and cultural area, or in the productive processes, managing to propose and specify innovative solutions to the detected problems. This studio can be homologated by the Interdisciplinary Lab, a course that constitutes an academic space that seeks to tackle challenges with a synergistic perspective. This course contributes to interdisciplinary training, by anticipating the professional teamwork experience, working with instructors, peers and experts from other disciplines.

TALLER DE TÍTULO

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 74

SEM. 9-10

Instancia final en la que el alumno da cuenta de los conocimientos y competencias que ha adquirido durante la carrera. Para realizar el Taller de Título, el estudiante puede elegir entre cuatro modalidades de proyecto: de Diseño, de Investigación en Diseño, de Investigación en Exploración Tecnológica y en el Programa dLab. En el Proyecto de Diseño, el alumno identificará y definirá un problema u oportunidad, ante el que propondrá una intervención desde el Diseño. Luego, desarrollará, planificará y gestionará un proyecto, relacionando variables funcionales, formales, técnico-productivas y económicas.

En el Proyecto de Investigación en Diseño, el alumno identificará, definirá y fundamentará una problemática o pregunta de investigación en el ámbito del diseño. A continuación, propondrá, desarrollará, planificará y gestionará la investigación.

En el Proyecto de Investigación en Exploración Tecnológica, el alumno identificará, definirá y fundamentará una problemática o pregunta de investigación, para la elaboración de una investigación aplicada de base tecnológica.

En el Programa dLab, en conjunto con alumnos de Ingeniería Civil Industrial e Ingeniería Comercial UDD, el estudiante desarrollará propuestas que buscan crear valor de alto impacto en la industria y en el mundo social, mediante una aproximación interdisciplinaria e innovadora.

Final academic studio in which the student accounts for the knowledge and skills acquired during the career. Students can choose between the following modalities: Design Project, where they identify and define a problem or opportunity, propose a design intervention, develop, plan and manage a project relating functional, formal, technical-productive and economic variables. Design Research Project, where they identify, define and substantiate a research problem or question in the field of design. Proposes, develop, plan and manage the research. Research Project in Technological Exploration, where they identify, define and substantiate a research problem or question in the field of design for the elaboration of a technology-based applied research. The dLab program, in conjunction with students from the schools of Engineering and Business, among others, where students develop proposals that seek to create high-impact value in industry and the social world, through an interdisciplinary and innovative approach.



DISEÑADOR
CON MENCIÓN
EN DISEÑO
DE MODA
Y GESTIÓN

DESIGNER, FASHION DESIGN AND MANAGEMENT MAJOR

DURACIÓN DE LA CARRERA

10 semestres

POSIBLES ÁREAS DE DESARROLLO

Diseño de indumentaria, diseño de vestuario, diseño estratégico en moda, diseño textil, diseño de joyería, diseño de calzado, diseño de accesorios y complementos, dirección de arte y producción de moda, diseño de experiencias y servicios, estilismo, entre otras.

El diseñador con mención en Moda y Gestión aborda las problemáticas de la industria de la moda, basando sus soluciones de diseño en los negocios, la sustentabilidad y la tecnología, proponiendo respuestas creativas, sostenibles e innovadoras. Vinculado a contextos internacionales, es capaz de comprender y analizar el mercado, identificando tendencias, anticipando escenarios, formulando y gestionando proyectos, tanto para empresas del rubro como para emprendimientos propios. El dominio en procesos productivos y de representación de moda, la exploración en nuevos materiales, así como la aplicación de la tecnología desde la ideación hasta la fabricación, junto a sus habilidades de comunicación visual, le permiten explorar forma y silueta, equilibrando habilidades manuales y digitales.

DURATION OF THE DEGREE

10 semesters

POTENTIAL AREAS OF DEVELOPMENT

Clothing design, costume design, strategic fashion design, textile design, jewelry design, shoe design, accessories and complements design, art direction and fashion production, experience design and services, styling, among others.

Fashion Design and Management Designers at UDD address problems of the fashion industry, approaching their design solutions based on Business, Sustainability and Technology, to propose creative, sustainable and innovative responses. Linked to international contexts, they are able to understand and analyze the market, identify trends, and anticipate scenarios, formulating and managing projects, both for companies and for their own ventures. Their mastery in fashion representation and production processes, exploration of new materials, and application of technology from ideation to manufacturing—along with their visual communication skills—enable them to explore shape and silhouette, balancing manual and digital abilities.



CURSOS ESPECÍFICOS

DISEÑO DE MODA Y GESTIÓN

FASHION DESIGN AND MANAGEMENT SPECIFIC COURSES

ILUSTRACIÓN DE MODA

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS

CR. 6
SEM. 3

Este curso introduce al alumno en el ámbito de la representación y comunicación visual de la moda y la indumentaria. Le entrega herramientas técnicas que le permitirán proyectar sus ideas de manera persuasiva, desde el entendimiento del cuerpo humano como principal soporte de proyección, reconociendo proporción y posturas del cuerpo femenino, masculino, de adultos y niños, hasta la morfología de las prendas y/o accesorios de moda insertos en un espacio concreto.

Al finalizar el curso, el alumno dominará el trazo y la composición comunicando un mensaje específico por medio del boceto, aplicando diferentes técnicas de representación exploratorias en diferentes superficies, texturas y sustratos para apoyar expresivamente el mensaje a comunicar por medio de la ilustración.

This course introduces students to the field of visual representation and communication of fashion and garments. It delivers technical tools that enable students to project their ideas persuasively, based on the understanding of the human body as the main canvas for design, recognizing the proportion and postures of female, male, adult and children's bodies, and the morphology of the garments and/or fashion accessories inserted in a specific context.

At the end of the course, students will master drawing and composition, communicating a specific message through the sketch, applying various exploratory representation techniques on diverse surfaces, textures and substrates to expressively support the message to be communicated through illustration.

LABORATORIO DE VESTUARIO I

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 8
SEM. 3

Este curso introduce al alumno en el ámbito de la confección y costura, entregando conocimientos técnicos y de usabilidad de las máquinas de coser recta y overlock, fomentando el entendimiento y establecimiento de un orden lógico de las diferentes etapas del proceso de construcción para la confección de prendas básicas de vestir.

Por medio del aprendizaje basado en la experimentación, el curso promueve la innovación tecnológica y la proyección sostenible para la creación de una colección cápsula de vestuario infantil dirigida a niñas y niños.

This course introduces students to the field of dressmaking and sewing, providing technical and usability knowledge of straight and overlock sewing machines, fostering understanding and establishing a logical order of the different stages of the construction process to make basic garments. Through experimental based learning, the course promotes technological innovation and sustainable planning to create a capsule collection of children's clothing aimed at girls and boys.

PROCESOS INDUSTRIALES I

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM. 3

Este curso introduce al alumno en el contexto productivo de la industria de la moda. Permite al alumno identificar las diversas tipologías de fibras textiles según su origen natural, artificial y sintético, además de las etapas productivas involucradas en su manufactura y destinos actuales, incorporando el concepto de trazabilidad para ello y otorgándole especial énfasis a aquellos procesos sostenibles.

Por medio del estudio de casos y ejercicios prácticos, el alumno identificará los recursos naturales, artificiales y productivos existentes en la industria nacional y global, permitiéndole establecer futuras asociaciones para la transferencia tecnológica en la exploración de las fibras.

This course introduces students to the productive context of the fashion industry. It enables students to identify the different typologies of textile fibers according to their natural, artificial and synthetic origin, in addition to the production stages involved in their manufacture and current destinations, incorporating the concept of traceability and, giving special emphasis to sustainable processes.

Through the revision of Case Studies and practical exercises, students will identify the natural, artificial and productive resources existing in the national and global industry, preparing them to establish future associations for technology transfer in the exploration of fibers.

TALLER DE MODA Y GESTIÓN I

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 14
SEM. 3

Este taller introduce al alumno en los fundamentos conceptuales y productivos del diseño de moda, para su aplicación concreta en el desarrollo de textiles experimentales. Su modalidad considera dos módulos teóricos, que por medio del estudio de casos, instauran la observación y conceptualización como punto inicial del proceso creativo.

Simultáneamente, dos módulos prácticos promueven un proceso experimental de técnicas de costuras aplicadas a superficies textiles a través del aprendizaje basado en proyectos, para la elaboración de una colección de textiles experimentales, que le permite al alumno comprender la diferencia entre insumos y/o materias primas involucradas en el proceso creativo y productivo del diseño de indumentaria.

This Studio introduces students to the conceptual and productive foundations of fashion design, for its concrete application in the development of experimental textiles. Its modality considers two theoretical modules where Case Studies are revised to develop observation and conceptualization as the starting point of the creative process.

Simultaneously, two practical modules promote an experimental process of sewing techniques applied to textile surfaces through project-based learning. Students elaborate a collection of experimental textiles, which enables them to understand the difference between inputs and/or raw materials involved in the creative and productive process of clothing design.

PRÁCTICA TÉCNICA

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 6
SEM. 4

Esta instancia cierra el Ciclo de Bachillerato, insertando al alumno dentro de un proceso productivo propio del Diseño. Mediante el desempeño de tareas ejecutivas y la experiencia directa, el estudiante comprende las variables técnicas implicadas en la producción de un proyecto de diseño. Esta práctica puede realizarse en imprentas, fábricas, productoras y agencias audiovisuales, empresas de diseño, entre otras.

This internship closes the baccalaureate cycle, by inserting students within a design productive process. Students understand the technical variables involved in the production of a design project through the performance of executive tasks and direct experience. This internship can take place in printing houses, factories, audiovisual design firms and design studios, among others.

HERRAMIENTAS DIGITALES

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS
CR. 6
SEM. 5

Este curso entrega conocimientos técnicos referidos a los soportes destinados a la comunicación, representación y visualización de especificaciones de diseño, técnico-productivas y de comunicación propias de la industria de la moda.

Por medio de la aplicación de esquemas y organizadores gráficos desarrollados en softwares tales como Photoshop e Illustrator, la asignatura instaure en el alumno la capacidad de organizar y jerarquizar la información, optimizando los procesos de ideación, proyectación y de producción de indumentaria, tales como mood boards, estampas, patrones, cartas de color, cartas de materiales y cartas de texturas, fichas técnicas, de costos y edición de imágenes publicitarias, entre otras.

This course provides technical knowledge related to communication formats, representation and visualization of design, technical-productive and communication specifications of the fashion industry.

Through the application of diagrams and graphic organizers created in software such as Photoshop and Illustrator, the course develops in students the ability to organize and hierarchize information. This enables to optimize the processes of ideation, projection and production of clothing, such as mood boards, stamps, patterns, color charts, material charts and texture charts, technical sheets, cost sheets and advertising image editing, among others.

PROCESOS INDUSTRIALES II

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 6
SEM. 4

Este curso introduce al alumno en el contexto productivo de la industria de la moda. Por medio del estudio de casos, el alumno conocerá técnicas y procesos susceptibles de aplicar a textiles según su origen natural, artificial o sintético, además de explorar por medio de ejercicios prácticos, posibilidades constructivas y soluciones tecnológicas de acabados y terminaciones de control numérico computarizado entre otras, identificando las implicancias sociales, económicas y medioambientales que conlleva su implementación. El alumno constatará empíricamente el comportamiento del textil, frente a los procesos y técnicas aplicadas, previendo los resultados morfológicos, estéticos y físico-mecánicos con el propósito de establecer futuras asociaciones lógicas entre las capacidades y atributos resultantes y el desempeño y destino potencial.

This course introduces students to the productive context of the fashion industry. Through the revision of Case Studies, students will learn techniques and processes that can be applied to textiles according to their natural, artificial or synthetic origin. In addition, they will explore, constructive possibilities and technological solutions, using computerized numerical control finishes, among others, to identify the social, economic and environmental implications that its implementation entails.

Students will empirically verify the physical attributes of textiles, compared to other applied processes and techniques, predicting the morphological, aesthetic and physical mechanical results in order to establish future logical associations between the resulting capacities and attributes of each textile and its performance and potential use.

TALLER DE ACCESORIOS Y JOYERÍA

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 8
SEM. 5

Este taller instaure 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.

Por medio del aprendizaje basado en proyectos, la asignatura promueve la exploración material con diversos recursos existentes en el contexto local y la aplicación de diferentes técnicas para la creación de ornamentos de moda contemporáneos, capaces de comunicar una propuesta de valor a través de su morfología, relación con el cuerpo humano, escala, materialidad y/o proceso constructivo.

This studio establishes historical and technical-productive knowledge about body ornamentation, fashion accessories, and jewelry. It guides students in the process of projecting and ideating contemporary pieces through the case studies, promoting the analysis of formal, ergonomic and communicational dimensions.

Through project-based learning, the course promotes material exploration with various resources existing in the local context and the application of different techniques for the creation of contemporary fashion ornaments. These creations communicate a value proposition through their morphology, relationship with the human body, scale, materiality and/or construction process.

LABORATORIO DE VESTUARIO II

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM. 4

Este curso enfatiza la ejercitación del alumno en el ámbito de la confección y costura, entregando conocimientos técnicos y de usabilidad de las máquinas de coser recta y overlock para la confección de prendas básicas de vestir.

Por medio del aprendizaje basado en la experimentación, el alumno propondrá nuevas estrategias de producción sostenibles en la confección de las prendas, específicamente en la transformación de moldes para la reducción del impacto ambiental asociada a su producción y consumo.

Al término de la asignatura el alumno confeccionará un *outfit* dirigido a un público femenino y/o masculino, compuesto de prendas básicas responsables ambientalmente.

This course emphasizes training students in the field of tailoring and sewing, providing technical and usability knowledge of straight and overlock sewing machines to make basic clothing items.

Through Experimental Based Learning, students will propose new sustainable production strategies in the making of garments, specifically by transforming patterns to reduce the environmental impact associated with their production and consumption.

At the end of the course the students will make an outfit for a female and/or male audience, made up of basic environmentally responsible clothing.

LABORATORIO DE VESTUARIO III

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM. 5

Este curso ejercita en el alumno el ámbito de la confección y costura, entregando conocimientos técnicos y de usabilidad de las máquinas de coser recta y overlock, permitiendo la creación de prendas de vestir básicas y avanzadas femeninas y masculinas.

Por medio del aprendizaje basado en la experimentación, promueve la innovación tecnológica y la proyectación sostenible, específicamente en la transformación de moldes de prendas de complejidad básica y avanzada para la optimización de recursos en la confección de una tenida femenina y/o masculina sin generación de descartes textiles.

Al término de la asignatura el alumno confeccionará un *outfit zero waist* dirigido a un público femenino y/o masculino, compuesto de prendas básicas responsables ambientalmente.

This course trains students in the field of tailoring and sewing, providing technical and usability knowledge of straight and overlock sewing machines to make basic and advanced feminine and masculine clothing items.

Through experimental based learning, it promotes technological innovation and sustainable considerations. Specifically, in the transformation of garment patterns of basic and advanced complexity, to optimize resources in the preparation of a feminine and/or masculine outfit without generating textile discards.

At the end of the course, students will make a zero-waist outfit for a female and/or male audience, made up of environmentally responsible basic garments.

TALLER DE MODA Y GESTIÓN II

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 14
SEM. 3

Este taller ejercita los fundamentos conceptuales y productivos del diseño de moda, para su aplicación concreta en el desarrollo de prendas de indumentaria experimental. La modalidad considera dos módulos teóricos, que establecen en el alumno una metodología proyectual creativa basada en la observación y conceptualización por medio de la aplicación de estudio de casos. Simultáneamente, en dos módulos prácticos y por medio del aprendizaje basado en proyectos, el alumno desarrolla un proceso experimental de técnicas aplicadas tales como teñido y estampado, en superficies textiles para el desarrollo de prendas de indumentaria con énfasis en la exploración e intervención textil. Al finalizar el taller el alumno elaborará una colección de indumentaria experimental, que le permitirá comprender una prenda como un sistema en sí mismo, compuesto de partes y piezas que dialogan morfológica, ergonómica y estéticamente.

This studio introduces students to the conceptual and productive foundations of fashion design, for its concrete application in the development of experimental clothing. Its modality considers two theoretical modules where case studies are revised to develop observation and conceptualization as the foundation of a creative methodology.

Simultaneously, in two practical modules, and through project-based learning, students develop an experimental process of applied techniques such as dyeing and printing on textile surfaces to create clothing items with an emphasis on exploration and textile intervention.

At the end of the studio, students will prepare a collection of experimental clothing, which will enable them to understand a garment as a system in itself, made up of parts and pieces morphologically, ergonomically and aesthetically coherent.

SOSTENIBILIDAD Y MODA

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM. 5

Este curso entrega conocimientos de sostenibilidad, promoviendo su aplicación práctica en proyectos de moda a través de ejercicios prácticos. La asignatura promueve en el alumno la identificación y aplicación de sistemas de gestión sostenibles para ser abordados en los procesos de proyectación, producción, distribución, comunicación, comercialización y ciclo de vida de un producto o pieza de indumentaria. Le permite al alumno conocer herramientas y procedimientos para la verificación y medición de las implicancias sociales, económicas y medioambientales de su quehacer profesional, reforzando el dominio y uso de materiales, tecnologías y procesos productivos, sellos de origen y certificaciones. Asimismo, introduce al alumno en conocimientos asociados a modelos de negocio con enfoques sostenibles tales como: moda ética, economía circular, economía colaborativa y economía creativa.

This course provides knowledge of sustainability in the fashion industry, establishing methodological tools and procedures for the verification and measurement of social, economic and environmental implications of professional work. It allows students to identify and apply business models with sustainable approaches: ethical fashion, circular economy, collaborative economy and creative economy.

TALLER DE COMPLEMENTOS DE MODA

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 6
SEM. 6

Este taller introduce al alumno en conocimientos teóricos y técnico-productivos en torno al diseño y producción de complementos de moda. Orienta al estudiante en el proceso de proyectación e ideación de bolsos, carteras y calzado, promoviendo la exploración material con diferentes técnicas y diversos recursos existentes en el contexto local, para la formulación y desarrollo de un proyecto autorial, basado en la creación de una marca propia de complementos, su modelo de negocio y sistema de comunicación. Por medio del aprendizaje basado en proyectos, el alumno comprenderá la relación con el cuerpo humano, escala, materialidad y/o proceso constructivo.

This studio course introduces students to theoretical and technical-productive knowledge about the design and production of fashion accessories. It guides students in the process of ideating and designing bags, wallets and footwear, promoting material exploration with diverse techniques and various resources existing in the local context. It prepares students to formulate and develop an author project, based on the creation of a personal brand of accessories, its business model and communication system. Through project-based learning, students will understand the relationship with the human body, scale, materiality and/or construction process.

TALLER DE DISEÑO DE AUTOR

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 8
SEM. 7

Este Taller aborda el diseño de autor como impulsor de la innovación y emprendimiento en el ámbito de la moda, fomentando en el alumno la generación de propuestas con un relato individual, propio y creativo, que dialoga coherente y sosteniblemente con la diversidad de materiales, recursos y tecnologías disponibles en el mercado. Ejercita en el alumno el proceso de ideación, proyectación y producción de indumentaria, accesorios y/o complementos de moda para la creación de una marca propia de Diseño de Autor, basándose en una estrategia de diseño y comunicación de marca propia, con énfasis en la propuesta de valor y desarrollo de identidad como ventaja competitiva y valor único diferencial.

This studio addresses author design as a driver of innovation and entrepreneurship in the fashion industry, promoting in students the generation of proposals with an individual, own story, creative and sustainable, consistent with the diversity of materials, resources and technologies available in the market. Students develop an author brand, linked to the production of clothing, accessories and/or fashion accessories, based on a brand communication strategy, with emphasis on the value proposal as a competitive advantage and unique differential value.

TALLER DE MODA Y GESTIÓN III

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 14
SEM. 5

Taller III Diseño de Indumentaria, tendencias y vanguardia es una asignatura proyectual que ejercita fundamentos conceptuales y comunicacionales del diseño de moda, para su aplicación concreta en el desarrollo de piezas de indumentaria que respondan a las tendencias contemporáneas de la industria. Su modalidad considera dos módulos teóricos que introducen al alumno en el proceso de investigación en moda, estableciendo herramientas metodológicas y de análisis de uso actual que fomentan la detección temprana de tendencias, permitiendo analizar la indumentaria desde la perspectiva morfológica, estética y comunicacional, otorgando especial énfasis a la propuesta de valor de marca y estrategias sostenibles de producción. Sus módulos prácticos ejercitan conocimientos técnicos aplicados al diseño de indumentaria, promoviendo la exploración material para la confección de prendas a exhibir en pasarela.

Studio III Clothing Design, Trends and Avant-garde, is a project subject that exercises conceptual and communicational foundations of Fashion Design, for its concrete application in the development of clothing pieces that respond to contemporary trends in the fashion industry. Its modality considers two theoretical modules that introduce students to the fashion research process, establishing methodological and analysis tools in current use that promote the early detection of trends, enabling to analyze clothing from a morphological, aesthetic and communication perspective, giving special emphasis to the brand value proposition and sustainable production strategies. Its practical modules exercise technical knowledge applied to clothing design, promoting material exploration for the manufacture of garments to be exhibited on the catwalk.

TALLER DE MODA Y GESTIÓN IV

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 14
SEM. 6

Taller IV Diseño de Colección Prêt-à-porter, es una asignatura proyectual que refuerza los fundamentos comunicacionales y productivos del Diseño de Moda de producción serial, para su aplicación concreta en el desarrollo de una Colección de indumentaria Prêt-à-porter orientada a la industria del retail. Su modalidad considera dos módulos teóricos que por medio del Estudio de casos, Trend Watching, Trend Forecaster, Customer Experience, al alumno analizará estrategias comunicacionales y de producción propias del retail, para proponer una estrategia para su colección. Otorga especial énfasis a la propuesta de valor de marca y estrategias sostenibles de producción. Los módulos prácticos ejercitan en el alumno conocimientos técnicos aplicados al diseño de indumentaria, promoviendo la exploración material e innovación en producción para la confección de prendas a exhibir en pasarela.

Studio IV Design of the Prêt-à-porter Collection, is a project course that reinforces the communicational and productive foundations of tserial production in Fashion Design, for its concrete application in the development of a Collection of Prêt-à-porter clothing oriented to the retail industry. Its modality considers two theoretical modules in which students will use Case Studies, Trend Watching, Trend Forecaster, and Customer Experience, to analyze communicational and production strategies typical of retail, and propose a strategy for their collection. The practical modules exercise technical knowledge applied to clothing design, promoting material exploration and innovation in production for the manufacture of garments to be exhibited on the catwalk.

FABRICACIÓN DIGITAL

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS

CR. 6
SEM. 6

Este curso promueve la exploración de posibilidades constructivas y el análisis de sus implicancias en el futuro de la fabricación digital. Le permite al alumno comprender el impacto que tienen estas tecnologías en la proyección de la disciplina del Diseño y la proyectación en la industria de la moda, por medio de la utilización de softwares especializados y herramientas asistidas por computador. Además de fomentar el uso y exploración de distintas tecnologías, promueve la resolución de soluciones formales y productivas asociadas a las tecnologías CAD-CAM, y cómo estas herramientas establecen un vínculo directo entre diseño e innovación.

This course promotes the exploration of constructive alternatives and the analysis of its implications in the future of digital manufacturing. It enables students to understand the impact that these technologies have on the projection of the design discipline and the fashion industry, through the use of specialized software and computer-assisted tools. In addition, the course promotes the use and exploration of several technologies, the resolution of formal and productive solutions associated with CAD-CAM technologies, and evidences how these tools establish a direct link between design and innovation.

PRODUCCIÓN DE MODA

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM. 7

Este curso le permite al alumno comprender la relevancia de la comunicación del proyecto de moda, por medio de la elaboración de una estrategia de marketing, desde su conceptualización y guión, hasta la producción de una campaña de moda. Introduce en el alumno conocimientos teóricos respecto de las diversas etapas involucradas en la producción de moda y su flujo de trabajo, centrándose en el establecimientos de propósitos comunicacionales que comanden una estrategia persuasiva. Asimismo, promueve el análisis de tendencias y la aplicación de herramientas metodológicas para la realización de una campaña de lanzamiento.

This course enables students to understand the relevance of communication of the fashion project, through the elaboration of a persuasive marketing strategy, which integrates theoretical knowledge associated with the analysis of trends and practical knowledge related to the production of a launch campaign.

LABORATORIO DE VESTUARIO IV

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

CR. 6
SEM. 6

Este curso refuerza en el alumno conocimientos técnicos y de usabilidad de las máquinas de coser recta y overlock, propios del ámbito de la confección y costura. Promueve, mediante el aprendizaje basado en la experimentación, la innovación tecnológica y la proyectación sostenible específicamente en la modificación y/o desarrollo de moldes de prendas de complejidad básica y avanzada para la confección de prendas de tejido de punto de alto desempeño con tecnologías limpias y de bajo impacto ambiental.

This course strengthens students' knowledge in the field of tailoring and sewing, providing technical and usability mastery of straight and overlock sewing machines. Through experimental based learning, it promotes technological innovation and sustainable considerations. Specifically, in the transformation and development of garment molds of basic and advanced complexity, to make high performance knitted garments with clean technologies and low environmental impact.

TALLER DE MODA Y GESTIÓN V

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 14
SEM. 7

Taller V Diseño de Colección de Alta Costura, es una asignatura proyectual que ejercita los fundamentos comunicacionales y productivos del Diseño de Moda, desde un enfoque autoral y de producción hecha a medida, para su aplicación concreta en el desarrollo de una colección de indumentaria de Alta Costura, orientada al mercado del lujo y a la producción de eventos de moda. Su modalidad considera dos módulos teóricos donde el alumno identificará a su público objetivo para la proyectación de la colección acompañada de un evento comercial de lanzamiento, promoviendo la ejercitación de la gestión y producción de eventos de moda. Los módulos prácticos instruyen en técnicas como el moulage, pedrería, drapeado, fruncido, plisado y tela sobre tela directamente al maniquí, para la confección de piezas de lujo.

Studio V Design of Haute Couture Collection, is a project subject that exercises the communicational and productive foundations of Fashion Design, from an authorial approach and tailor-made production, for its specific application in the development of a collection of Haute Couture clothing. Sewing, oriented to the luxury market and the production of fashion events. Its modality considers two theoretical modules where students will identify their target audience for the projection of the collection accompanied by a commercial launch event, promoting the exercise of the management and production of fashion events. The practical modules instruct in techniques such as moulage, rhinestones, draping, pleating and fabric on fabric directly to the mannequin, for the manufacture of luxury pieces.

PORTAFOLIO PROFESIONAL

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS
CR. 4
SEM. 8

Este curso aborda la creación de un portafolio personal, utilizando las herramientas de proyección digital adquiridas en los cursos anteriores de la línea. Tiene como propósito académico evidenciar visualmente el desempeño, habilidades y conocimientos profesionales personales adquiridos a lo largo de la carrera de manera persuasiva y creativa.

El alumno comprenderá la importancia de la creación y comunicación de una identidad personal a partir del desarrollo de un portafolio que evidencie sus áreas de interés y su perfil profesional en torno a la industria de la moda, que le permitirá aproximarse exitosamente al mundo laboral.

This course deals with the creation of a personal portfolio, using digital design tools acquired in the previous courses of the line. Its academic purpose is to visually demonstrate the performance, skills and personal professional knowledge acquired throughout the career in a persuasive and creative way.

Students will understand the importance of creating and communicating a personal identity by developing a portfolio that shows their areas of interest and their professional profile around the fashion industry. This tool will enable them to successfully approach the world of work.

PRE-PRÁCTICA

ACTIVIDAD E-LEARNING
CR. 0
SEM. 8.1

Esta actividad *online*, se establece como un complemento del curso Práctica Profesional y pone a disposición del alumno contenido vinculado a la presentación profesional para el mundo laboral.

This online activity is established as a complement to the Professional Practice course and includes content to support the professional presentation for the world of work available for students.

INNOVACIÓN TEXTIL Y MATERIAL

LÍNEA DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS
CR. 8
SEM. 8

Este curso promueve el estudio, investigación y creación de nuevos materiales tales como biotextiles y textiles inteligentes, sus procesos y ciclos de vida, por medio del establecimiento de asociaciones lógicas entre la industria de la moda y otros sectores productivos, promoviendo la transferencia tecnológica para la optimización e innovación en procesos de manufactura propios.

La exploración empírica de dichas asociaciones conceptuales se lleva a cabo por medio del aprendizaje basado en la experimentación, donde el alumno demostrará el dominio de técnicas y procesos aplicados a los textiles, anticipando los resultados asociados a las implicancias morfológicas, estéticas, físico-mecánicas, para proponer nuevas y eficientes maneras de producir, considerando criterios de proyección sostenible en cuanto a su transformación, reutilización y/u optimización.

This course promotes the study, research and creation of new materials such as bio textiles and smart textiles, their processes and life cycles, by establishing logical associations between the fashion industry and other productive sectors. This view promotes in the students, considerations of technology transfer for the optimization and innovation in their own manufacturing processes.

The empirical exploration of these conceptual associations is carried out through Experimental-Based Learning, where students will demonstrate mastery of techniques and processes applied to textiles. They will anticipate the results associated with the morphological, aesthetic, physical-mechanical implications, to propose new and efficient ways of producing, considering sustainable criteria regarding its transformation, reuse and/or optimization.

PRÁCTICA PROFESIONAL

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 6
BIM. 9.1

Esta instancia cierra el Ciclo de Licenciatura, insertando al alumno dentro de un proceso de desarrollo creativo y productivo propio del Diseño. Mediante el desempeño de tareas conceptuales, ejecutivas y la experiencia directa, el estudiante comprende las variables globales implicadas en el desarrollo de un proyecto de diseño. Esta práctica puede realizarse en oficinas de diseño o en empresas que desarrollen proyectos de diseño.

This internship closes the degree cycle, inserting students into the creative and productive process of design. Students understands the global variables involved in the development of a design project through the performance of conceptual and executive tasks and direct experience. This internship can take place in design studios or in companies dedicated to the development of design projects.

TALLER DE PRODUCCIÓN DE MODA Y VISUAL MERCHANDISING

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 8
SEM. 8

Este taller profundiza en el alumno conocimientos referidos a la comunicación de moda por medio de la aplicación de soportes comunicacionales visuales, audiovisuales y/o espaciales, para su publicación o implementación en medios impresos, digitales y/o redes sociales, que involucren las dimensiones conceptuales, productivas y persuasivas, propias del marketing de moda. Por medio del aprendizaje basado en proyectos, el alumno potenciará los atributos comunicacionales y/o morfológicos de productos de moda, impulsando su venta y maximizando su rentabilidad, asumiendo diferentes roles y trabajando en equipo en la elaboración de un plan de medios de una campaña de marketing de moda.

This studio deepens students' knowledge regarding fashion communication through the application of visual, audiovisual and/or spatial communication formats, for publication or print, digital and/or social media, which involve the conceptual, productive and persuasive dimensions of fashion marketing.

Through project-based learning, students will enhance the communicational and/or morphological attributes of fashion products, promoting their sale and maximizing their profitability, assuming different roles and working as a team in the elaboration of a Media Plan for a Fashion Marketing Campaign.

TALLER INTEGRADO O LAB INTERDISCIPLINARIO

LÍNEA PROYECTUAL
CR. 16
SEM. 8

El Taller Integrado es parte de la Línea Proyectual de la carrera y donde se desarrollan habilidades y conocimientos críticos sobre la base de la integración interdisciplinaria de los alumnos de las cuatro menciones, enfocados al desarrollo de proyectos de alta complejidad. A partir de la aplicación de la metodología de Diseño con foco en innovación, trabajo en equipo y co-creación interdisciplinaria, los alumnos desarrollan proyectos complejos considerando problemáticas sistémicas y contextos relevantes de impacto: en el mercado, en lo social y público, en lo patrimonial y cultural, o en los procesos productivos, logrando proponer y concretar soluciones innovadoras a los problemas detectados. Este taller puede ser homologado por el Lab Interdisciplinario, asignatura que constituye un espacio académico que busca abordar desafíos con una mirada sinérgica. Este curso contribuye a la formación interdisciplinaria, al adelantar a la etapa universitaria la experiencia de trabajo en equipo junto a profesores, alumnos y expertos de otras disciplinas.

The Integrated Studio is part of the Project Line of the career and where critical skills and knowledge are developed through the interdisciplinary integration of students of the four majors. The course is focused on the development of highly complex projects. The Design methodology is focused on innovation, teamwork and interdisciplinary co-creation, to develop complex projects considering systemic problems and relevant contexts of impact: in the market, in the social and public realm, in the patrimonial and cultural area, or in the productive processes, managing to propose and specify innovative solutions to the detected problems. This studio can be homologated by the Interdisciplinary Lab, a course that constitutes an academic space that seeks to tackle challenges with a synergistic perspective. This course contributes to interdisciplinary training, by anticipating the professional teamwork experience, working with instructors, peers and experts from other disciplines.

TALLER DE TÍTULO

LÍNEA PROYECTUAL

CR. 74

SEM. 9-10

Instancia final en la que el alumno da cuenta de los conocimientos y competencias que ha adquirido durante la carrera. Para realizar el Taller de Título, el estudiante puede elegir entre cuatro modalidades de proyecto: de Diseño, de Investigación en Diseño, de Investigación en Exploración Tecnológica y en el Programa dLab. En el Proyecto de Diseño, el alumno identificará y definirá un problema u oportunidad, ante el que propondrá una intervención desde el Diseño. Luego, desarrollará, planificará y gestionará un proyecto, relacionando variables funcionales, formales, técnico-productivas y económicas.

En el Proyecto de Investigación en Diseño, el alumno identificará, definirá y fundamentará una problemática o pregunta de investigación en el ámbito del diseño. A continuación, propondrá, desarrollará, planificará y gestionará la investigación.

En el Proyecto de Investigación en Exploración Tecnológica, el alumno identificará, definirá y fundamentará una problemática o pregunta de investigación, para la elaboración de una investigación aplicada de base tecnológica.

En el Programa dLab, en conjunto con alumnos de Ingeniería Civil Industrial e Ingeniería Comercial UDD, el estudiante desarrollará propuestas que buscan crear valor de alto impacto en la industria y en el mundo social, mediante una aproximación interdisciplinaria e innovadora.

Final academic studio in which the student accounts for the knowledge and skills acquired during the career. Students can choose between the following modalities: Design Project, where they identify and define a problem or opportunity, propose a design intervention, develop, plan and manage a project relating functional, formal, technical-productive and economic variables, Design Research Project, where they identify, define and substantiate a research problem or question in the field of design. Proposes, develop, plan and manage the research. Research Project in Technological Exploration, where they identify, define and substantiate a research problem or question in the field of design for the elaboration of a technology-based applied research. The dLab program, in conjunction with students from the schools of Engineering and Business, among others, where students develop proposals that seek to create high-impact value in industry and the social world, through an interdisciplinary and innovative approach.



CURSOS

DISCIPLINARES

DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE INTERACCIÓN DIGITAL

DISEÑO DE ESPACIOS Y OBJETOS

DISEÑO DE MODA Y GESTIÓN

DISCIPLINARY COURSES

GRAPHIC DESIGN

DIGITAL AND INTERACTION DESIGN

SPACE AND OBJECT DESIGN

FASHION DESIGN AND MANAGEMENT

REPRESENTACIÓN

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS

CR. **8**

BIM **1.1**

El curso entrega habilidades de dibujo manual. Entrena al alumno en la observación del entorno con la finalidad de plasmar y registrar lo observado. Permite comprender el dibujo como una herramienta de comunicación y de representación de ideas para la realización de un proyecto.

The course develops manual drawing skills and trains the students to observe the environment with the purpose of translating and registering what they observe. The process enables students to understand drawing as a tool to communicate and represent ideas for the execution of a design projects.

PROTOTIPADO MATERIAL

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS

CR. **8**

BIM **1.2**

Este curso entrega conocimientos prácticos y teóricos sobre el uso de diferentes materiales y sus características físicas, mecánicas y estructurales para el desarrollo de prototipos. A través de una serie de ejercicios prácticos, el alumno conoce e integra conocimientos permitiéndole evaluar diferentes aplicaciones para la producción de modelos tridimensionales.

This course delivers practical and theoretical knowledge on the use of diverse materials and their physical, mechanical and structural characteristics, for the development of prototypes. Through a series of practical exercises, students integrate knowledge enabling them to assess a variety of applications for the production of three-dimensional models.

VISUALIZACIÓN DE IDEAS

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS

CR. **8**

BIM **1.1**

Este curso entrena al alumno en técnicas que utilizan el dibujo como instrumento de comunicación dentro de las distintas etapas del proceso de diseño. Comprende la enseñanza del dibujo para pensar, como medio para clarificar las ideas, para explicar lo diseñado y para narrar una historia.

This course trains students in techniques that use drawing as a tool for communication within the various stages of the design process. It includes the use of drawing to think, as a means to clarify ideas, to transmit a design project and to tell a story.

COMPOSICIÓN Y COLOR

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS

CR. **6**

BIM **1.1**

Este curso entrega los conocimientos y herramientas básicas necesarias para comprender la disposición de los elementos dentro de un espacio visual bidimensional y tridimensional. A través de ejercicios teóricos-prácticos se profundiza en la teoría del color y percepción para su aplicación en piezas visuales en función de transmitir un mensaje a un receptor.

This course delivers the knowledge and basic tools necessary to understand the arrangement of elements within a two- and three-dimensional visual space. Through theoretical and practical exercises, students learn color theory and perception and apply it in visual pieces to transmit a message to an audience.

FOTOGRAFÍA

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS
CR. 6
BIM 1.2

Este curso entrega al alumno conceptos básicos acerca de la creación y producción de la imagen fotográfica: luz, el color, la composición y encuadre. El alumno conocerá y aprenderá a controlar variables técnicas fotográficas que le permitirán componer y ajustar imágenes para la comunicación efectiva de sus proyectos.

This course provides students with basic concepts about the creation and production of photographic images: light, color, composition and framing. Students will learn how to control technical photographic variables that will enable them to compose and adjust images for the effective communication of their projects

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO PARA LA INNOVACIÓN

LÍNEA DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO
CR. 6
SEM 1

Este curso sensibiliza al alumno respecto de su entorno como fuente primaria de detección de problemas y oportunidades. A través del aprendizaje del diseño centrado en las personas y el uso de herramientas de recolección, análisis, procesamiento y modelamiento de la información (técnicas etnográficas: encuesta, entrevista, observación contextual, diarios, entre otras) y de análisis, procesamiento y modelamiento de la información (matrices, mapas mentales, mapas de viaje, entre otros), el alumno es capaz de generar diagnósticos y fundamentos que den cuenta del problema, oportunidad o necesidad.

This course sensitizes students with respect to their environment as a primary source for problem and opportunity detection. Through learning about human centered design, and the use of data collection tools (ethnographic techniques: survey, interview and context observation, among others) and analysis, processing and modeling of information (arrays, mental maps, travel maps, among others), students are able to generate informed diagnostics that define the problem, need or opportunity.

DIBUJO TÉCNICO

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS
CR. 8
BIM 1.2

En este curso el alumno usa el dibujo planimétrico como herramienta de análisis, visualización, comunicación y expresión. Durante el proceso de aprendizaje, el alumno conoce y experimenta la aplicación de las convenciones de estas herramientas con el objetivo de representar proyectos de intervención espacial y objetos.

In this course, students use planimetric drawing as a tool for analysis, visualization, communication and expression. During the learning process students experience the use of the language and conventions of these tools with the goal of visualizing projects of space and object design.

HISTORIA DEL DISEÑO

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y TEORÍA
CR. 6
SEM 1

El curso contribuye a la formación de una "cultura visual", a través del conocimiento de los principales referentes históricos del diseño, desde la revolución industrial hasta la actual sociedad del conocimiento; con el propósito de identificar sus características formales, comprender los postulados a los que adhieren y analizar críticamente su vinculación con los contextos sociales, políticos, económicos y productivos donde se desarrollaron. Desde una perspectiva histórica se analizan los movimientos de artes y oficios, las vanguardias artísticas, el productivismo y el funcionalismo, la reacción posmoderna y el impacto de la revolución digital.

This course contributes to the acquisition of a "visual culture" through the knowledge of the main historical references of design—since the industrial revolution until the current knowledge-based society—; with the purpose of: identifying their formal characteristics, understanding the tenets to which they adhere and critically analyzing their link with the social political, economic and productive contexts where they developed. The following movements shall be analyzed from a historical perspective: Arts and Craft, the Avant-garde, Productivism and Functionalism, the Postmodern reaction and the impact Digital Revolution.

ANÁLISIS Y REPRESENTACIÓN DE SISTEMAS

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS
CR. 4
BIM 2.1

Este curso entrega herramientas técnicas y desarrolla las competencias necesarias para describir, analizar, sintetizar, comprender y representar sistemas de diversa complejidad. El alumno es capaz de analizar distintos escenarios, logrando identificar sus partes, interacciones y dependencias permitiéndole detectar y definir mejor las oportunidades de diseño.

This course delivers and develops the technical skills necessary to describe, analyze, synthesize, understand and represent systems of varying complexity. Students analyze different scenarios, successfully identifying their parts, interactions and dependencies enabling them to detect and successfully define design opportunities.

PROGRAMACIÓN

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS
CR. 6
BIM 2.1

En este curso, el alumno aprende los fundamentos y conocimientos básicos de la programación para ejecutar ejercicios simples comprendiendo la lógica del lenguaje de códigos. El alumno entiende el rol que juega la computación en la resolución de problemas y aprecia el uso de los principios fundamentales del diseño modular y abstracto en variados contextos.

In this course students learn the principles and basic knowledge of programming to execute simple exercises understanding the logic of code language. Students understand the role of computing in problem solving, and appreciate the use of the fundamental principles of modular and abstract design in varied contexts.

PRODUCCIÓN DE IMÁGENES

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS
CR. 6
BIM 2.2

Este curso se centra en el aprendizaje de los contenidos teóricos y prácticos propios de las herramientas de edición y creación de imágenes digitales estáticas, comprendiendo su uso y posibilidades. El alumno integra y utiliza sus conocimientos en representación y visualización para producir, a través de la utilización de software profesional, ilustraciones, dibujos, fotomontajes y representaciones digitales.

This course focuses on learning theoretical content and usage of practical tools to create and edit static digital images, understanding their use and potential. Students integrate and use their expertise in representation and visualization to produce illustrations, drawings, photomontages and a variety of digital representations using professional software.

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

LÍNEA DE REPRESENTACIÓN Y MEDIOS
CR. 6
BIM 2.2

Este curso entrega herramientas efectivas para narrar una historia a través de una pieza audiovisual. Aborda la enseñanza de instrumentos que permiten incorporar y manipular diversas fuentes visuales y sonoras en proyectos para medios digitales. El alumno comprende los procesos de desarrollo de un proyecto audiovisual y produce piezas de diseño y comunicación a través de la integración de las herramientas necesarias y pertinentes para la creación de este tipo de proyectos.

This course delivers effective tools to tell a story through an audiovisual piece. It addresses the teaching of instruments that allow the incorporation and manipulation of various visual and auditory sources in digital and media projects. Students understand the processes of development of an audiovisual project, and produce design and communication pieces through the integration of the necessary and relevant tools for the creation of these type of projects.

TALLER DE IDEACIÓN Y CREATIVIDAD

LÍNEA PROYECTUAL
 CR. 14
 SEM 2

El Taller de Ideación y Creatividad instala en el alumno la exploración creativa como estrategia de desarrollo conceptual para enfrentar desafíos de diseño. Durante esta asignatura, el alumno aprende a explorar propuestas conceptuales, formales y materiales para desarrollar múltiples alternativas de respuesta frente a un mismo encargo, las que finalmente podrá comunicar mediante la selección de atributos adecuados, integrando las herramientas disciplinares entregadas en las diversas líneas de formación.

The Envisioning and Creativity Studio promotes in students the use of creative exploration methods as a strategy for conceptual development to address design challenges. During this course learners are able to explore conceptual, formal and material proposals to develop multiple alternatives of design for the same assignment, which they can communicate through the selection of appropriate resources, integrating the disciplinary tools delivered in all of the course lines

FUNDAMENTOS DE LA INNOVACIÓN

LÍNEA DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO
 CR. 4
 SEM 2

Este curso entrega conceptos y definiciones para comprender las distintas visiones y perspectivas acerca de la innovación. A través de casos de estudio, el alumno reconoce a la innovación como un concepto vinculado a la creatividad para explorar nuevas perspectivas del desarrollo de proyectos con creación de valor. Por otro lado, administra metodologías como el Design Thinking, que le permiten sistematizar y validar el proceso proyectual. Conoce sobre ecosistemas y entornos de innovación y comprende conceptos claves vinculados a la gestión de la innovación, como trabajo en equipo y organización.

This course delivers concepts and definitions to understand the different views and perspectives about innovation. Through case studies, students recognize innovation as a concept linked to the creativity of exploring new perspectives in the development of projects generating added value. On the other hand, the course delivers methodologies such as Design Thinking, which contribute to systematize and validate the design process. Students are introduced to ecosystems and environments for innovation and understand key concepts related to the management of innovation, such as teamwork, and organization.

SEMIÓTICA DE LA VISUALIDAD

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y TEORÍA
 CR. 4
 SEM 2

Este curso estimula al alumno a descubrir el significado que se esconde detrás de los objetos, mensajes y entorno visual que lo rodea; analizando los factores sensoriales, psicológicos y culturales que intervienen en la construcción y decodificación de dichos mensajes. El alumno identifica, caracteriza, analiza, clasifica y aplica principios básicos de comunicación y semiótica, en la observación del entorno artificial, de referentes y en el desarrollo de sus propuestas.

This course encourages students to discover the meaning behind the objects, messages, and visual environment that surrounds them, analyzing the sensory, cultural and psychological factors involved in the construction and decoding of those messages. Learners identify, characterize, analyze, classify and apply basic communication and semiotics principles, in the observation of the artificial environment, in examples of design cases, and in the development of their proposals.

PROTOTIPADO Y VALIDACIÓN

LÍNEA DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO
 CR. 4
 SEM 3

En este curso el alumno comprende la importancia de prototipar para empatizar, comunicar, explorar y testear. El prototipo como recurso le permite comunicarse efectivamente con los usuarios o clientes y con su equipo de trabajo para la validación de problemáticas, productos, proyectos o modelos de negocio. Además, a través de prototipos, puede testear con usuarios e iterar, a fin de pulir el proyecto de diseño, recorriendo desde prototipos de baja fidelidad hasta alta fidelidad.

In this course students understand the importance of prototyping to empathize, communicate, explore and test. Prototypes as a resource helps them to communicate effectively with users or customers, and with their team to validate problems, products, projects or business models. In addition, prototypes help to test with users and iterate in order to refine the design project, moving from low to high fidelity models.

TEORÍA DEL DISEÑO

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y TEORÍA
CR. 4
SEM 3

Este curso enriquece la experiencia práctica con una reflexión teórica que permita al alumno desarrollar una mirada propia y una postura crítica frente al diseño, sus manifestaciones y sus alcances. Entrega conocimientos y herramientas conceptuales que permiten comprender el Diseño y su dinámica relación con el contexto cultural (entendido como el conjunto de manifestaciones políticas, sociales, económicas, productivas y valóricas que se dan en un momento histórico dado). El curso revisa marcos conceptuales provenientes de otras disciplinas y construidos desde la misma disciplina, que han acompañado y orientado la práctica del diseño, desde sus inicios.

This course seeks to enrich the practical experience with a theoretical reflection that enables learners to develop their own view and critical stance about design, its manifestations throughout history and its scope. It delivers knowledge and conceptual tools that help students to understand design and its dynamic relationship with the cultural context (understood as political, social, economic, productive and ethic manifestations that occur in a given historical moment). The course reviews conceptual frameworks from design and other disciplines, which have accompanied and guided the practice of design, since its beginnings.

SEMINARIO DE TEORÍA E HISTORIA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y TEORÍA
CR. 6
SEM 4

En este curso el alumno aplica elementos básicos de metodología de investigación desarrollando un proyecto de investigación monográfica en teoría o historia del diseño. Mediante una estrategia de aprendizaje participativa el alumno investiga aplicando los conocimientos teóricos adquiridos en los tres primeros semestres de la carrera. El profesor entrega conocimientos metodológicos que guían al alumno para abordar las etapas de revisión de la literatura especializada, elaboración de un marco teórico y conceptual, planteamiento y justificación de un problema de investigación, definición de objetivos y metodologías, recolección y análisis de información, conclusiones y redacción de informe final.

In this course students analyze and apply basic tools of research methodology through the development of a monographic research in design history or theory. Utilizing a participatory class model, students research applying the knowledge acquired in the first three semesters of the career. The professor delivers methodological knowledge that guides students to address the stages of literature review, development of a theoretical and conceptual framework, formulation and justification of a problem, definition of objectives and methodology, data collection and analysis, conclusions and drafting of final report.

CONTEXTO Y TENDENCIAS DE LA INNOVACIÓN

LÍNEA DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO
CR. 4
SEM 4

El curso analiza las nuevas tendencias y el contexto tecnológico actual, con el propósito de reconocer oportunidades de mercado, nuevos escenarios de acción profesional y posibilidades de innovación en la generación de proyectos. Mediante el estudio de casos, el alumno comprende cómo la tecnología y los medios digitales generan nuevos paradigmas, cambian el patrón de comportamiento de las personas, ampliando problemáticas y generando oportunidades para el diseño. Se analizan las tendencias en torno a la innovación, el desarrollo tecnológico, el diseño y su rol en la sociedad.

This course analyzes new trends and the current technological context with the purpose of recognizing market opportunities, new scenarios of professional action and possibilities for innovation in the creation of projects. Through case study analysis, students understand how technology and digital media create new paradigms, and change human behavior, amplifying problem discovery and generating design opportunities. Current trends in innovation, technological development, design and its role in society are analyzed.

COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA PERSUASIVA

LÍNEA DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO
CR. 4
SEM 5

En esta asignatura el alumno desarrolla habilidades para transmitir sus ideas de manera eficaz, creativa y asertiva, en función del logro de un objetivo comunicacional determinado. Mediante el uso de conocimientos, herramientas y técnicas, el alumno organiza y estructura su discurso de manera estratégica para persuadir a su audiencia. Reconoce y ejercita la comunicación no verbal y aplica técnicas de trabajo corporal y gestual para complementar su discurso verbal. Además, elabora y realiza *pitch* para la presentación de negocios en el ámbito del emprendimiento.

In this course, students develop skills in order to communicate their ideas effectively, creatively and assertively, to achieve a precise communicational objective. Through the combined use of knowledge, tools, and techniques, students organize and structure their speech strategically in order to persuade their audience. They understand the relevance of nonverbal communication, and apply corporal and gestural techniques to complement their verbal speech. In addition, they elaborate business pitch presentations for entrepreneurial purposes.

DISEÑO Y COMPORTAMIENTO HUMANO

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y TEORÍA
CR. 4
SEM 5

En este curso el alumno explora las bases psicológicas del procesamiento cognitivo de información y del comportamiento humano, y sus implicancias en la percepción y usabilidad de entornos y objetos. Se incorporan conocimientos acerca de memoria, aprendizaje significativo y motivación. El alumno comprende que las consideraciones acerca de las características, habilidades y contextos del usuario, aportan al desarrollo de soluciones de diseño innovadoras, estrechamente relacionadas con sus capacidades y procesos cognitivos. El curso se compone de clases expositivas, estudios de casos, discusiones grupales y presentaciones por parte del alumno.

In this course students explore the psychological foundations of cognitive processing of information and of human behavior, and its implications in the perception and usability of environments and objects. Students incorporate knowledge about memory, significant learning and motivation. They understand that the considerations about the characteristics, skills, and contexts of the user, contribute to the development of innovative design solutions, which are closely related to their capabilities and cognitive processes. The course consists of lecture presentations, case studies, group discussions and presentations by students.

MERCADO Y ENTORNO

LÍNEA DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO
CR. 4
SEM 7

Este curso entrega al alumno una clara concepción del entorno económico y productivo tanto a nivel nacional como global, entendiendo el rol actual y proyecciones del diseño como disciplina en estas estructuras. El alumno reconoce el contexto en el que se desenvolverá como profesional reconociendo el ecosistema y entorno nacional para la innovación y los conceptos de *clusters* e industrias económicas. Además se expone el contexto local de producción y tendencias de mercado de carácter global que le permiten al alumno estar preparado para la inserción de su trabajo en el mercado nacional e internacional.

This course gives students a clear conception of the economic and productive environment both nationally and globally, understanding the current role and projections of design as a discipline in these structures. Students recognize the context in which they will unfold as professionals, recognizing the national environment and ecosystem for innovation and the concepts of clusters and economic industries. In addition, the course exposes the local context of production and global market that prepares them for the insertion of their work in the national and international market.

DESIGN AND ENTREPRENEURSHIP

LÍNEA DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO
CR. 4
SEM 6

Este curso desarrolla en el alumno la capacidad de convertir su idea, producto o a sí mismo como profesional, en un negocio o empresa. Para ello, se entregan herramientas para generar propuestas que permiten reconocer y entender a posibles clientes, además de diferenciar las variables fundamentales de su modelo de negocios. Por otro lado, el alumno aprende a reconocer sus capacidades, debilidades y fortalezas para configurar equipos de trabajo exitosos y medir riesgos de emprender solo o con cofundadores. Nota: Este curso se dicta en inglés, para lo que requiere un nivel de inglés. Se requiere nivel 4 en el idioma.

This course develops in students the ability to transform their idea, product or themselves as professionals, into a business or company. For this purpose, the course delivers tools to generate proposals that facilitate the identification and understanding of potential customers, in addition to differentiating the fundamentals of their business model. On the other hand, students learn to recognize their abilities, strengths and weaknesses to form successful works team and measure risks to undertake in a project alone or with co-founders.
Note: This course is dictated in English, level 4 is required.

INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA Y CUALITATIVA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y TEORÍA
CR. 6
SEM 7

Este curso introduce al alumno a la formulación de un proyecto de investigación en el mundo real. La planificación y selección de una estrategia, los métodos de recolección de información y nociones básicas de análisis e interpretación de datos. El curso desarrolla una mirada centrada en las personas y permite direccionar el análisis de información de manera sistemática, válida y replicable. El alumno aprende a distinguir y discriminar entre aproximaciones cuantitativas y cualitativas, en función de los objetivos que se propone lograr, así como también diseñar y aplicar los instrumentos de recolección y análisis de información adecuados para cada tipo de proyecto.

This course introduces students to the formulation of a research project in the real world. It considers the planning and selection of a strategy, the methods of gathering information and basic concepts of analysis and interpretation of data. The course is human centered design oriented, and directs the analysis of information in a systematic, valid, and replicable manner. Students learn to distinguish and discriminate between quantitative and qualitative approaches, depending on the objectives they aim to achieve, as well as design and implement the appropriate data collection and analysis tools for each type of project.

SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y TEORÍA
CR. 6
SEM 8

El curso desarrolla diversas herramientas metodológicas de investigación que permiten observar de manera rigurosa el entorno desde una perspectiva disciplinar y detectar problemas para transformarlos en oportunidades de diseño. El alumno reflexiona sobre el diseño en el contexto contemporáneo, indagando de manera autónoma los posibles campos de aplicación y desarrollo en los cuales puede intervenir y provocar cambios significativos, contribuyendo además al cuerpo de conocimientos propio de la disciplina.

The course develops various methodological research tools that enable students to rigorously observe the environment—from a disciplinary perspective—and detect problems to transform them into design opportunities. Students reflect on design in the contemporary context, investigating autonomously about the possible fields of application and development in which they can intervene and cause significant changes, contributing to the body of knowledge of the discipline.

ÉTICA PROFESIONAL

LÍNEA DE CURSOS SELLO
CR. 4
SEM 9

Esta asignatura tiene como objetivo que el alumno conozca y analice los aspectos más importantes de la ética profesional en el ámbito del Diseño. El énfasis está puesto en la entrega de conocimientos y en el desarrollo de habilidades y actitudes necesarias para resolver de forma autónoma y responsable los dilemas propios del ejercicio de la profesión, tales como: honestidad, veracidad de la información entregada a otros, respeto a la propiedad intelectual e industrial, responsabilidad frente a clientes y usuarios, uso responsable de recursos y respeto al medio ambiente.

The aim of this course is to train students to learn and analyze the most important aspects of professional ethics in the field of design. Emphasis is placed on the delivery of knowledge and in the development of skills, and attitudes necessary to solve autonomously and responsibly the dilemmas inherent in the exercise of the profession, such as: honesty, accuracy in the information provided to others, respect for the intellectual and industrial property, liability to customers and users, responsible use of resources and respect for the environment.

EVALUACIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS

LÍNEA DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO
CR. 6
SEM 8

El curso entrega herramientas para formular, gestionar, planificar y evaluar proyectos. Además, permite identificar, cuantificar y valorar los costos y beneficios de un proyecto, su impacto, las diferencias entre evaluación privada y evaluación social, y las distintas tipologías y matrices de evaluación. El alumno reconoce y establece las etapas pertinentes de desarrollo de un proyecto, además de considerar los diferentes aspectos, recursos o variables involucradas en cada una de ellas y su coordinación en el proceso.

The course delivery tools to formulate, manage, plan and evaluate projects. In addition, it prepares students to identify quantify and assess the costs and benefits of a project, its impact, the differences between private and social assessment, and the different typologies and evaluation arrays. Students recognize and establish the relevant stages of a project's development in addition to considering different aspects, resources or variables involved in each one of them and their coordination in the process.

PROPIEDAD INTELECTUAL

LÍNEA DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO
CR. 4
BIM 9.1

Este curso entrega conocimientos generales acerca de la propiedad intelectual, derecho de autor y propiedad industrial vinculados al diseño, así como de las nuevas tendencias en la materia. El alumno comprende las diversas regulaciones legales amparadas por la normativa vigente y reconoce su importancia en la realización de sus proyectos considerando la protección y explotación de la creación y también elementos de contratación en general. Por otro lado, conoce las regulaciones presentes en el entorno o industrias en las cuales estará inmerso profesionalmente: medios de comunicación, publicidad, transferencia tecnológica, desarrollo de productos, entre otros.

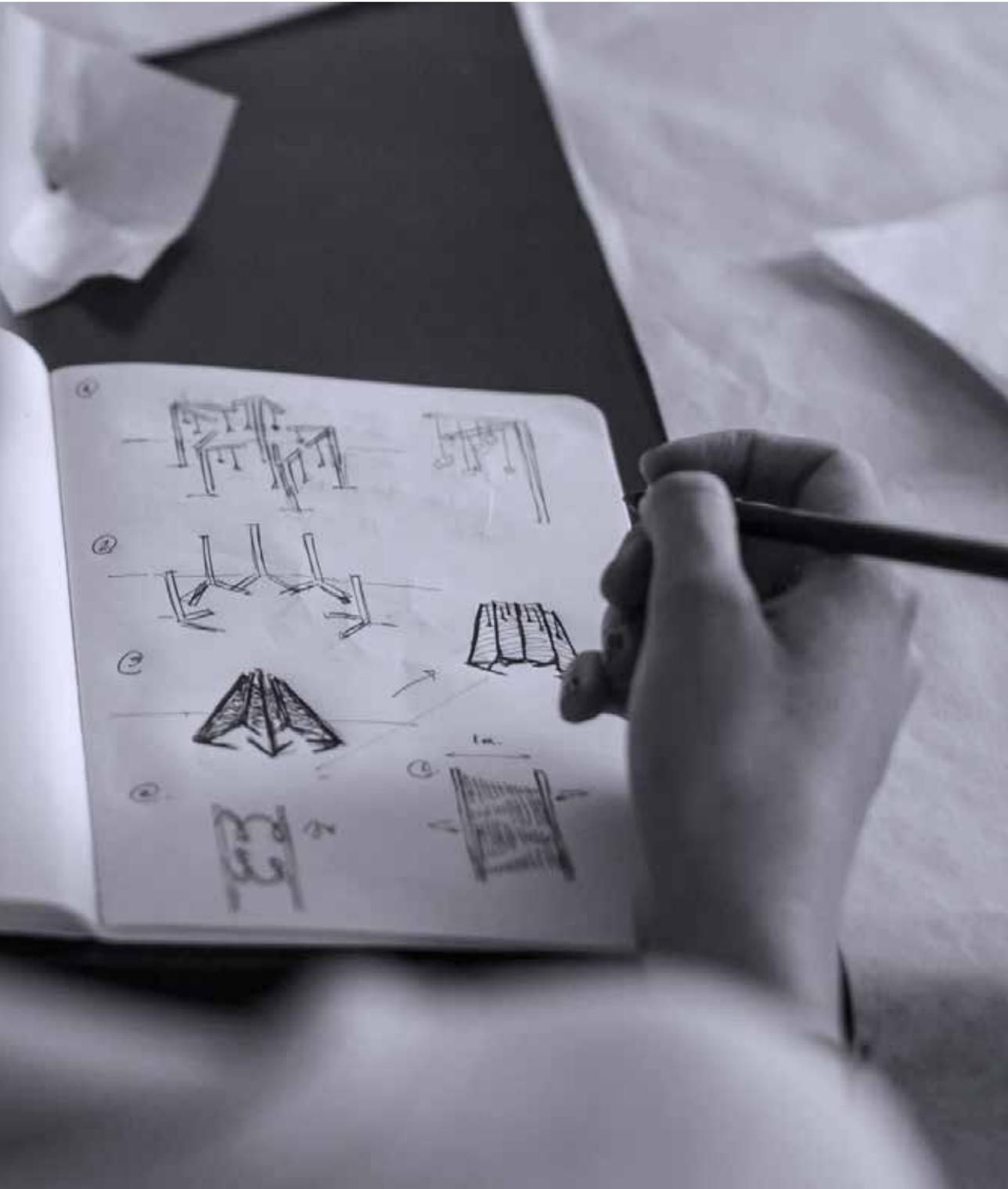
This course provides general knowledge about intellectual property, copyright and industrial property—related to design—as well as emerging trends in the field. Students understand the various legal regulations covered by the current laws and recognize their importance in the realization of their projects considering the protection and exploitation of creation and also elements of recruitment in general. On the other hand, the course reviews the regulations present in the environment or industries in which students will be immersed professionally: media, advertising, technological transfer, product development, among others.

ADMINISTRACIÓN DE NEGOCIOS Y FINANCIAMIENTO

LÍNEA DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO
CR. 4
BIM 9.2

Esta asignatura orienta al alumno en el proceso de constitución de una empresa u organismo en el contexto nacional, los pasos, normativas y regulaciones clave. Por otro lado, se entregan herramientas financieras y de contabilidad básica que permiten desenvolverse en el funcionamiento del día a día de una empresa o negocio. Se discutirán las distintas alternativas de financiamiento para el establecimiento y funcionamiento de un negocio, para el desarrollo de un proyecto de innovación o de diseño, o para llevar a cabo un proyecto de investigación.

This course guides students in the process of setting up a company or agency in the national context, the steps, key legal requirements and regulations. On the other hand, it delivers financial and basic accounting tools that prepare them to operate in the daily activities of a company or business. Participants will discuss the different financing alternatives for the creation and operation of a business, for the development of an innovation project or design, or to carry out a research project.



CURSOS

UDD FUTURO

DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE INTERACCIÓN DIGITAL

DISEÑO DE ESPACIOS Y OBJETOS

DISEÑO DE MODA Y GESTIÓN

UDD FUTURE COURSES

GRAPHIC DESIGN

DIGITAL INTERACTION DESIGN

SPACE AND OBJECT DESIGN

FASHION AND MANAGEMENT DESIGN

COMUNICACIÓN ORAL

UDD FUTURO
CR. 4
BIM 1.1

El curso tiene por objetivo que el alumno desarrolle la comunicación oral efectiva en contextos académicos y profesionales. Busca entregar herramientas a los estudiantes de manera que sean capaces de producir discursos orales formales coherentes –que enriquezcan su capacidad comunicativa– dando cuenta de un correcto conocimiento de la audiencia a la que va dirigido el mensaje y el propósito del mismo.

The objective of the course is for students to develop effective oral communication in academic and professional contexts. It seeks to provide tools to support students in producing coherent formal oral discourses—which enrich their communicative capacity—demonstrating a correct understanding of the audience to whom the message is directed and its purpose.

LECTURA CRÍTICA

UDD FUTURO
CR. 4
BIM 2.2

El propósito central de este curso es incentivar el pensamiento crítico por medio de una actitud intelectual activa y lúcida frente a la lectura, entendida esta última como una instancia de reflexión, diálogo y conocimiento.

Este curso desarrollará tres niveles de lecturas: la recopilación, es decir, una lectura simple que pretende recolectar datos para comprender el texto de manera directa; la interpretación, que es un análisis complejo que permite ligar eventos del texto que parecieran no tener relación entre sí; y la evaluación, nivel profundo de lectura que permite conectar el texto con el mundo real y poder otorgarle un nuevo valor y pensamientos.

The central purpose of this course is to encourage critical thinking through an active and lucid intellectual attitude towards reading, the latter understood as an activity of reflection, dialogue and knowledge. This course will develop three levels of reading: the collection, that is, a simple reading that aims to collect data to understand the text directly; interpretation, which is a complex analysis that allows linking events in the text that seem unrelated to each other; and evaluation, a deep level of reading that enables to make connections between the text and the real world, and to give it new value and thoughts.

COMUNICACIÓN ESCRITA

UDD FUTURO
CR. 4
BIM 2.1

El Taller de Comunicación Escrita es una asignatura que propone a los estudiantes desarrollen la capacidad de escribir en el ámbito universitario y profesional, considerando componentes motivacionales, afectivos y cognitivos, así como aspectos relacionados con el conocimiento de mundo y habilidades comunicacionales avanzadas.

The Written Communication Workshop is a course that seeks for students to develop the ability to write in the university and professional fields. It considers motivational, affective and cognitive components, as well as aspects related to world knowledge and advanced communication skills.

CURSOS TRACK

UDD FUTURO / TRACK 1
CR. 8
SEM 3

UDD FUTURO / TRACK 2
CR. 8
SEM 4

UDD FUTURO / TRACK 3
CR. 8
SEM 6

UDD FUTURO / TRACK 4
CR. 8
SEM 7

Este plan de estudios incluye también asignaturas de distintas áreas disciplinares organizadas en cuatro vías temáticas, denominadas **Tracks**.

Estos son ofrecidos por la universidad y se agrupan en las siguientes cuatro áreas:

- Emprendimiento
- Humanidades
- Responsabilidad Pública
- Ciencia, Tecnología e Innovación

Estos cursos dependen de la Dirección de Formación Extradisciplinar, son semestrales y se distribuyen en cuatro semestres de la carrera. El alumno debe cursar a lo menos un curso en cada Track.

This curriculum also includes courses from different disciplinary areas organized into four thematic paths, called Tracks.

These are offered by the University and are grouped into the following 4 areas:

- Entrepreneurship
- Humanities
- Public Responsibility
- Science, Technology and Innovation

These courses depend on the Extradisciplinary Training Direction, they last one semester and are distributed over 4 semesters of the degree. (The student must take at least one course in each Track).

SEMANA I

UDD FUTURO
CR. **2+2**
BIM **5.1 y 7.1**

Semana i es un programa que involucra a alumnos de todas las carreras de la universidad, de ambas sedes. Se realiza en dos oportunidades durante la carrera y cada instancia tiene una duración de tres días. Las actividades se realizan a partir de desafíos propuestos por profesores y/o instituciones, con el objetivo de fortalecer en los estudiantes el desarrollo de competencias a través de la interdisciplina y la colaboración. Los alumnos se organizan en equipos interdisciplinarios para entregar soluciones innovadoras a los problemas planteados.

Week i is a program that involves students from all the careers at the University, and both sites. It is carried out twice during their studies, and each instance lasts for three days. The activities are carried out based on challenges proposed by instructors and/or institutions, with the aim of strengthening the development of competencies in students through interdiscipline and collaboration. Students organize themselves into interdisciplinary teams to deliver innovative solutions to the problems posed.

CRÉDITOS EXTRADISCIPLINARES DE LIBRE ELECCIÓN

UDD FUTURO
CR. **16**

Corresponden a un porcentaje de créditos de libre disposición que tienen los estudiantes, variable según la carrera, que deben cumplir y que pueden realizarse bajo el alero de alguno de los **Tracks** o bien con cursos deportivos y/o cursos de otras carreras. En el caso de que los **(CELE)** se asocien a **Track**, si se concentran 24 o más créditos en un **Track** específico, el estudiante obtendrá una certificación que acredita una profundización y especialización en el área correspondiente.

They correspond to a percentage of freely available credits that students must course (variable according to each career). They can be fulfilled with courses of one of the Tracks or with sports courses and/or courses from other careers. In the event that the CELE are associated with a Track-if 24 or more credits are concentrated in a specific Track-the student will obtain a certification that accredits a deepening and specialization in the corresponding area.





Universidad del Desarrollo
Facultad de Diseño

AUTORIDADES

Authorities

Decano

Dean

Alejandra Amenábar Figueroa

Directora Diseño Gráfico / Plan Común

Director Graphic Design / First Year Plan

María José Williamson Aspillaga

Director Diseño de Espacios y Objetos

Director Space and Object Design

Ian Tidy Venegas

Director Diseño de Interacción Digital

Director Digital Interaction Design

Germán Espinoza Valdés

Directora Diseño de Moda y Gestión

Director Fashion Design and Management

Natalia Yañez Guzmán

Director Diseño de Espacios y Objetos / Diseño Gráfico Concepción

*Director Space and Object Design / Graphic
Design Concepción*

Francisco Del Despósito San Martín

**DECIDE
DESARROLLA
IMPACTA**

7 **Diseño UDD
CERTIFICADA**
Octubre 2019 - Octubre 2026
Sedes Santiago y Concepción
Arquitectura / Moda / Interacción
Agencia Acreditadora de Chile
AÑOS