



# Plan general de Estudios

- Objetivos de la Escuela de Diseño
- Principios
- Proceso
- Ritmo
- Estructura
- Malla



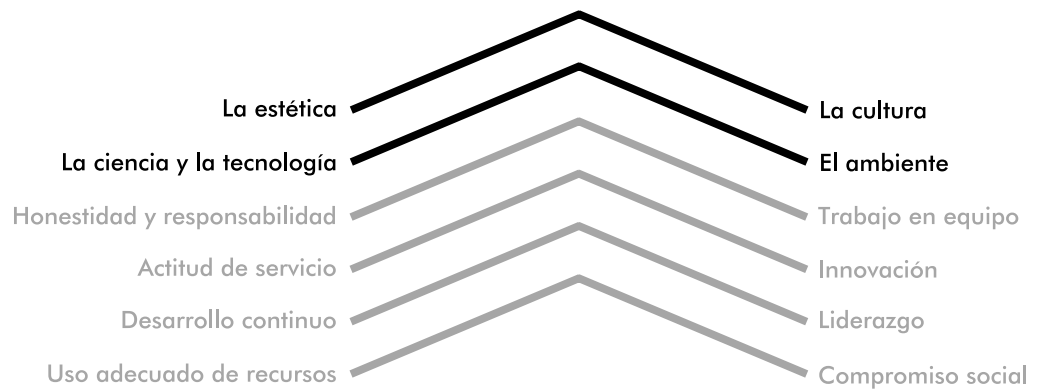
## Escuela de Diseño

### ● Objetivos:

- Abarcar los principios técnicos, estéticos, psicológicos, éticos y filosóficos que permitan la aptitud comunicacional integral del estudiante. Proporcionarle la destreza y el entrenamiento que posibiliten actuar en la formulación, diseño, ejecución y dirección, con agilidad y eficiencia.
- Dar respuesta a los requerimientos de la comunidad con soluciones humanas, de acuerdo a las expectativas de los usuarios con el fin de elevar su calidad de vida.
- Potencializar la capacidad creativa y sensibilidad del estudiante haciéndolo capaz de dar respuestas innovadoras y sustentables, respetando y conservando los recursos del medio.
- Promover un amplio conocimiento del entorno y el compromiso de rescatar los valores de nuestra cultura con el fin de encontrar una clara identificación de lo nuestro en lo diseñado.
- Preparar al estudiante para que pueda competir en un medio globalizado fortaleciendo su identidad en un contexto universal.
- Orientar el diseño y producción de objetos hacia el conocimiento y utilización de los procesos y tecnologías actuales, con un claro vínculo y conocimiento del medio productivo.
- Desarrollar la capacidad de adaptación y adecuación del estudiante, para afrontar toda nueva o sorprendente situación y responder con soluciones eficaces.



## ● Principios:



La propuesta de enseñanza-aprendizaje del diseño se orienta a la formación de un profesional situado y comprometido con el lugar (contexto nacional y regional) y el ahora (contexto histórico) y se constituye sobre la base de los siguientes elementos:

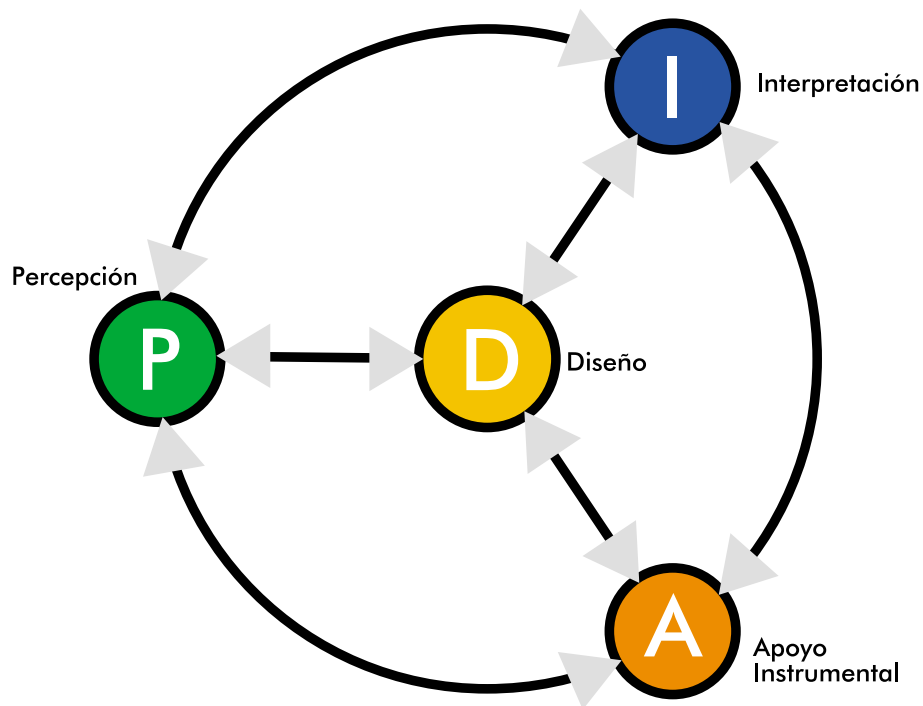
La estética: dentro de la cual se jerarquiza el tema de la expresión, entendiendo a las formas como productos culturales y creadores de cultura.

La cultura: priorizando el tema de la globalización y la identidad.

La ciencia y la tecnología que prioriza nuevos conocimientos y tecnologías alternativas.

El ambiente: que jerarquiza el tema de la ecología.

## ● El diseño:



Para estructurar el nuevo pensum se ha pensado en la acción de diseñar como un proceso interactivo entre: la percepción, la interpretación, la instrumentación y el diseño; así por ejemplo, el hecho de diseñar una imagen corporativa de una empresa de servicio es un proceso en el cual es necesario percibir información de variadas fuentes (del público objetivo, del propietario del servicio, de la competencia, etc.) para luego interpretarla (analizar y jerarquizar); entonces con la ayuda de instrumentos –las técnicas de expresión o las tecnologías- poder diseñar más allá de simples formas, comunicaciones visuales, objetos o modas. El proceso se entiende igual para diseño de objetos o textiles y modas.

El proceso anteriormente descrito genera un modelo dinámico. La repetición permanente de éste, dentro de las cátedras, proveerá a los alumnos de una potente herramienta a la hora de diseñar. Entender el diseño de esta manera origina soluciones conscientes y coherentes, reduce los problemas que ha traído consigo, por ejemplo, el avance en los softwares de diseño que nos indican como diseñar pero no qué diseñar, y entiende a la cátedra del ejemplo, la computación, como una herramienta no como un fin en sí mismo.

Basados en este proceso se ha definido la estructura general en la cual las materias se definen como cátedras perceptivas, interpretativas, apoyos instrumentales o cátedras de diseño, ayudando a establecer programas de materias, parámetros para la evaluación y también crea ejes horizontales y transversales para la coordinación.

Ejercitar la capacidad de detección.  
Motivar la sensibilización y la aproximación al entorno.



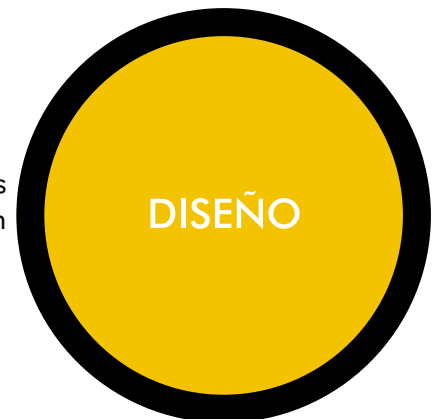
Concebir, ordenar o expresar de un modo personal las cosas.

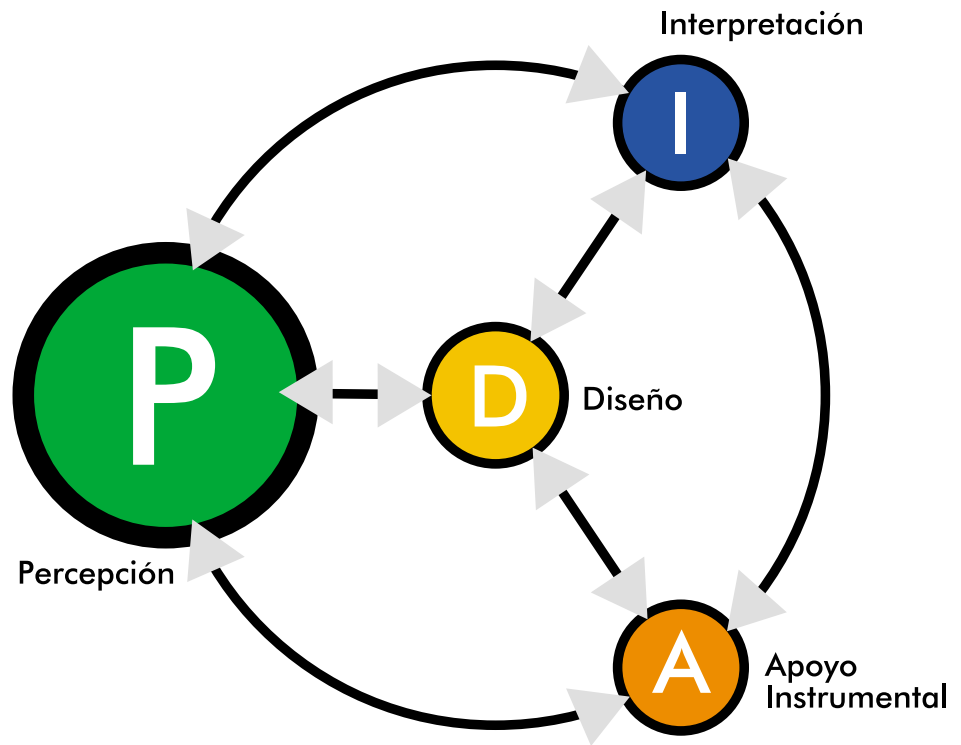


Técnicas de expresión  
Herramientas y tecnologías para la concreción y planificación.

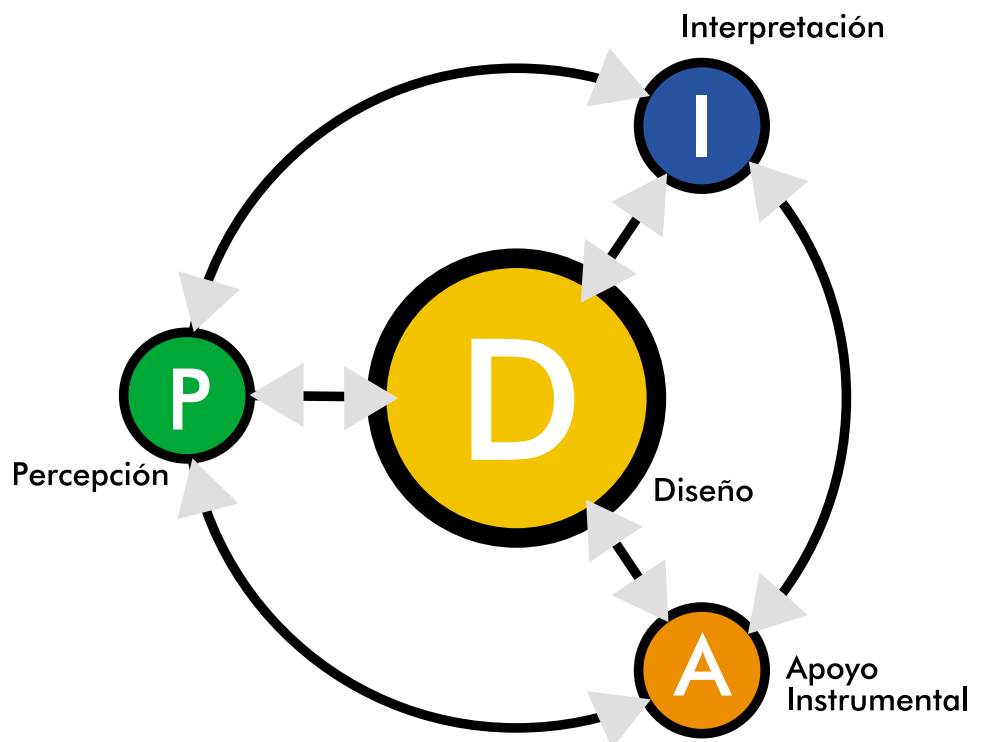


Percepción + Interpretación = Ideas  
Ideas + Apoyo Instrumental = Acción

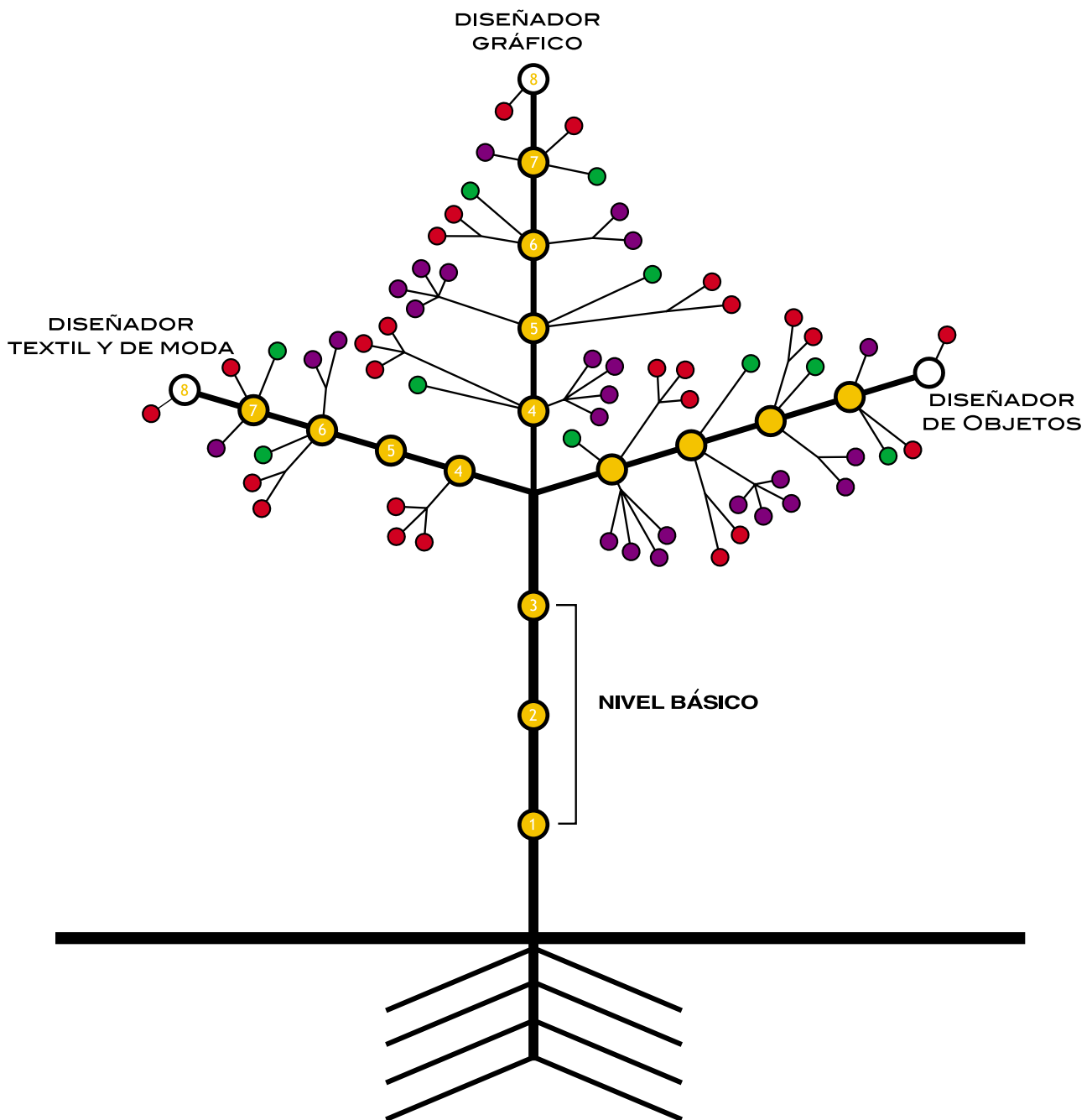




En una materia perceptiva -por ejemplo: taller experimental-, el proceso de diseño se repite pero el énfasis de la cátedra, así como el peso de la evaluación, se encuentran en el área de la percepción.

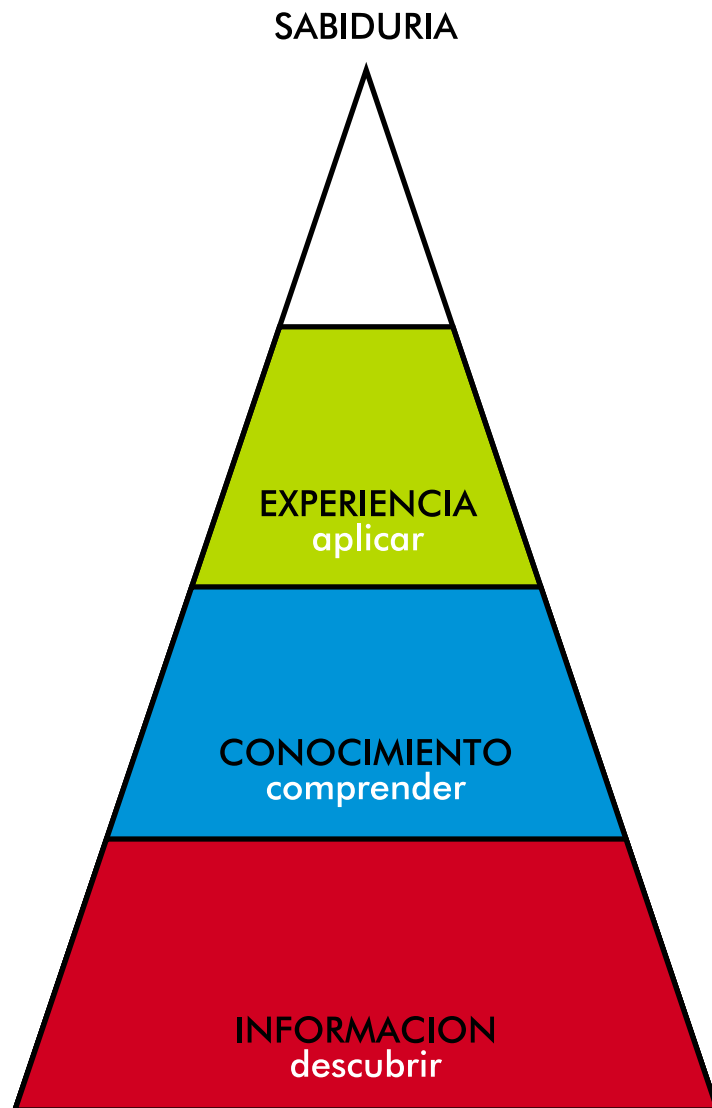


El proceso se repite en una cátedra de diseño -Taller de Diseño Textil y Moda, por ejemplo-, el énfasis y el peso de la evaluación se centran en el desarrollo y la capacidad de diseñar y aplicar los conocimientos de otros materias, como por ejemplo: dibujo o tecnología del diseño gráfico.

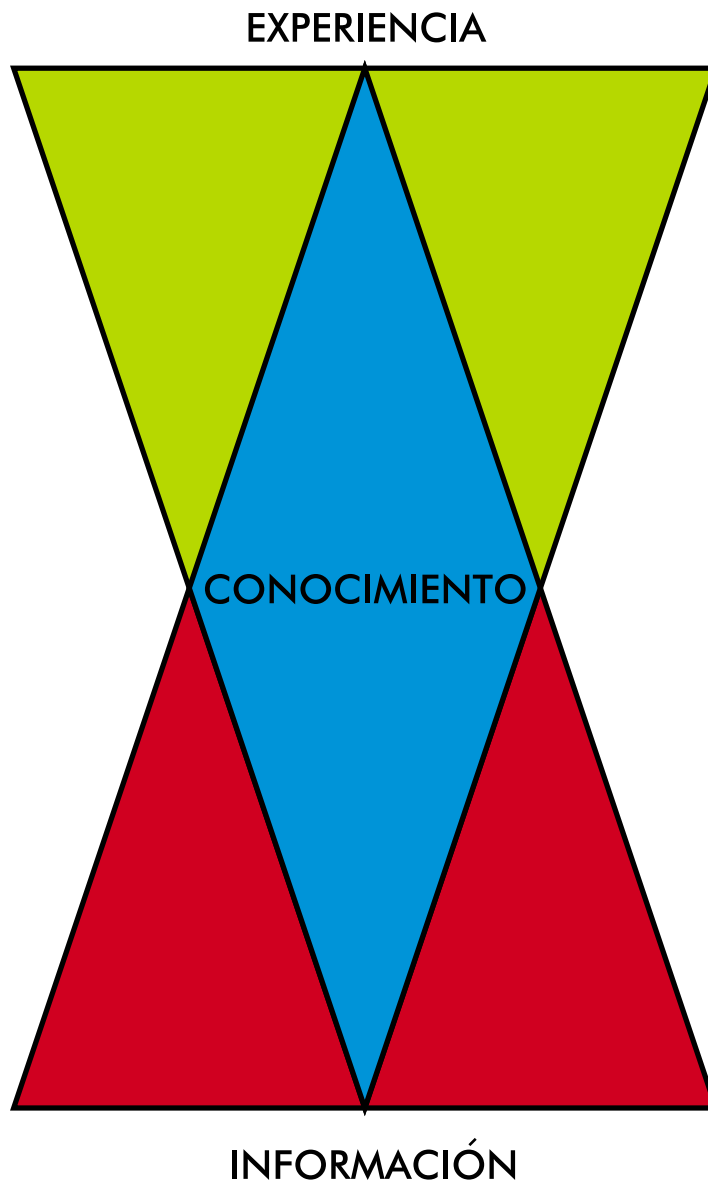


Tenemos aquí el proceso de interacción del diseño aplicado al primer ciclo de la estructura curricular. En el gráfico se nota claramente que las materias perceptivas, interpretativas o de apoyo instrumental tienen como objetivo principal coadyuvar al desarrollo de la capacidad de diseñar en el estudiante. Además podemos notar que hay 3 ciclos comunes para las carreras, luego en el cuarto, el alumno opta por uno de las carreras ofertadas por la facultad, manteniéndose un tronco común para todas ellas.

● El Ritmo:

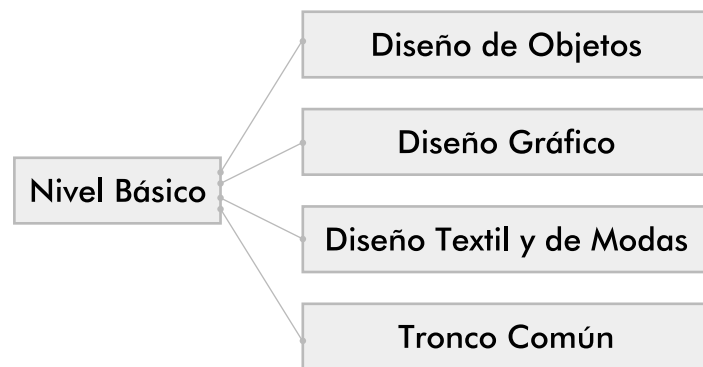


El ritmo se refiere a los momentos dentro de la enseñanza. En los primeros niveles el alumno recibe mucha más información mediante el descubrimiento; luego, en una segunda parte, esta información es asimilada y se traduce en conocimiento para, finalmente, aplicar este conocimiento mediante la experimentación. En último término, el estudiante llegará a tener un nivel de sabiduría con la práctica profesional.



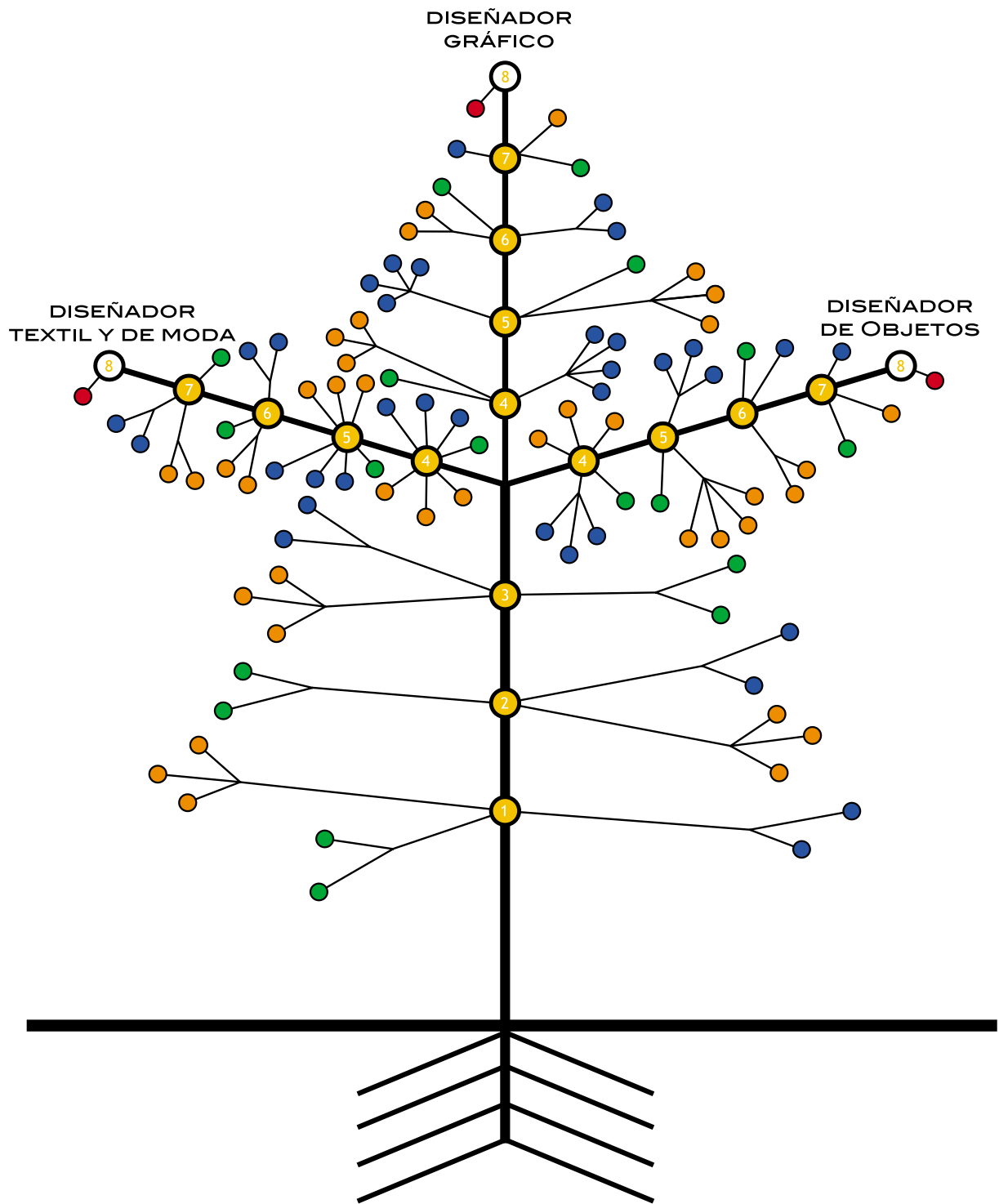
En este gráfico se identifican “los tiempos de la carrera, el peso y la valoración”. En los primeros ciclos, como se anotó anteriormente, el alumno recibe más información y por lo tanto la valoración se centra en la capacidad que el alumno tiene para asimilar esta información. En los últimos ciclos las cátedras están centradas más en la aplicación de los conocimientos; así, por ejemplo, en séptimo ciclo la cátedra de “taller de proyectos” o en octavo ciclo “proyecto de graduación”.

## ● La estructura



Cuadro sintético de la organización de la facultad

Al final de los ocho ciclos el estudiante obtiene su título en Diseño de Objetos o Diseño Gráfico o Diseño de Textiles y Modas, pues el proyecto de graduación se ha incluido en el octavo ciclo y puede desarrollarse desde el séptimo. Se ha dispuesto también un espacio para las pasantías que deben ser cumplidas por los estudiantes que han terminado el quinto ciclo y antes de ingresar al séptimo. Además para recibir su título, el alumno tendrá que cumplir con las cátedras obligatorias dispuestas por la Universidad, como por ejemplo, "Expresión Oral y Escrita" e "Inglés" en los niveles estipulados por la Institución.



En el gráfico podemos ver cómo se han estructurado y organizado las materias alrededor de las cátedras de los talleres de diseño (representados en naranja). Se trata de una estructura dinámica que tiene varias ventajas frente a la anterior organización del pènsum.



# Nivel básico

- Objetivos
- Estructura
- Áreas y Materias
  - Área de Diseño
  - Área de Experimentación
  - Área de Teoría
  - Área de Instrumentación



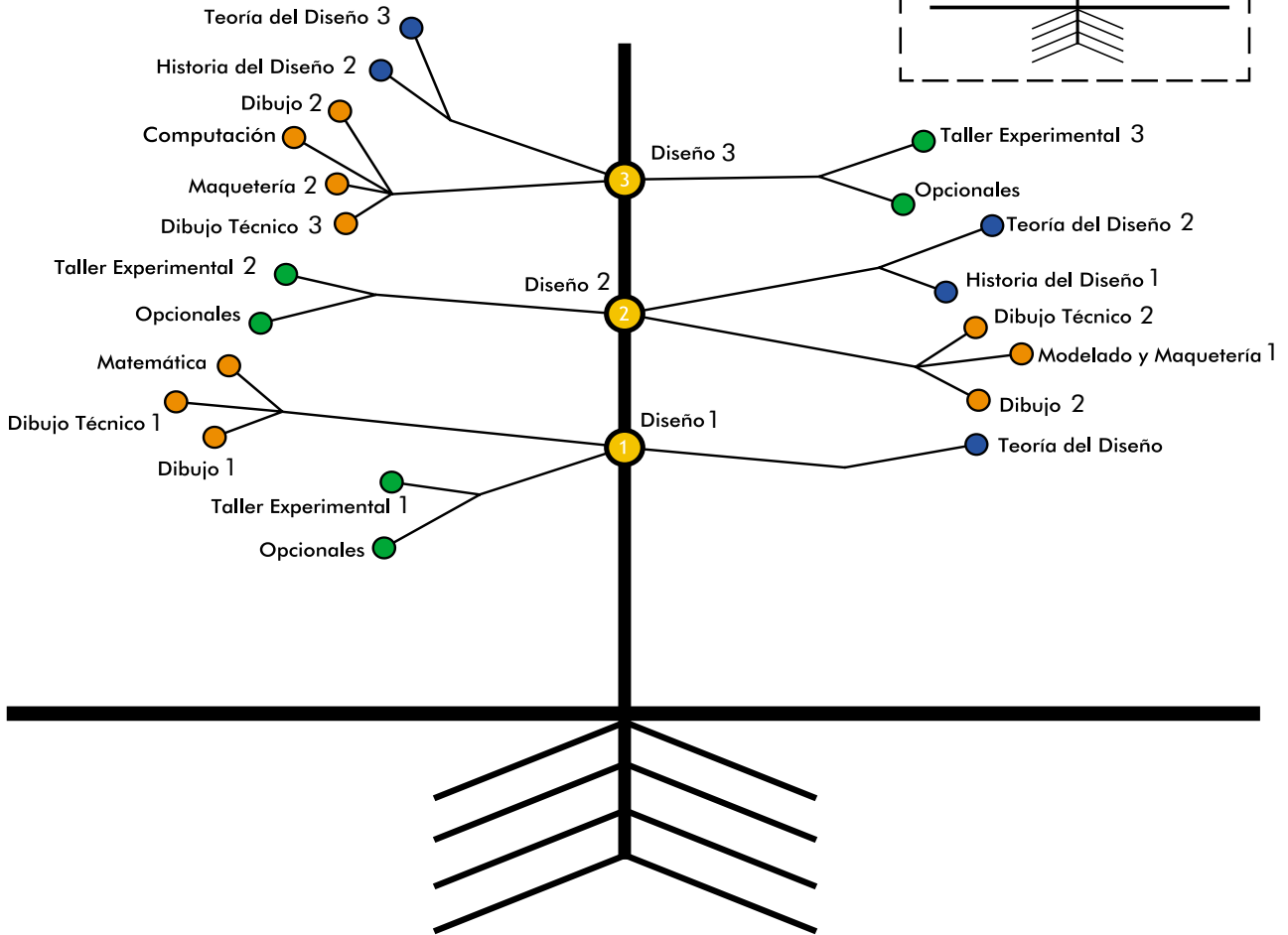
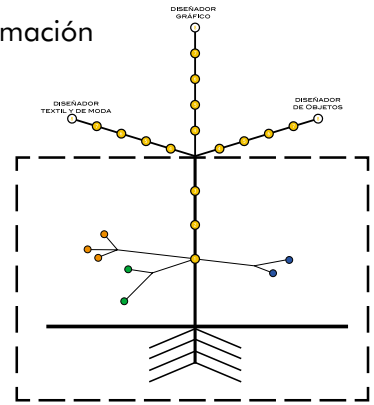
## ● Objetivos:

- Nivelar los conocimientos de los estudiantes, estableciendo un índice de competencias en el alumno, que le permitan comprender el alcance de sus responsabilidades académicas en el ámbito de la profesión, estableciendo un nivel de capacidades eficientes para los niveles subsiguientes.
- Manejar con propiedad todos los conceptos de diseño en armonía con las corrientes más actualizadas en la solución creativa del diseño, potenciando la capacidad creativa y la sensibilidad del estudiante.
- Disponer de una serie de destrezas con un alto nivel en los tipos de dibujo necesarios para la operatoria de diseño. Contar con un sustento teórico-cultural que fundamente y justifique la razón de ser de una propuesta, procurando impartir un amplio conocimiento de la cultura local.
- Conocer los procedimientos básicos en el manejo de herramientas y maquinaria de las diferentes tecnologías.

# ● Estructura del Nivel Básico

El nivel Básico contempla:  
cuatro áreas de desarrollo y tres ciclos de formación

- ÁREA DE DISEÑO
- ÁREA DE EXPERIMENTACIÓN
- ÁREA DE TEORÍA
- ÁREA DE INSTRUMENTACIÓN



## ● Nivel Básico

### CICLO 1

ASIGNATURA	CRED.
DISEÑO 1	5
DIBUJO 1	4
TEORÍA DEL DISEÑO 1	3
DIBUJO TÉCNICO 1	5
MATEMÁTICAS	3
TALLER EXPERIMENTAL 1	4
SUBTOTAL	24
ASIGNATURAS OPCIONALES	2
TOTAL	26

### CICLO 2

ASIGNATURA	CRED.
DISEÑO 2	5
DIBUJO 2	4
TEORÍA DEL DISEÑO 2	3
DIBUJO TÉCNICO 2	4
MAQUETERÍA 1	3
TALLER EXPERIMENTAL 2	3
HISTORIA DEL DISEÑO 1	2
SUBTOTAL	24
ASIGNATURAS OPCIONALES	2
TOTAL	26

### CICLO 3

ASIGNATURA	CRED.
DISEÑO 3	5
DIBUJO 3	4
TEORÍA DEL DISEÑO 3	3
DIBUJO TÉCNICO 3	4
MAQUETERÍA 2	3
TALLER EXPERIMENTAL 3	3
HISTORIA DEL DISEÑO 2	2
COMPUTACION	2
SUBTOTAL	26
ASIGNATURAS OPCIONALES	2
TOTAL	28



## ● Área de Diseño

### Objetivos

- Dotar al estudiante de instrumentos teórico-prácticos para la comprensión y práctica del lenguaje formal.
- Interactuar con el estudiante en la noción de diseño como práctica intencionada.
- Proveer al estudiante de los instrumentos teórico-prácticos para el análisis y proposición de formas bajo la noción de significación.
- Desarrollar en el estudiante la capacidad de síntesis en el diseño, como integración del pensamiento científico y el pensamiento creativo.

### Descripción

Sus alcances se fijan en el área de diseño conceptual o genérico, para que posteriormente el estudiante en su perspectiva de carrera, utilice estos y otros conocimientos en el diseño aplicado.

La problemática que incumbe a esta área se sistematiza en la relación operatoria-significación. Esto implica que el conocimiento, comprensión y diseño de formas lleve necesariamente la consideración simultánea de estos dos planos de análisis y decisión.

### Contenidos

El planteo temático para el área de diseño fragmenta la propuesta en su desarrollo, en una secuencia que permite al estudiante abordar la instrumentación teórica en una gradación de complejidad y profundización. La problemática de esta área se centra en la dialéctica entre la forma y la organización como eje del diseño en general, y como hilo temático de todos los cursos en cuanto al aspecto formal.

### Cadena de diseño

- Diseño 1
- Diseño 2
- Diseño 3

● **DISEÑO 1**  
**5 CRÉDITOS**  
**1ER. CICLO**

**OBJETIVOS**

- Proveer al estudiante de los instrumentos teórico-prácticos para el análisis y proposición de formas y organizaciones bidimensionales.
- Iniciar al estudiante en la comprensión de la sistematicidad y su instrumentación en el diseño.
- Dotar al estudiante de los instrumentos teórico-prácticos para la comprensión de la relación geometría-morfología.

**DESCRIPCIÓN**

Su problemática se centra en el campo de la forma y la organización bidimensional desarrollando instrumentos teórico-prácticos para su análisis y diseño, involucrando el nivel operatorio y significativo.

**CONTENIDOS**

La forma y la organización bidimensional

- Generación sistemática de figuras
- Organización de figuras
- Cromática
- La relación geometría-morfología
- La operatoria y la significación en el diseño

## **DISEÑO 2**

### **5 CRÉDITOS**

### **2DO. CICLO**

#### **OBJETIVOS**

- Proveer al estudiante de los instrumentos teórico-prácticos para el análisis y proposición de formas tridimensionales
- Profundizar en la comprensión de la relación geometría-morfología en el diseño.

#### **DESCRIPCIÓN**

Su problemática se sintetiza en el campo de la forma tridimensional, desarrollando instrumentos teórico-práctico para su análisis y diseño, involucrando el nivel operativo y significativo.

#### **CONTENIDOS**

La forma tridimensional.

- La línea en el espacio
- El plano
- Transformación de polígonos.
- Generación de superficies curvas.
- Volumen e integración.
- Tipologías.



## **DISEÑO 3**

**5 CRÉDITOS**

**3ER CICLO**

### **OBJETIVOS**

- Proveer al estudiante de los instrumentos teórico-prácticos para el análisis y proposición de organizaciones tridimensionales.
- Desarrollar en el estudiante la capacidad de uso de un sistema como un instrumento conceptual para el diseño, orientado hacia la obtención de un producto del sistema.
- Permitir al estudiante la comprensión de las relaciones sistema-producto, totalidad-partes, unidad-variedad; y su valoración para el diseño.

### **DESCRIPCIÓN**

Su problemática se sintetiza en el campo de la organización tridimensional, desarrollando instrumento teórico-prácticos para su análisis y diseño, involucrando el nivel operatorio y significativo.

### **CONTENIDOS**

La organización tridimensional

- Principios de contactación
- Simetrías
- Simetrías superpuestas.
- Mallas
- Organizaciones heterogéneas
- Tipologías.



## ● Área de Experimentación

### Objetivos

- Propiciar en el estudiante la reflexión sobre su práctica específica, poniendo énfasis en el desarrollo de la creatividad.
- Permitir al estudiante, a través de experiencias creativas concretas, el conocimiento de la problemática de diseño en las diversas carreras y, de esta manera, contribuir a su proceso de elección.
- Permitir que el estudiante conozca, explore y experimente el manejo de las diferentes tecnologías básicas, mediante ejercicios en los que predomine la creatividad y expresividad con una intencionalidad dirigida.
- Procurar que el estudiante pueda comunicar sus conceptos utilizando principalmente el lenguaje plástico-formal, a través de diferentes ejercicios en los que interactúen la percepción, la interpretación y la materialización de las diferentes experiencias creativas.

### Descripción

Esta área pretende la aproximación experimental al diseño a través del manejo formal tecnológico funcional, teniendo como centro de la propuesta la creatividad, en una sistematización creciente en complejidad para cada uno de los niveles.

### Contenidos

El planteamiento curricular del área se estructura en los tres niveles de formación básica, pretendiendo constituir el espacio en el que el alumno experimente y explore las diversas problemáticas de diseño así como las tecnologías de posterior manejo en cada una de las carreras, procurando potenciar el desarrollo de su sensibilidad y creatividad.

### Cadena del taller experimental

- Taller experimental 1
- Taller experimental 2
- Taller experimental 3



## TALLER EXPERIMENTAL 1

**4 CRÉDITOS**

**1ER CICLO**

### OBJETIVOS

- Hacer que el estudiante se acepte como ser creador a través de la exploración y reflexión de sí mismo.
- Hacer que el estudiante entienda su futura práctica profesional como una manifestación propia de su creatividad.
- Guiar al estudiante a materializar sus propios conceptos creativos, resultado de la percepción e interpretación de sí mismo, utilizando principalmente el lenguaje plástico-visual.

### DESCRIPCIÓN

El Taller Experimental I pretende que el estudiante explore su capacidad creativa a través de ejercicios prácticos, guiados a descubrirse, conectarse y aceptarse a sí mismo como ser creador.

### CONTENIDOS

Exploración del yo creativo

- El pasado  
Reconocer y explorar las diferentes experiencias, sensaciones y recuerdos que hayan marcado nuestra vida pasada, para así descubrir nuestro verdadero «yo creativo».
- El presente  
Reafirmar y aceptar nuestro «yo creativo» a través de una conexión consciente con nuestras experiencias actuales.
- El futuro  
Reflexionar hacia donde va dirigido nuestro «yo creativo» y visualizarnos como seres creativos.

## TALLER EXPERIMENTAL 2

**3 CRÉDITOS**  
**2DO CICLO**

### OBJETIVOS

- Habituarse a una articulación entre el lenguaje y el pensamiento creativo.
- Procurar que el alumno identifique problemas y oportunidades propios del «lenguaje creativo».
- Adiestrar la capacidad sensitiva y reflexiva del alumno fuera de esquemas paradigmáticos o absolutos que suspenden la búsqueda de procesos creativos y la pluralidad de su expresividad.
- Conocer y manejar signos, códigos, señales y mensajes de los sentidos hacia un hecho comunicativo.
- Lograr la percepción y representación de la imagen creativa como sistema lingüístico del diseñador.

### DESCRIPCIÓN

El taller experimental II pretende introducir al alumno que inicia la carrera de Diseño, en el lenguaje y pensamiento del diseño, con el manejo y uso de los sentidos. Establece su base científica en la teoría de la comunicación, la percepción y el pensamiento creativo.

El estudiante aprenderá, recreará y percibirá diferentes sensaciones como los sonidos, el gusto, las texturas, las imágenes, los olores, decodificando los diferentes vínculos simbólicos presentes y actuales, a través de la manipulación y percepción de los mismos, provenientes de nuestro ámbito natural, social, histórico y cultural; es decir, nuestro entorno.

### CONTENIDOS

- Los sonidos: lenguaje, significante y significado.
- El gusto: mensaje sensorial, señal, código de comunicación.
- Textura: lenguajes y percepción sensorial.
- Imágenes: comunicación visual-código gráfico.
- Los olores: percepción, representación de símbolos.



## TALLER EXPERIMENTAL 3

**3 CRÉDITOS**

**3ER CICLO**

### OBJETIVOS:


- El estudiante explorará en su entorno vital, a través de investigación bibliográfica y de campo, las diferentes formas que caracterizan y desarrollan la cultura, sus manifestaciones éticas y estéticas (hábitos, creencias, formas de hacer, destrezas, juegos, fiestas, etc). A partir de esta reflexión, aprenderá a planterar estrategias de intervención y desarrollo creativo a través de medios visuales.
- Incorporar prácticas y procedimientos conocidos (tecnología popular) a otros nuevos o inusuales, para el desarrollo de las facultades de fluidez, flexibilidad y elaboración del alumno. Autodescubrir capacidades personales.
- Procurar cambios perceptuales y conceptuales en torno a problemáticas conocidas (forma y función). Encontrar las variables dependientes e independientes entre una propuesta y un requerimiento.

### DESCRIPCIÓN:

El presente Taller propone el desarrollo perceptivo del entorno, de la realidad social y las relaciones que se producen, conceptualmente, partiendo de que percibir es igual a sentir la información y experimentar esa realidad. Por lo tanto, el alumno explorará, investigará e interpretará dicha información o realidad. Su medio de acción será el entorno en el cual se desenvuelve, su colectividad, las manifestaciones sociales y culturales, la problemática del mundo actual. Propondrá diferentes medios de intervención y de interpretación de lo antes dicho.

### CONTENIDOS:

- El yo material  
Problemas y dificultades en la relación forma-función.  
Estrategias tecnológicas que produzcan cambios o intensifiquen su expresión  
Factores de cambio progresivo que permitan un «funcionamiento» que mejore las relaciones humanas, sanitarias y de consumo entre el expendedor y el consumidor.  
Expresión corporal con el color, la textura y materiales no convencionales para crear un vestuario capaz de mantener alegorías y metáforas relativas al tema o celebración  
Inversión o transposición de la cotidiana forma de ver, utilizando: analogías personales, analogías directas, analogías simbólicas y analogías fantásticas.



## ● Área de Teoría

### Objetivos

- Desarrollar en el estudiante la capacidad de conceptualización y reflexión sobre su práctica específica iniciándolo en la comprensión del diseño como hecho comunicacional, con todas las implicaciones propias de un fenómeno social
- Proveer al estudiante de la instrumentación teórica adecuada para el análisis y la crítica de la producción en el campo del diseño, proporcionándole la instrumentación teórica adecuada para la comprensión de la morfología como síntesis en el diseño.
- Desarrollar hábitos de observación y análisis de la realidad con una sólida base teórica-conceptual acerca de los problemas esenciales y actuales de Diseño.
- Propiciar la comprensión del diseño como un hecho cultural a través de la historia.

### Descripción

En el campo de la teoría, se orienta a la comprensión de la noción de morfología, como síntesis en el diseño.

En el campo de la historia, pretende lograr el conocimiento de las grandes etapas o momentos del diseño universal con énfasis en los movimientos surgidos a partir de la revolución industrial.

### Contenidos

La presencia curricular del área de teoría del diseño, estructurada en tres niveles, pretende constituir un cuerpo conceptual necesario para que el proyecto de enseñanza-aprendizaje del diseño se genere sobre el eje teoría-práctica; su rol en la formación del diseñador se evidencia en la necesidad de que este cuente con un marco ideológico que sustente y explique su acción en el contexto social al que sirve.

### Cadena de teoría

Teoría 1  
Teoría 2  
Teoría 3

### Cadena de Historia

Historia 1  
Historia 2



● **TEORÍA 1**  
**3 CRÉDITOS**  
**1ER CICLO**

**OBJETIVOS:**

- Desarrollar en el estudiante la capacidad de conceptualización y reflexión sobre su práctica específica.
- Proveer al estudiante de la instrumentación técnica adecuada para el análisis y la crítica de la producción en el campo del Diseño.
- Iniciar al estudiante en la comprensión del diseño como hecho comunicacional, con todas las implicaciones propias de un fenómeno social.

**DESCRIPCIÓN**

Esta materia pretende entender el diseño como síntesis entre el pensamiento científico y el pensamiento creativo, comprender la problemática de la significación en el diseño y la relación geometría • morfología en la práctica del diseño.

**CONTENIDOS:**

Formación y acción del diseñador

- Conceptualización del Diseño.
- Diseño y cultura.
- El hecho comunicacional.
- El diseño en relación con los modelos.

Construcción del concepto de forma

- La geometría como abstracción a la morfología como consistencia de la forma.
- Versiones empiristas e idealistas.
- Teoría de la gestalt o psicología de la forma.
- El estructuralismo como génesis de una nueva morfología.

Relación geometría-morfología

- La figura: abstracción geométrica e interpretación morfológica.
- Conjuntos de figuras: abstracción sistemática y concreción morfológica.



## ● TEORÍA 2

**3 CRÉDITOS**  
**2DO CICLO**

### OBJETIVOS:

- Desarrollar en el estudiante la capacidad de conceptualización y reflexión sobre su práctica específica.
- Proveer al estudiante de la instrumentación técnica adecuada para el análisis y la crítica de la producción en el campo del diseño.
- Iniciar al estudiante en la comprensión del diseño como hecho comunicacional, con todas las implicaciones propias de un fenómeno social.

### DESCRIPCIÓN

Esta materia procura desarrollar en el estudiante el entendimiento del concepto de lenguaje formal, la comprensión de la noción de sistema en el diseño, y el entendimiento sobre el concepto de tipología como síntesis entre constancia y variedad.

### CONTENIDOS:

La construcción del lenguaje en el diseño.

- Estructuración de un lenguaje, articulaciones.
- Unidad de mínimo nivel. El conjunto "con sentido"
- La operatoria y la significación, ejes semánticos.

Noción de sistema.

- Unidades y reglas, interacción.
- Expresión y producto de un sistema.
- La forma y la organización en relación al sistema, su interrelación y síntesis valorativa en el diseño.
- Homogeneidad-heterogeneidad y unidad-totalidad como relaciones dialécticas entre sistemas y producto.

Tipologías.

- La tipología como síntesis entre constancia y variedad.
- Noción de tipo, modelo y prototipo.
- Tipologías morfológicas, funcionales y constructivas.
- Tipos de figuras y tipos de conjuntos.



## ● TEORÍA 3

**3 CRÉDITOS**  
**3ER CICLO**

### OBJETIVOS:

- Desarrollar en el estudiante la capacidad de conceptualización y reflexión sobre su práctica específica.
- Proveer al estudiante de la instrumentación técnica adecuada para el análisis y la crítica de la producción en el campo del Diseño.
- Iniciar al estudiante en la comprensión del diseño como hecho comunicacional, con todas las implicaciones propias de un fenómeno social.

### DESCRIPCIÓN

Esta materia pretende constituir un marco conceptual que permita comprender el campo expresivo del diseño, y el entendimiento de la forma como síntesis entre función, tecnología y expresión.

### CONTENIDOS:

Modelo teórico:

- Problematización.
- Fundamentación.
- Enfoque teórico.
- La morfología como síntesis.
- Modelo teórico: La forma como signo, relación significado-significante.

Los subsistemas de la forma.

- El subsistema funcional, operatoria y significación, relación con la morfología.
- El subsistema tecnológico. Operatoria y significación, relación con la morfología. El nivel de significativo de la tecnología.
- El subsistema morfológico. Operatoria y significación. Relación con la función y la tecnología.



## ● HISTORIA DEL DISEÑO 1

**2 CRÉDITOS**  
**2DO CICLO**

### **OBJETIVOS:**

- Lograr que el estudiante desarrolle la capacidad de análisis.
- Conocer el diseño como una respuesta cultural, de creatividad, ingenio y ciencia partiendo desde vestigios remotos, para luego identificar el proceso que va a generar la modernidad y la posmodernidad: sus causas, propuestas y efectos.
- Reconocer formas y diseños como respuestas a la cultura de la época.
- Al terminar los dos niveles, los estudiantes deberán conocer los instrumentos teóricos que les permitan evaluar la producción del diseño y la relación contexto-diseño.

### **DESCRIPCIÓN:**

Esta cátedra pretende realizar un análisis de las transformaciones sociales a lo largo de la historia, concibiendo el diseño como un fenómeno social y la producción de formas como símbolos culturales de una época. Se considera necesario que el estudiante analice el proceso histórico y conozca la relación entre contexto y diseño.

### **CONTENIDOS:**

- De la Prehistoria a la Edad Media
- Renacimiento, Manierismo y Barroco
- Precursores del Modernismo.
- Neoclásicimo e Impresionismo.



## ● HISTORIA DEL DISEÑO 2

**2 CRÉDITOS**  
**3ER CICLO**

### **OBJETIVOS:**

- Lograr que el estudiante desarrolle la capacidad de análisis.
- Conocer el diseño como una respuesta cultural, de creatividad, ingenio y ciencia partiendo desde vestigios remotos, para luego identificar el proceso que va a generar la modernidad y la posmodernidad: sus causas, propuestas y efectos. La modernidad y la posmodernidad.
- Reconocer formas y diseños como respuestas a la cultura de la época.
- Al terminar los dos niveles los estudiantes deberán conocer los instrumentos teóricos que les permitan evaluar la producción del diseño y la relación contexto-diseño.

### **DESCRIPCIÓN:**

Esta cátedra pretende realizar un análisis de las transformaciones sociales a lo largo de la historia, concibiendo el diseño como un fenómeno social y la producción de formas como símbolos culturales de una época. Se considera necesario que el estudiante analice el proceso histórico y conozca la relación entre contexto y diseño.

### **CONTENIDOS:**

- El proyecto moderno
- La crisis del movimiento moderno. El postmodernismo.
- Corrientes estéticas postmodernistas.



## ● Área de instrumentación

### Objetivos

- Conocer los sistemas de representación y sus técnicas como resultado de prefiguración y expresión del diseño, impulsando la capacidad de propuesta gráfica del estudiante, por medio de la expresión tridimensional como lenguaje formal y constructivo.
- Aportar los sistemas de representación bi y tridimensional para la prefiguración y expresión del diseño integrándose a un lenguaje propio de los proyectos.
- Dotar al estudiante de conceptos básicos que le permitan desarrollar su capacidad de expresión gráfica para el diseño, a través del conocimiento de diferentes técnicas.
- Visualizar y modelar objetos e ideas en relación con el proceso de diseño, desarrollando habilidades para el dibujo a mano alzada, y hábitos de observación y análisis de la realidad.
- Visualizar y representar bi y tridimensionalmente ideas y soluciones en relación con el proceso de diseño, apoyándose en la geometría para la construcción y expresión del diseño.
- Conocer y manejar el entorno informático.

### Descripción

La problemática que incumbe al área instrumental es la de dotar al estudiante de los instrumentos teórico-prácticos que le permitan representar gráficamente las propuestas de diseño, desarrollando su capacidad de concepción del fenómeno espacial en la abstracción y representación de los problemas espaciales, de modo que este proceso de aprendizaje no constituya únicamente un hecho representacional sino una herramienta que facilite la prefiguración en el diseño y a la vez que la condicione; que se emplee el dibujo como un lenguaje diario en la práctica estudiantil.

### Contenidos

Se plantea como problemática en esta área, el conocimiento de diferentes materiales y técnicas que intervienen en la ejecución de maquetas, así como el proceso del sistema operativo y su proceso constructivo. Igualmente, se plantea el conocimiento científico y práctico del volumen así como las leyes y destrezas necesarias para la generación de objetos bi y tridimensionales.

### Cadena de dibujo

- Dibujo 1
- Dibujo 2
- Dibujo 3



## Cadena de dibujo técnico

Dibujo técnico 1  
Dibujo técnico 2  
Dibujo técnico 3

## Cadena de maquetería

Modelado y maquetería 1  
Modelado y maquetería 2

## Cadena de matemáticas

Matemáticas 1

## Cadena de computación

Computación 1

## ● DIBUJO 1

### 4 CRÉDITOS

### 1ER CICLO

#### OBJETIVOS

- Propiciar al estudiante los conocimientos básicos del dibujo.
- Utilizar las diferentes metodologías y procesos configuradores para estructurar correctamente la forma.
- Crear gráficos a partir del dibujo del natural, con los diferentes medios y técnicas.
- Dar al estudiante una herramienta básica de expresión, para exteriorizar pensamientos y clasificar ideas en los procesos creativos.
- Facilitar un método de percepción, persuasión y comunicación.

#### DESCRIPCIÓN

La presencia de esta materia se justifica, por la necesidad de dotar al estudiante de herramientas teórico prácticas de dibujo como disciplina específica primordial en la formación del futuro diseñador

#### CONTENIDOS

- El dibujo, concepto, principios básicos.
- Medios para el dibujo.
- Ejercicios de adiestramiento visual.
- Ejercicios de adiestramiento manual.
- Proceso configurador de la imagen gráfica.
- Expresión mediante el dibujo: el idioma no verbal.
- Percepción de la forma y del espacio.
- Sistema de medición, proporción, encuadre, encaje.
- Espacios negativos y positivos.
- Modelado del volumen, el valor de las luces y sombras (dibujo tonal), claroscuro.
- Fundamentos de la perspectiva.
- Dibujo para pintar.

## **DIBUJO 2**

### **4 CRÉDITOS**

### **2DO CICLO**

#### **OBJETIVOS**

- Proporcionar al estudiante los conocimientos sobre técnicas de presentación de proyectos.
- Utilizar las diferentes metodologías y procesos configuradores para estructurar correctamente gráficos de conformación general.
- Dar al estudiante una herramienta básica de expresión para exteriorizar pensamientos y clasificar ideas, en los procesos creativos.
- Utilizar la creatividad y la espontaneidad como los mejores instrumentos del estudiante.
- Al terminar el ciclo, el estudiante estará en condiciones de plantear gráficos de conformación general, para la presentación de proyectos.

#### **DESCRIPCIÓN**

La presencia de esta materia se justifica, por la necesidad de dotar al estudiante de herramientas teórico prácticas de dibujo como disciplina específica primordial en la formación del futuro diseñador. Al terminar el ciclo, el estudiante debe estar en capacidad de plantear propuestas gráficas aplicando los conocimientos de dibujo, a través de los diferentes métodos, procesos, y técnicas estudiados.

#### **CONTENIDOS**

- Perspectiva.
- Estudio de materiales, herramientas y soportes.
- Proceso configurador de la forma.
- Expresión mediante el dibujo.
- Composición, organización de elementos en el espacio geométrico.
- El dibujo conceptual como medio para realizar previsualizaciones en el proceso de diseño. (Dibujo de ideas)
- Gráficos de conformación general y presentación.
- Efectos de textura (acabados especiales)
- Dibujo para comunicar procesos.
- El boceto publicitario.
- Introducción a la ilustración técnica.
- Fondos y montaje.

● **DIBUJO 3**  
**4 CRÉDITOS**  
**3ER CICLO**

**OBJETIVOS**

- Dotar al estudiante de los principios de elección y combinación de diferentes técnicas para la configuración y estructuración en el dibujo.
- Ejercitar el estudio de la figura humana, en sus múltiples formas de representación.
- Expresar biodimensionalmente las ideas resultantes de la imaginación y creatividad.
- Conocer y practicar los diferentes métodos de percepción visual, como parte de las destrezas.

**DESCRIPCIÓN**

Esta materia pretende incrementar el conocimiento de la técnicas de representación bi y tridimensional con la finalidad de optimizar el aporte creativo, la correcta aplicación y el manejo racional de los instrumentos conceptuales, así como los materiales de los sistemas de representación.

**CONTENIDOS:**

- La composición en el dibujo: Representación y creación en objetos artificiales y naturales.
- El dibujo conceptual: como profundización de la propuesta del diseño.
- El dibujo narrativo: descriptivo: en función del texto.
- La Figura Humana esquematizada, estructuración a partir de líneas directrices simples
- El canon de la figura humana.
- Fragmentos del cuerpo humano.
- El dibujo de la figura humana en combinación con otros elementos.
- El color aplicado a la figura humana.

## ● DIBUJO TÉCNICO 1

**5 CRÉDITOS**  
**1ER CICLO**

### OBJETIVOS

- Plantear una visión aplicada de las bases teóricas del dibujo técnico, la geometría, y la descriptiva, capacitando a los estudiantes en las abstracciones y representación de los fenómenos espaciales.
- Incrementar el conocimiento y manejo racional de los instrumentos conceptuales, como sistema de representación en el diseño.
- Conocer y manejar instrumentos, materiales y técnicas de dibujo técnico.
- Utilizar un lenguaje técnico adecuado y reconocer los elementos geométricos

### DESCRIPCIÓN

El curso está basado en la propuesta de sistemas de representación gráfica; en tal virtud, la cátedra se justifica y se sustenta en la posibilidad de dotar al estudiante de conocimientos y manejo de instrumentos teórico-prácticos para el efecto.

### CONTENIDOS

- Herramientas y códigos del dibujo técnico.
- Axonometrías.
- Proyecciones ortogonales.
- Cambios de plano de proyección.

## ● DIBUJO TÉCNICO 2

**4 CRÉDITOS**  
**2 CICLO**

### OBJETIVOS

- Capacitar al futuro diseñador en la abstracción y representación de los fenómenos espaciales.
- Plantear una visión aplicada de las bases teóricas del dibujo técnico y la geometría descriptiva.
- Representar figuras, entendiendo el proceso seguido desde la perspectiva hasta las proyecciones

### DESCRIPCIÓN

La propuesta curricular de la materia de Dibujo Técnico II pretende dotar al estudiante de los instrumentos teórico-prácticos que le permitan representar gráficamente las propuestas de diseño

### CONTENIDOS

- Volúmenes, proyecciones y axonometrías
- Cambios de plano de proyección, verdaderas magnitudes.
- Cortes y secciones.
- Axonometría y perspectiva cónica.

## ● DIBUJO TÉCNICO 3

**4 CRÉDITOS**  
**3 CICLO**

### OBJETIVOS

- Preparar al estudiante en el análisis de la prefiguración y expresión del diseño, entendido como un proceso lógico y claro, y que permite en sus aplicaciones el desarrollo de la aptitud creativa para comunicar gráficamente.
- Permitir, a través de la geometría descriptiva, conocer los procedimientos de la representación volumétrica mediante la perspectiva cónica y los recursos de la ambientación técnica.
- Permitir la descripción de las intersecciones de los volúmenes, analizados mediante los procesos del abatimiento, uso de planos auxiliares y de los cambios de proyección.

### DESCRIPCIÓN

La programación de la cátedra corresponde al tercer y último nivel de dibujo técnico, que dentro del área instrumental apoya al conocimiento del área de diseño. Su enseñanza se basa en el apoyo central de la geometría descriptiva para el análisis gráfico de los objetos, que se procesa según las normas técnicas del dibujo.

### CONTENIDOS

- Procedimientos generales y específicos de la perspectiva.
- Ambientación de la perspectiva, sombras.
- Casos de perspectiva cónica con uno, dos y tres puntos de fuga.
- Presentación de proyectos, uso de color y la textura.

## ● MATEMÁTICAS

### 3 CRÉDITOS

### 1ER CICLO

#### OBJETIVOS

- Dotar al estudiante de un conocimiento sólido sobre los principios básicas del Álgebra Elemental, Geometría Plana y Elementos de Trigonometría,
- Permitir que el estudiante conozca las diferentes aplicaciones del Álgebra, de la Geometría y de la trigonometría, en base al desarrollo de una cierta cantidad de ejercicios adecuados.
- Prepararle al estudiante para que pueda encarar exitosamente y con criterio las diferentes materias afines, que en la continuación de la carrera deberá estudiar.

#### DESCRIPCIÓN:

La presencia curricular de la materia de matemáticas constituye, en su primera fase, una pequeña revisión de temas que deberían haber sido tratados con anterioridad en la secundaria, lo cual permitirá que el estudiante conozca y practique las diferentes aplicaciones del álgebra, la geometría y la trigonometría

#### CONTENIDOS:

##### ÁLGEBRA

- Números reales.
- Fracciones algebraicas: operaciones.
- Potenciación y radicación.
- Monomios y polinomios.
- Ecuaciones lineales (ejercicios de razonamiento).
- Proporciones.
- Teoría de conjuntos: trabajo sustentado.

##### GEOMETRÍA PLANA

- El triángulo: ejercicios de aplicación.
- Los cuadriláteros: ejercicios de aplicación.
- Los polígonos: ejercicios de aplicación .
- Ejercicios generales: trabajo sustentado.

##### ELEMENTOS DE TRIGONOMETRÍA:

- Funciones trigonométricas.
- Circunferencia trigonométrica.
- Principales relaciones trigonométricas.
- Funciones inversas: resolución de triángulos rectángulos.
- Ejercicios de aplicación: trabajo sustentado.

## ● MAQUETERÍA 1 Y 2

**3 CRÉDITOS**  
**2DO Y 3ER CICLOS**

### OBJETIVOS

- Incrementar el conocimiento en las técnicas de representación tridimensional con el fin de optimizar el aporte creativo del estudiante, en el área de diseño objetual, fundamentalmente.
- Permitir al estudiante la aplicación y manejo racional de los instrumentos conceptuales y materiales, como sistema de representación en el diseño.
- Atender a la indagación de nuevas alternativas para el tratamiento volumétrico y simulación de los diseños con materiales factibles de reciclar.
- Adiestrar al estudiante en el manejo de máquinas, herramientas e instrumentos, así como en la adquisición de materiales naturales, manufacturados, industrializados, descartables y desechables.

### DESCRIPCIÓN

La Maquetería, como un taller práctico de representación, simulación y estudio a escala de los elementos tridimensionales, está vinculada y se soporta necesariamente en el conocimiento y manejo de algunos instrumentos teóricos-conceptuales y materiales, tales como el modelado, dibujo artístico, teoría del color, aerografía, dibujo técnico y manejo de escalas, entre otras; de ahí el encadenamiento y relación directa con estos capítulos o materias.

Por lo tanto, el Taller desarrollará el conocimiento de diferentes materiales y técnicas, que intervienen en la ejecución de las maquetas así como también en el sistema operativo y proceso constructivo de las mismas.

### CONTENIDOS.

- Concepto y definición de Maquetas y Modelos.
- El Taller: herramientas, equipos y materiales.
- Maquetas de estudio, volumétricas, de exposición y promoción de proyectos. Representación y simulación en los modelos.
- El uso de las escalas: la reducción y la ampliación en las maquetas.
- Perfil profesional del maquetista y/o modelista.
- Reproducciones a escalas de objetos o hechos geográficos naturales o artificiales con fines culturales, técnicos o sociales.



## ● COMPUTACIÓN

**2 CRÉDITOS**  
**3ER CICLO**

### OBJETIVOS

- Lograr que el estudiante se involucre dentro del área de la computación, que esté siempre actualizado en los avances que se den dentro de este campo, tanto de los equipos como de las aplicaciones gráficas.
- Conocer y utilizar el entorno informático de tal manera que no tenga en el futuro problemas al desarrollar sus tareas.

### DESCRIPCIÓN

Por medio de esta asignatura los estudiantes alcanzarán conocimientos elementales sobre el entorno informático del diseñador, el uso y manejo de ordenadores y paquetes de apoyo en trabajos de oficina, a través de los cuales puedan desarrollar tareas sencillas, solventando así sus necesidades en los primeros ciclos de la carrera.


### CONTENIDOS

- El mundo de la informática.
- Sistemas operativos
- Procesadores de palabras para la creación de hojas de texto con gráficos elementales
- Hoja de cálculo para la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos.
- Presentador de proyectos para la creación de diapositivas que incluyan textos, gráficos e imágenes.



# Tronco Común

- Objetivos
- Estructura de Materias
  - Área de Teoría
  - Área de Instrumentación



## ● Descripción General

Se llama así al conjunto de materias que todos los estudiantes deben cursar, independientemente de su carrera, y cuyos contenidos son idénticos para todos.

### Objetivos

- Dotar a los alumnos de los conocimientos necesarios en áreas cuyo contenido es de carácter común para las tres carreras.

### Estructura general

- El Tronco Común se desarrolla en 5 ciclos (del cuarto al octavo), y sus materias están agrupadas en dos áreas: Área de Teoría y Área de Instrumentación.

### Prerrequisitos

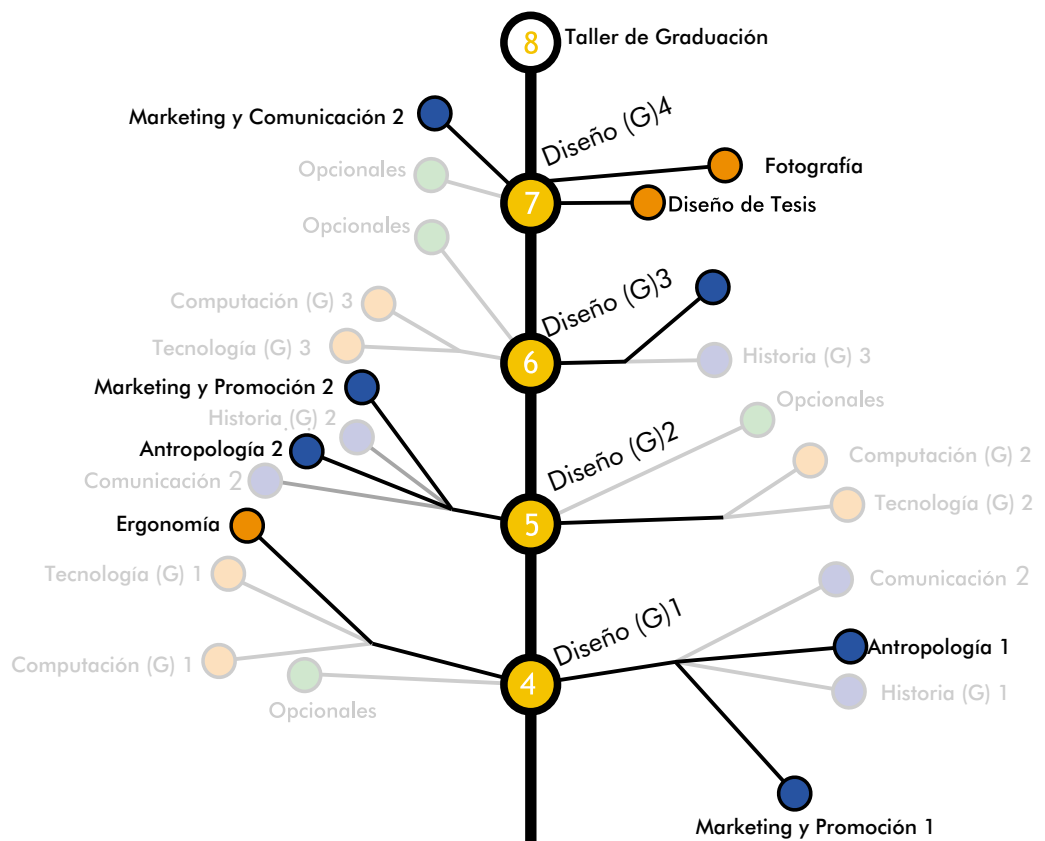
- No existe ningún tipo de prerrequisito, los alumnos pueden cursar estas materias en cualquier momento durante la carrera.

## ● Estructura de materias

El Tronco Común se desarrolla en cinco ciclos (de 4to. a 8vo.). Las materias están agrupadas en dos áreas:

- Área de Teoría
- Área de Instrumentación


### DISEÑADOR GRÁFICO



En el gráfico se puede ver las materias del tronco común y su ubicación dentro de la carrera de Diseño Gráfico

#### ● Tronco Común

CICLO 4		CICLO 5		CICLO 6		CICLO 7		CICLO 8	
ASIGNATURA	CRED.	ASIGNATURA	CRED.	ASIGNATURA	CRED.	ASIGNATURA	CRED.	ASIGNATURA	CRED.
MARKETING Y PROMOCIÓN 1	3	MARKETING Y PROMOCIÓN 2	3	MARKETING Y COMUNICACIÓN 1	3	MARKETING Y COMUNICACIÓN 2	3	LEGISLACION Y ADMINISTRACIÓN	2
ERGONOMIA 1	1	ANTROPOLOGIA 2	2	PASANTIA	8	DISEÑO DE TESIS	4		
ANTROPOLOGIA 1	2					FOTOGRAFIA	2		
<b>SUBTOTAL</b>	<b>8</b>	<b>SUBTOTAL</b>	<b>5</b>	<b>SUBTOTAL</b>	<b>11</b>	<b>SUBTOTAL</b>	<b>9</b>	<b>SUBTOTAL</b>	<b>2</b>
ASIGNATURAS OPCIONALES	2	ASIGNATURAS OPCIONALES	2	ASIGNATURAS OPCIONALES	2	ASIGNATURAS OPCIONALES	2	ASIGNATURAS OPCIONALES	2
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>TOTAL</b>	<b>4</b>



## ● Área de Teoría

### Objetivos:

- Proveer a los estudiantes de las tres áreas con conocimientos de carácter teórico en asignaturas relacionadas con su formación académica y personal.

### Estructura

- Antropología 1
- Antropología 2
- Pensamiento Social de la Iglesia

## ● ANTROPOLOGÍA 1

**2 CRÉDITOS**  
**4TO CICLO**

### OBJETIVOS:

- \* Proveer a los estudiantes de las tres áreas de conocimientos básicos de Antropología para de este modo conocer y entender cómo los aspectos culturales influyen en la manera en que las diferentes culturas establecen sus procesos de diseño.
- \* Estudiar el concepto de cultura y cultura material
- \* Entender el diseño como una manifestación cultural.
- \* Generar un conocimiento y práctica del diseño acorde a nuestra realidad y basado en el entendimiento de un Ecuador pluriétnico y multicultural como usuario final de dicho diseño.

### DESCRIPCIÓN:

En esta cátedra se realiza un estudio y análisis antropológicos de comportamientos, tendencias, expresiones artísticas, etc, como fundamento para el diseño dirigido a culturas y/o grupos específicos, mediante el análisis de objetos, gráficos, símbolos y otras expresiones culturales. Se acentuará el estudio del concepto de cultura y sus conexiones con el diseño.

### CONTENIDOS:

- \* Capítulo I: La antropología y el estudio de la cultura.
- \* Capítulo II: Energía, ecología y ecosistemas humanos.
- \* Capítulo III: Formas de circulación.

## ● ANTROPOLOGÍA 2

**2 CRÉDITOS**  
**5TO CICLO**

### **OBJETIVOS:**

- \* Estudiar el concepto de la cultura no material.
- \* Proporcionar al alumno la metodología de lectura del diseño.
- \* Interpretar el diseño dentro de una cultura como sistema, y, a la vez, proponer estrategias que posibiliten articularlo en su valor creativo y estético a la realidad de sociedades como la ecuatoriana.
- \* Adoptar una perspectiva transcultural para poder entender el comportamiento humano, traspasando los límites de culturas y tiempos históricos concretos.

### **DESCRIPCIÓN:**

En esta segunda parte de Antropología se estudia el diseño con relación a la cultura y la manera en que ésta tiene repercusión en el diseño.

### **CONTENIDOS:**

- \* Parentesco y organización de la vida política.
- \* Organización social y estructura política.
- \* Magia, ciencia y religión.
- \* Arte, cultura y tecnología.



## ● Área de Instrumentación

### Objetivos:

\* Proveer a los estudiantes de las tres carreras con conocimientos básicos en las asignaturas de apoyo a su formación, para que estén en capacidad de abordar la problemática del diseño apoyados en la relación entre los recursos del diseñador y/o empresa y las necesidades y deseos del mercado.

### Estructura

- \* Diseño de Tesis
- \* Ergonomía 1
- \* Fotografía
- \* Marketing y Comunicación 1
- \* Marketing y Comunicación 2
- \* Marketing y Promoción 1
- \* Marketing y Promoción 2
- \* Pasantía
- \* Seminario de Administración



## ● DISEÑO DE TESIS

**4 CRÉDITOS**  
**7MO CICLO**

### OBJETIVOS:

- \* Plantear al estudiante la problemática de la realización del trabajo de graduación guiándolo en la ejecución del mismo.
- \* Concientizar al estudiante sobre las implicaciones del diseño, estableciendo criterios para la selección temática, en relación al contexto regional.
- \* Analizar la metodología de investigación para el caso específico de una propuesta de Diseño.

### DESCRIPCIÓN:

\* La cátedra de Diseño de Tesis plantea al alumno una reflexión sobre la problemática general de diseño, como síntesis comprensiva de conceptos y, bajo este enfoque, el desarrollo de su proyecto de graduación. Al término del curso, el alumno tendrá elaborado su diseño de tesis.

### CONTENIDOS:

Síntesis conceptual de Diseño

- Unidad significativa
- Instancias de decisión
- Condicionantes y determinantes

Diseño del proyecto de graduación

- Selección y valoración del proyecto
- Clasificación temática



## ● **ERGONOMÍA 1**

**3 CRÉDITOS**  
**4TO CICLO**

### **OBJETIVOS:**

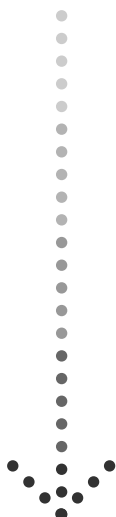
- \* Proveer a los estudiantes de los conocimientos básicos de ergonomía, para poder abordar la problemática del diseño apoyada en los aspectos cognitivos de la Ergonomía y los Factores Humanos.
- \* Suministrar información sobre los métodos para medir el desempeño de las personas así como también sus capacidades y limitaciones.
- \* Entrenar a los participantes en el diseño, control, presentación y evaluación de diseños de sistemas donde interviene el elemento humano.
- \* Conocer cómo los aspectos antropométricos condicionan el diseño de objetos gráficos, textil y moda.

### **DESCRIPCIÓN:**

En esta cátedra se presenta al alumno la disciplina de la ergonomía como un instrumento que le permitirá diseñar objetos, prendas y accesorios, y material gráfico, de acuerdo a las características del mercado de consumo y/o audiencia para así satisfacer sus necesidades físicas, fisiológicas y psicológicas..

### **CONTENIDOS:**

- \* La Ergonomía
- \* Los factores humanos definidos
  - Las actividades humanas: su naturaleza y efectos.
  - La dimensión humana: Antropometría.
  - Datos antropométricos
  - Antropometría del asiento.



## ● FOTOGRAFÍA

**2 CRÉDITOS**  
**7MO CICLO:**

### **OBJETIVOS:**

- \* Proveer a los estudiantes de conocimientos básicos sobre el funcionamiento de la cámara fotográfica.
- \* Introducir la fotografía como un instrumento de registro y presentación de productos y también como una técnica de expresión.

### **DESCRIPCIÓN:**

En esta cátedra el alumno aprenderá el funcionamiento y manejo de la cámara manual de 35 mm., los elementos y principios de composición fotográfica, para de esta manera poder incorporar la fotografía como herramienta de trabajo.

### **CONTENIDOS:**

- \* La cámara de 35 mm, funcionamiento y manejo.
- \* La composición fotográfica.
- \* Fotografía de registro: conceptos básicos de iluminación.
- \* La imagen digital: la cámara digital y el escáner.



## ● **MARKETING Y PROMOCIÓN 1** **3 CRÉDITOS** **4TO CICLO**

### **OBJETIVOS:**

- \* Demostrar la importancia del conocimiento del Marketing como una herramienta indispensable para enfrentar la problemática del diseño.
- \* Definir lo que es y cómo funciona una organización con orientación hacia el mercado.
- \* Presentar y explicar los diferentes elementos del llamado "Marketing Mix" y su relevancia en el proceso de diseño.

### **DESCRIPCIÓN:**

En esta cátedra se presenta a los alumnos la disciplina del marketing y se demuestra la importancia de enfrentar las diferentes situaciones de diseño (objetos, textil y moda y gráfico) basándose en el conocimiento de sus propios recursos -ya sea como individuos o como empresa- y en lo que el mercado requiere o necesita. De igual manera, en una segunda etapa, se establece la importancia de desarrollar un eficiente programa de comunicación del marketing dentro de la empresa, independientemente de su dimensión o carácter.

### **CONTENIDOS:**

- \* Introducción al marketing.
- \* La organización con una orientación hacia el marketing.
- \* El ambiente del marketing.
- \* Las funciones del marketing.

## ● **MARKETING Y PROMOCIÓN 2** **3 CRÉDITOS** **5TO CICLO**

### **OBJETIVOS:**

- \* Demostrar la importancia de enfrentar la problemática del diseño sabiendo a ciencia cierta para quién se diseña.
- \* Definir lo que es la segmentación del mercado y el posicionamiento.
- \* Analizar las políticas del producto, de distribución y de precio.

### **DESCRIPCIÓN:**

En esta segunda etapa de la cátedra de Marketing y Promoción se profundiza en aspectos del área tales como el producto en sí mismo, así como las políticas de precio y distribución pertinentes. También se presenta la segmentación del mercado como herramienta indispensable antes de hacer frente a cualquier problemática de diseño.

### **CONTENIDOS:**

- \* El producto.
- \* Los canales de distribución y su administración.
- \* El precio del producto: consideraciones generales.
- \* La investigación en el marketing.
- \* La segmentación del mercado y el posicionamiento.

## ● **MARKETING Y COMUNICACIÓN 1** **3 CRÉDITOS** **6TO CICLO**

### **OBJETIVOS:**

- \* Explicar la relación entre Marketing y Comunicación como herramienta para establecer una relación con el mercado o cliente.
- \* Presentar y definir los cuatro elementos principales de la comunicación.
- \* Presentar a los estudiantes el concepto de comportamiento del consumidor y su incidencia en el proceso de diseño.

### **DESCRIPCIÓN:**

En esta cátedra se expone la relación entre diseño, mercadeo y comunicación, de tal manera que el estudiante no sólo esté en capacidad de diseñar para un mercado en particular sino que tenga también las herramientas para dar a conocer sus productos en el mercado. También se trabaja sobre el comportamiento del consumidor, las influencias sociales y culturales y la manera de organizar este comportamiento.

### **CONTENIDOS:**

- \* Los elementos de la comunicación dentro del marketing.
- \* Las ventas personales.
- \* El comportamiento del comprador.



## ● **MARKETING Y COMUNICACIÓN 2**

**3 CRÉDITOS**  
**7MO. CICLO**

### **OBJETIVOS:**

- \* Profundizar en el conocimiento de herramientas y sistemas que permitan al diseñador establecer una buena comunicación con el mercado.
- \* Presentar los conceptos de estrategia, planificación y control.
- \* Dar al estudiantes conocimientos generales acerca de lo que es el marketing internacional y sus implicaciones.

### **DESCRIPCIÓN:**

Esta segunda parte es un complemento de la anterior, en la que se tratan y analizan conceptos y herramientas de mayor complejidad desde el punto de vista del marketing, pero, que a su vez, permitirán al diseñador llevar sus proyectos a mercados más amplios y complejos.

### **CONTENIDOS:**

- \* Estrategia, planificación y control.
- \* Supervisión de las ventas.
- \* Marketing internacional.



**PASANTÍAS**  
**8 CRÉDITOS**  
**6TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

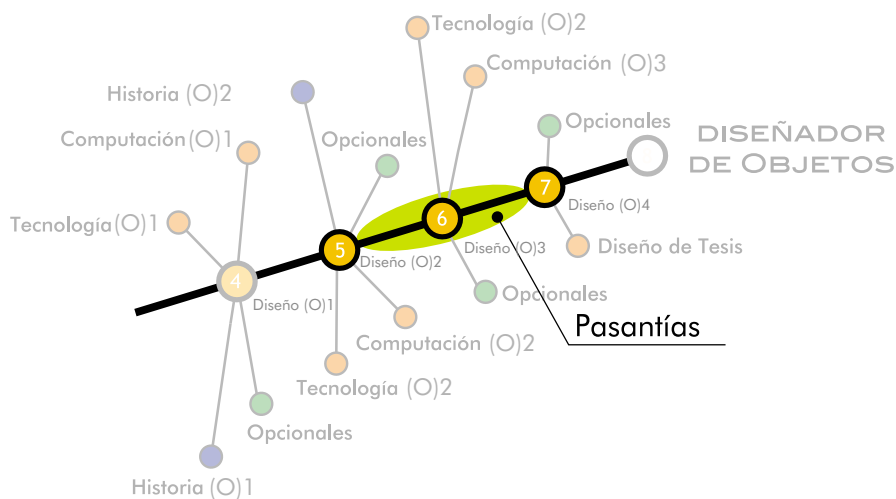
\* Dar al estudiante la posibilidad de trabajar directamente en el medio de su interés para de esta manera, por un lado, conocer la realidad a la cual deberá enfrentarse una vez concluida la carrera y, por otro, profundizar conocimientos y prepararse mejor para desarrollar su taller de graduación.

**DESCRIPCIÓN:**

\* Una vez concluido el quinto ciclo y antes, durante o después del sexto, pero antes del séptimo ciclo, el estudiante deberá seleccionar una empresa afín a sus intereses académicos, en la cual llevará a cabo sesiones de práctica y/o adiestramiento. Antes de dar inicio a la pasantía, el lugar de trabajo seleccionado deberá contar con la aprobación de la Facultad de Diseño.

**Reglamentación:**

\* Debido a su naturaleza, las pasantías cuentan con un reglamento específico que explica sus características y accionar.



En el gráfico se puede ver el período que tiene el estudiante para realizar su pasantía, por ejemplo, dentro de la carrera de Diseño de Objetos.



## ● **LEGISLACION Y ADMINISTRACIÓN**

**2 CRÉDITOS**

**8AVO. CICLO**

### **OBJETIVOS:**

- \* Demostrar la importancia de la administración en la actualidad y cómo se ha tornado en una actividad imprescindible.
- \* Fundamentar la administración científica, con énfasis en los principios de la administración, y la organización racional del trabajo, como base de la administración de empresas.
- \* Identificar los orígenes y el contexto en que surgió la teoría de las relaciones humanas, que desplazó el énfasis que se hacía en la estructura y las tareas, hacia las personas.
- \* Definir las características principales de la administración por objetivos.
- \* Elaborar un perfil de proyecto para la creación de una empresa

### **DESCRIPCIÓN:**

\* La vida de las personas depende de las organizaciones y éstas de las personas. Por tanto, la administración es la conducción racional de las actividades de una organización. En este sentido, la administración es imprescindible para la existencia, la supervivencia y el éxito de las organizaciones. Bajo este precedente, los contenidos de la asignatura están orientados a la práctica administrativa, en particular para quienes no tienen una formación como administradores.

### **CONTENIDOS:**

- \* La administración y sus perspectivas
- \* La administración científica
- \* Teoría clásica de la administración.
- \* Teoría de las relaciones humanas
- \* Administración por objetivos
- \* El proceso de administración estratégica
- \* La decisión de crear una empresa
- \* Una aproximación a la Gestión Financiera



# Carrera

# Diseño de Objetos

- Objetivos
- Perfil Profesional
- Estructura de la carrera
- Áreas y materias
  - Área de Diseño
  - Área de Teoría
  - Área de Instrumentación



## ● Objetivos de la carrera:

- \* Capacitar a los estudiantes con los conocimientos necesarios para resolver la problemática del diseño de objetos en lo que respecta a concebir, programar y proyectar formas tridimensionales, considerando la expresión, función y tecnología como ejes constitutivos.
- \* Preparar al estudiante para que maneje un lenguaje de diseño en la creación de objetos útiles y contextualizados que se expresen a través de una forma y tecnología apropiadas.



## ● Perfil Profesional:

El diseñador de Objetos se definirá como un experto en diseño, representación y construcción de formas tridimensionales.

Conocedor de la cultura local, sistemas productivos artesanales e industriales y el mercadeo, como herramienta para insertarse en el medio.

Basará el diseño y producción de objetos en la optimización de recursos como un serio compromiso con el medio ambiente y la ecología.

La valoración y rescate de la identidad cultural será un tema que se abordará desde la concientización de la realidad y el conocimiento del medio. El resultado estará en la expresión de los productos diseñados

El diseñador de objetos, al conocer procesos tanto artesanales como industriales, encontrará su área ocupacional dentro de la pequeña y mediana industria manufacturera, así como también será capaz de formar su propio taller o empresa dedicada al diseño y manufactura de objetos.

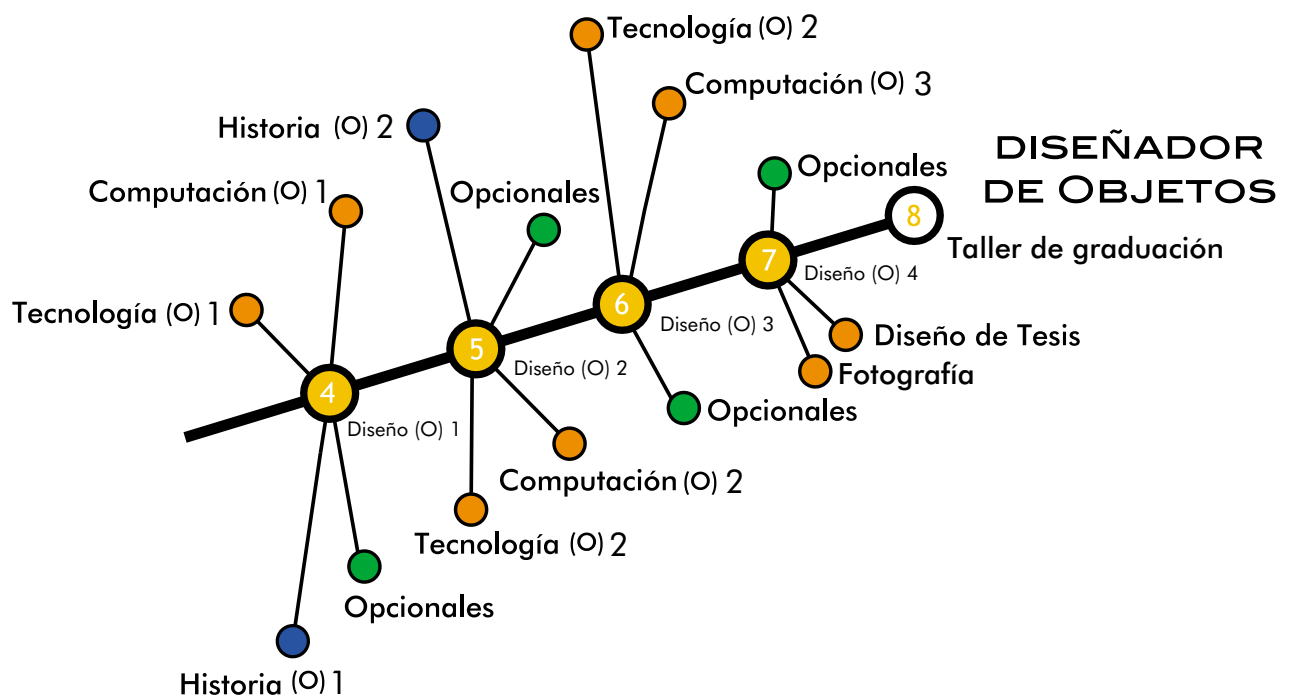
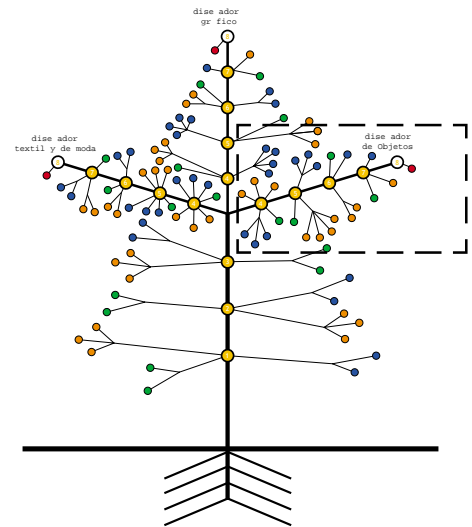
Su área ocupacional está también dentro de la asesoría, dirección y administración del diseño. Su preparación en mercadeo le dará una visión global del medio.

## ● Estructura de la carrera

La carrera de Diseño de Objetos se desarrolla en 5 ciclos (4- 8) con materias de carrera y materias de tronco común.

Las materias están agrupadas en 3 áreas:

- Área de Diseño
- Área de Teoría
- Área de Instrumentación



### Carrera de Diseño de Objetos

CICLO 4		CICLO 5		CICLO 6		CICLO 7		CICLO 8	
ASIGNATURA	CRED.	ASIGNATURA	CRED.	ASIGNATURA	CRED.	ASIGNATURA	CRED.	ASIGNATURA	CRED.
HISTORIA (O) 1	2	HISTORIA (O) 2	2						
COMPUTACIÓN (O) 1	3	COMPUTACIÓN (O) 2	3	COMPUTACIÓN (O) 3	3				
TECNOLOGÍA (O) 1	5	TECNOLOGÍA (O) 2	5	TECNOLOGÍA (O) 3	5				
DISEÑO (O) 1	6	DISEÑO (O) 2	6	DISEÑO (O) 3	6	DISEÑO (O) 4	15	TALLER DE GRADUACIÓN	15
		ERGONOMÍA 2	3						
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>



## ● Área de Diseño

### Objetivos

\* Enfrentar al estudiante con problemas reales de diseño de objetos, desde las formas individuales más elementales hasta grupos de formas y formas de mayor complejidad, abordando problemas de seriación, sistemas y tipologías.

\* Permitir a través del planteamiento de problemas de diseño, la creatividad del estudiante en la búsqueda de respuestas idóneas tanto en lo formal - expresivo como en lo funcional y en lo tecnológico.

### Estructura

Diseño 1

Diseño 2

Diseño 3

Diseño 4

Taller de graduación

## ● DISEÑO (0) 1

**6 CRÉDITOS**  
**4TO CICLO**

### OBJETIVOS

- Enfrentar al estudiante con la problemática del diseño de objetos individuales (generación de objetos)
- Abordar la resolución de problemas funcionales, formales y tecnológicos a través de un objeto único.
- Permitir, a través de la utilización de diferentes herramientas conceptuales, la resolución de problemas de diseño aplicados a objetos individuales.
- Resolver problemas funcionales elementales

### DESCRIPCIÓN:

Esta cátedra pretende vincular al estudiante con problemas reales de diseño de objetos individuales con funciones elementales, buscando siempre la conceptualización como eje de la consecución de un buen diseño tanto en el aspecto funcional como en lo tecnológico y lo expresivo.

### CONTENIDOS:

Objetos individuales:

- Objetos resueltos con la utilización de la línea como elemento generador
- Objetos resueltos con la superficie como elemento generador
- Objetos resueltos con el volumen como elemento generador
- Objetos que mezclen diferentes elementos generadores
- Objetos resueltos por organizaciones de elementos
- Objetos resueltos en un solo elemento.

● **DISEÑO (0)2**  
**6 CRÉDITOS:**  
**5TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- Enfrentar al estudiante con la problemática del diseño, utilizando conceptos de seriación y sistema.
- Abordar la resolución de problemas funcionales, formales y tecnológicos a través de seriaciones de objetos y sistemas.
- Permitir, a través de la utilización de diferentes herramientas conceptuales, la resolución de problemas de diseño aplicados a grupos de objetos, así como el conocimiento de productos de sistema y expresión de sistema.
- Abordar la problemática del diseño de grupos de objetos y resolver objetos con implicaciones funcionales más complejas y de multifunción.

**DESCRIPCIÓN:**

Esta cátedra es un taller proyectual en el cual el estudiante enfrentará problemas de diseño de grupos de objetos según diferentes manejos conceptuales. Resolverá problemas funcionales de mayor complejidad. Además, vinculará estos elementos con las demás asignaturas para realizar sus proyectos de diseño.

**CONTENIDOS:**

Seriación y Sistemas

- La seriación como herramienta conceptual
- La seriación aplicada a la producción de grupos de objetos
- Sistemas constructivos
- Productos de sistema
- Expresión de sistema



● **DISEÑO (0)3**  
**6 CRÉDITOS**  
**6TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- Enfrentar al estudiante con la problemática de las tipologías dentro del diseño.
- Abordar la resolución de problemas funcionales, formales y tecnológicos a través de las tipologías.

**DESCRIPCIÓN:**

Esta cátedra es un taller proyectual en el cual el estudiante enfrentará problemas de diseño de grupos de objetos según el manejo conceptual de tipologías. Se desarrollarán ejercicios de diseño en los que el estudiante resolverá problemas funcionales complejos y multifuncionales. Además, vinculará los contenidos de las demás asignaturas en proyectos de diseño.

**CONTENIDOS :**

Tipologías.

- Definición de rasgos
- Constancia- variedad
- Trasposición de rasgos
- Tipologías para grupos de objetos
- Tipologías funcionales, morfológicas y constructivas
- Tipologías como herramienta para trasponer rasgos de identidad



● **DISEÑO (0)4**  
**15 CRÉDITOS**  
**7MO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- Desarrollar nuevas propuestas formales a través de la investigación y desarrollo de un proyecto sustentable en lo ideológico, formal, constructivo y funcional.
- Aplicar los conocimientos del mercadeo en proyectos de diseño

**DESCRIPCIÓN:**

En este taller el estudiante desarrollará un proyecto de diseño que incluya un amplio estudio de mercado como base para la realización y ejecución del mismo que podrá ser retomado para el trabajo de graduación.

**CONTENIDOS:**

Desarrollo de un proyecto

- Investigación y desarrollo de una propuesta sustentable en lo ideológico, expresivo, funcional y tecnológico.
- Desarrollo de un estudio de mercado como sustento para el proyecto
- Desarrollo de propuestas innovadoras y comprometidas con el medio



## ● Área de Teoría

### Objetivos:

- Desarrollar en el estudiante la capacidad de conceptualización, crítica y reflexión sobre su práctica específica a través del conocimiento del diseño como hecho comunicacional.
- Proveer al estudiante de la instrumentación teórica para el análisis y producción en el campo del diseño de objetos.

### Estructura:

Historia (O)1

Historia (O)2



● **HISTORIA (0)1**  
**2 CRÉDITOS**  
**4TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- \* Abordar el estudio y análisis de la producción de objetos en el período moderno.
- \* Conocer el diseño como una respuesta cultural en la modernidad

**DESCRIPCIÓN:**

Esta es una materia teórica que sirve como referencia contextual para el conocimiento y análisis de la producción de objetos en el período moderno.

Es una materia que aporta al taller de diseño de objetos y ayuda a sentar las bases teóricas con conocimientos firmes en lo que corresponde a estilos y épocas en el diseño.

**CONTENIDOS:**

- \* Antecedentes del Diseño Industrial
- \* El proceso Tecnológico - industrial.
- \* El proceso artístico
- \* El Racionalismo y el inicio del Diseño Industrial



● **HISTORIA (0)2**  
**2 CRÉDITOS**  
**5TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- Abordar el estudio y análisis de la producción de objetos en el período postmoderno.
- Conocer el diseño como una respuesta cultural en la postmodernidad.

**DESCRIPCIÓN:**

Esta es una materia teórica que sirve como referencia contextual para el conocimiento y análisis de la producción de objetos en el período postmoderno.

**CONTENIDOS:**

- El diseño industrial en la posguerra
- El diseño industrial contemporáneo
- El fenómeno de las masas.



## ● Área de Instrumentación

### Objetivos:

- Dotar al estudiante del apoyo técnico -instrumental para que pueda enfrentarse y resolver efectivamente los problemas de diseño de objetos.
- Propiciar una actitud investigativa en el conocimiento de los diferentes recursos técnicos que apoyen al diseño.

### Estructura:

Tecnología (O)1

Tecnología (O)2

Tecnología (O)3

Computación (O)1

Computación (O)2

Computación (O)3

Ergonomía (O)2

● **TECNOLOGÍA (0)1**  
**5 CRÉDITOS**  
**4TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- Introducir al estudiante en el conocimiento de la mayor cantidad de materiales de uso comercial.
- Preparar al estudiante en el conocimiento de las características principales de uso y comportamiento de los diversos materiales.

**DESCRIPCIÓN:**

Esta es una cátedra con carácter informativo-práctico, que posibilitará al estudiante visualizar y aprender sobre los diferentes materiales y tecnologías a ser aplicados en la producción de objetos.

**CONTENIDOS:**

- Propiedades generales de los materiales.
- Materias primas de origen vegetal
- Materias primas de origen mineral
- Cerámicas
- Metales
- Metales no ferrosos
- Metales para joyería
- Otros
- Materiales para recubrimiento y protección
- Cementos y hormigones

## ● TECNOLOGÍA (0)2

**5 CRÉDITOS**  
**5TO CICLO**

### **OBJETIVOS:**

- Introducir al estudiante en el conocimiento de los procesos tecnológicos en el área artesanal e industrial
- Enfrentar al estudiante con la resolución de problemas tecnológicos en diversos materiales

### **DESCRIPCIÓN:**

Esta es una cátedra con carácter informativo-práctico, que ayudará al estudiante a visualizar y aprender sobre los diferentes procesos en diversas tecnologías empleados en la producción de objetos, tanto en el área artesanal como industrial.

### **CONTENIDOS:**

Procesos de producción de objetos únicos y en serie.

- Uniones: soldas, pegamentos, acoplamientos, etc.
- Procesos de elaboración de piezas u objetos.
- Hilos: elaboración , tipos , longitudes, quiebres, uniones; maquinaria artesanal e industrial
- Laminados: elaboración , tipos, características; maquinaria artesanal e industrial
- Torneados
- Vaciados
- Esculpidos
- La seriación : elaboración del prototipo, cálculos de materiales
- Los sistemas: tecnológicos y productivos.

● **TECNOLOGÍA (0)3**  
**5 CRÉDITOS**  
**6TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- Capacitar al estudiante en el manejo de diversos acabados tanto en el área artesanal como industrial.
- Enfrentar al estudiante con la producción industrial

**DESCRIPCIÓN:**

Esta es una cátedra con carácter informativo-práctico. El estudiante visualizará y aprenderá sobre los diferentes acabados y tratamientos posibles a diferentes tipos de materiales, así como las diversas tecnologías en producción de objetos, sobre todo en lo referente a producción industrial

**CONTENIDOS:**

- Acabados
- Pulidos
  - Pinturas
  - Bruñidos



● **ERGONOMÍA (0)2**  
**3 CRÉDITOS**  
**5TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- Permitir que los estudiantes puedan contar con los conocimientos necesarios de aplicación de medidas antropométricas para abordar proyectos de diseño.
- Desarrollar proyectos de investigación que le permitan al estudiante contextualizar la problemática de los factores humanos con el diseño.

**DESCRIPCIÓN:**

Esta es una cátedra de apoyo directo al taller de diseño de objetos. Mediante el conocimiento y manejo de datos antropométricos, los estudiantes podrán resolver eficazmente problemas funcionales en proyectos de diseño.

**CONTENIDOS:**

- Investigación antropométrica
- Factores funcionales en el diseño
- Ergonomía y objetos

● **COMPUTACIÓN (0)1**  
**3 CRÉDITOS**  
**4TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- \* Introducir al estudiante en el manejo de programas que le faciliten la prefiguración y simulación de objetos tridimensionales.
- \* Lograr que el estudiante sea capaz de representar tridimensionalmente los objetos, mostrando sus principales características de forma, color, textura y materiales.

**DESCRIPCIÓN:**

Por medio de esta asignatura el estudiante aprenderá a manejar herramientas y resolver y mejorar la presentación de proyectos de diseño de objetos con mayor facilidad, apoyándose en el uso del ordenador.

**CONTENIDOS:**

Paquete gráfico tridimensional para el diseño de objetos con posibilidades de mostrar texturas y materiales.

- Uso del graficador y su relación con otros paquetes gráficos
- Herramientas y paletas
- Uso de menús y comandos
- Elaboración de documentos y formatos
- Importación de archivos
- Utilización de colores

● **COMPUTACIÓN (0)2**  
**3 CRÉDITOS**  
**5TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

\* Capacitar al estudiante en el manejo de programas que le permitan retocar diseños de objetos propuestos, con posibilidades de obtener ambientaciones.

**DESCRIPCIÓN**

A través de esta asignatura el estudiante aprenderá a manejar herramientas que le permitan avanzar en niveles de presentación de proyectos de diseño de objetos. Podrá realizar ambientaciones reales apoyadas en el retoque y montaje de fotografías.

**CONTENIDOS:**

Paquete gráfico para retoque de imágenes de mapa de bits que mejore la presentación de objetos tridimensionales.

- Uso del graficador y su relación con otros paquetes gráficos
- Herramientas y paletas
- Uso de menús y comandos
- Elaboración de documentos y formatos
- Importación de archivos
- Utilización de colores

● **COMPUTACIÓN (0)3**  
**3 CRÉDITOS**  
**6TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- Capacitar al estudiante en el manejo de programas que le permitan manipular y presentar tridimensionalmente objetos en el espacio con todas sus características formales, llegando a obtener animaciones
- Introducir al estudiante en el manejo de programas que le posibiliten detallar especificaciones técnicas, despieces y otros.

**DESCRIPCIÓN**

En éste nivel, el estudiante aprenderá a manejar herramientas para mejorar la presentación de proyectos de diseño de objetos, lo que incluye texturas, llenados, etc. Llegando a obtener especificaciones técnicas, despieces y otros.

**CONTENIDOS:**

Modelador gráfico tridimensional para el diseño de objetos que incluya texturas con posibilidades de generar despieces y otros.

- Uso del graficador y su relación con otros paquetes gráficos
- Herramientas y paletas
- Uso de menús y comandos
- Elaboración de documentos y formatos
- Importación de archivos
- Utilización de colores



## ● TALLER DE GRADUACIÓN

**15 CRÉDITOS**  
**8VO CICLO**

### OBJETIVOS:

- Proponer soluciones de Diseño de Objetos a problemas concretos del medio local y nacional, que constituyan aportes significativos en los campos tecnológico, funcional o expresivo.
- Aplicar los diversos conocimientos adquiridos en el desarrollo de su carrera.

### DESCRIPCIÓN

En este taller, el estudiante desarrollará su proyecto de tesis, (el que elaboró en el séptimo ciclo u otro), previamente aprobado por el Comité respectivo, para lo cual contará con diversos profesores de apoyo en las diversas áreas.

### CONTENIDOS:

Desarrollo de proyectos de tesis de cada estudiante, que en términos generales contendrá:

- Referencias teóricas
- La situación actual (diagnóstico)
- Programación
- Diseño.



# Carrera

# Diseño Textil y Moda

- Objetivos
- Perfil Profesional
- Estructura de la carrera
- Áreas y materias
  - Área de Diseño
  - Área de Teoría
  - Área de Instrumentación



## ● Objetivo de la carrera:

- Enfrentar al estudiante con proyectos reales de diseño de objetos textiles e indumentaria en un aprendizaje progresivo.
- Vincular en los proyectos de diseño los conocimientos teórico instrumentales de las materia de apoyo, de manera que el alumno asuma el proceso de diseño de una manera integradora e innovadora.



## ● Perfil Profesional:

Un profesional de Diseño Textil y Moda podría ocuparse en las siguientes áreas:

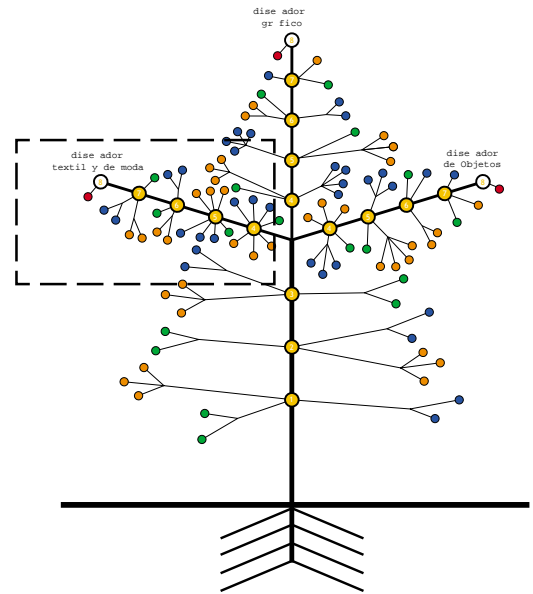
- En la industria o en empresas artesanales, en el desarrollo de productos y/o en la dirección, asesoría o gestión de los diversos procesos, desde la ideación de un objeto, producción hasta su salida al mercado.
- En una oficina de diseño o consultora, realizando proyectos o desarrollo de productos del área textil y moda, trabajando en equipos interdisciplinarios.
- Como empresario, tanto a nivel industrial como artesanal.
- Como docente, formando a personal en los diferentes niveles de educación en textil, moda y afines.
- Como investigador ya sea de nuevos materiales y acabados, tecnología y rescate de valores de nuestra cultura.

## ● Estructura de la carrera

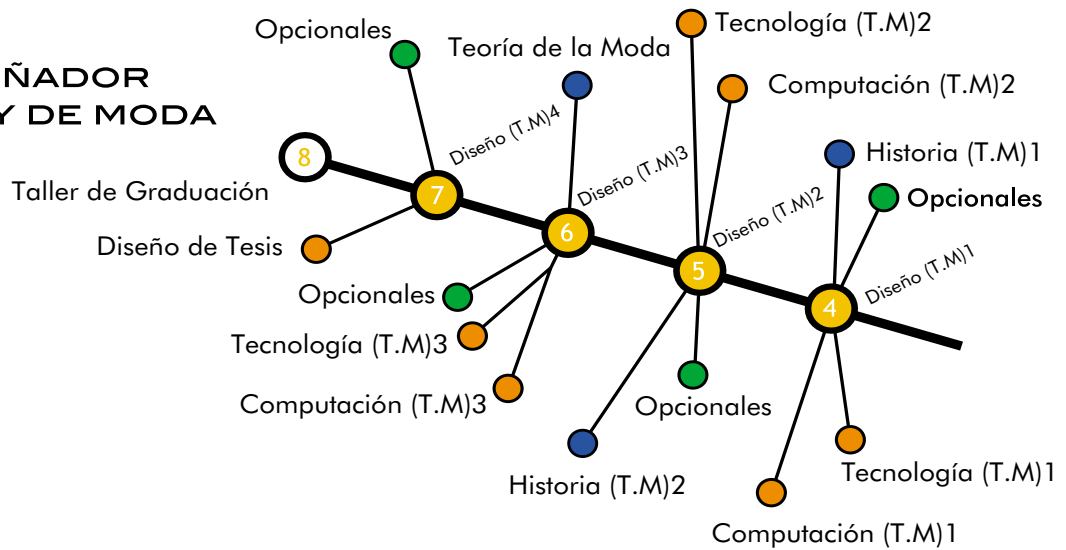
Diseño de Textil y Moda se desarrolla en 5 ciclos lectivos (4to-8vo) con materias específicas de la carrera y materias del tronco común.

Las materias de carrera están agrupadas en 3 áreas:

- Área de Diseño
- Área de Teoría
- Área de Instrumentación



### DISEÑADOR TEXTIL Y DE MODA



### Carrera de Diseño Textil y Moda

CICLO 4		CICLO 5		CICLO 6		CICLO 7		CICLO 8	
ASIGNATURA	CRED.	ASIGNATURA	CRED.	ASIGNATURA	CRED.	ASIGNATURA	CRED.	ASIGNATURA	CRED.
HISTORIA (T.M) 1	2	HISTORIA (T.M) 2	2						
COMPUTACIÓN (T.M) 1	3	COMPUTACIÓN (T.M) 2	3	COMPUTACIÓN (T.M) 3	3				
TECNOLOGÍA (T.M) 1	5	TECNOLOGÍA (T.M) 2	4	TECNOLOGÍA (T.M) 3	4				
DISEÑO (T.M)1	6	DISEÑO (T.M) 2	6	DISEÑO (T.M) 3	6	DISEÑO (T.M) 4	15	TALLER DE GRADUACIÓN	15
		TEORIA DE LA MODA	2						
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>



## ● Área de Diseño

### Objetivos

- Desarrollo de proyectos de diseño de objetos textiles e indumentaria a un nivel progresivo, de acuerdo a los conocimientos teóricos e instrumentales de las materias de apoyo, de manera que el estudiante enfrente el proceso de diseño de una manera integral.

### Estructura

Diseño (T.M)1  
Diseño (T.M)2  
Diseño (T.M)3  
Diseño (T.M)4  
Taller de graduación



● **DISEÑO (T.M) 1**  
**6 CRÉDITOS**  
**4TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- Al terminar el ciclo el alumno tendrá la capacidad de concebir, programar, proyectar y realizar proyectos básicos de diseño de hilos, telas, y estampado.
- Se trabajará a nivel de objetos únicos, tomando como referencia las técnicas artesanales y formas tradicionales de las culturas americanas y del mundo antiguo.

**DESCRIPCIÓN:**

Es un taller en el cual el nivel de propuesta de los proyectos será el básico, se desarrollarán objetos a nivel de unidades y en función de los procesos tecnológicos generales de hilado, tejido y estampado. Se propiciará el respaldo conceptual e innovador en todas las propuestas.

**CONTENIDOS:**

- Diseño de hilos
- Tejidos básicos : plano, tapicería artística
- Tejido de punto
- Estampado.



● **DISEÑO (T.M) 2**  
**6 CRÉDITOS**  
**5TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

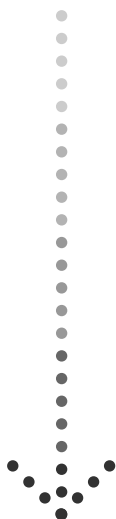
- Al terminar el ciclo el alumno tendrá la capacidad de concebir, programar proyectar y desarrollar proyectos de diseño textiles e indumentaria a nivel de líneas (series de 5 a 7 unidades).
- Justificar a nivel conceptual y de mercado las respuestas de los proyectos.

**DESCRIPCIÓN:**

Es un taller en el que el estudiante involucrará las demás asignaturas para realizar proyectos de objetos dentro de una tendencia universal. Se tomarán como referencia de producción las técnicas artesanales y semindustriales y los procesos y aplicaciones a estudiarse serán tecnologías tradicionales de los textiles, como el ikat, cestería, paja toquilla .

**CONTENIDOS:**

- Ikat ,paja toquilla, fieltro o cestería
- Indumentaria básica en función de colecciones de unos 8 diseños.
- Reporte técnico de las propuestas de diseño



● **DISEÑO (T.M) 3**  
**6 CRÉDITOS**  
**6TO CICLO**

**OBJETIVO:**

- Al terminar el ciclo el alumno tendrá la capacidad de concebir, programar, proyectar y desarrollar proyectos de diseño de colecciones de moda y de objetos textiles, capaces de ser producidos tanto a nivel artesanal como industrial.
- Las propuestas deberán tener el respaldo conceptual y técnico adecuado para enfrentar una problemática real del medio

**DESCRIPCIÓN:**

Es un taller en el que el estudiante involucrarás demás asignaturas para identificar una problemática real y proponer conceptos y tendencias de moda que serán la base de su actividad proyectual. Se abordará toda la temática de indumentaria en sus variantes de ropa y accesorios, tanto para hombre como para mujer, para diferentes edades y ocasiones. La problemática de los ejercicios tendrá como sustento el análisis del mercado.

**CONTENIDOS:**

- Colecciones de objetos a nivel artesanal e industrial
- Colecciones de indumentaria mujeres, hombres, niños
- Accesorios.



● **DISEÑO (T.M)4**  
**15 CRÉDITOS**  
**7MO CICLO**

**OBJETIVOS:**


- Desarrollar nuevas propuestas formales a través de la investigación y desarrollo de un proyecto sustentable en lo ideológico, formal, constructivo y funcional.
- Aplicar los conocimientos del mercadeo en proyecto de diseño

**DESCRIPCIÓN:**

En este taller el estudiante desarrollará un proyectos de diseño que incluya un amplio estudio de mercado como base para la realización y ejecución del mismo que podrá ser retomado para el trabajo de graduación.

**CONTENIDOS:**

- Desarrollo de un proyecto
- Investigación y desarrollo de una propuesta sustentable en lo ideológico, expresivo, funcional y tecnológico.
- Desarrollo de un estudio de mercado como sustento para el proyecto
- Desarrollo de propuestas innovadoras y comprometidas con el medio



## ● Área de Teoría

### Objetivos:

- Conocer y analizar los diferentes momentos de la historia que han sido importantes en el desarrollo de los textiles y de la indumentaria a nivel universal y especialmente de nuestras culturas americanas, las mismas que poseen recursos tecnológicos y formales avalados internacionalmente.
- Entender los procesos de diseño de moda como una consecuencia de situaciones globales para entender el diseño de una manera crítica y, sobre todo, positiva

### Estructura

Historia (T.M) 1  
Historia (T.M) 2  
Teoría (T.M)



● **HISTORIA (T.M) 1**  
**2 CRÉDITOS**  
**4TO CICLO**

**OBJETIVO:**

- Recuento y análisis de la historia de la moda y de los procesos textiles del mundo antiguo tanto en América como en el mundo.

**DESCRIPCIÓN:**

Esta materia será tratada bajo la modalidad de conferencias e investigación en el área teórica, y servirá como referencia del conocimiento y análisis de la producción de textiles e indumentaria en las culturas antiguas hasta el siglo XIX. La temática de esta cátedra sienta las bases teóricas para el desarrollo del taller de diseño.

**CONTENIDO:**

- Culturas antiguas: egipcia, babilónica, romana, orientales. Culturas primitivas en América.
- Edad media: s. X al s. XIII en Europa. Inca en América
- Renacimiento en Europa. Colonia en América.
- S XIV al s XIX en Francia, Inglaterra, Alemania. Período republicano en América.



● **HISTORIA (T.M) 2**  
**2 CRÉDITOS**  
**5TO CICLO**

**OBJETIVO:**

- Recuento y análisis de la historia de la moda y de los procesos textiles desde la revolución industrial hasta la época contemporánea, a nivel mundial y de América.

**DESCRIPCIÓN:**

Esta materia será tratada bajo la modalidad de conferencias e investigación en el área teórica y servirá como referencia para el conocimiento y análisis de la producción de textiles e indumentaria en la época contemporánea. Sienta las bases teóricas para el desarrollo del taller de diseño.

**CONTENIDO:**

- Siglo XX.
- Historia de la moda y los textiles, por décadas, en los principales centros de la moda europeos y de América.
- Culturas étnicas de América: otavaleños, saraguros, shuar, cañaris, salasacas.

● **TEORÍA DE LA MODA (T.M)**  
**2 CRÉDITOS**  
**5TO CICLO**

**OBJETIVO:**

Analizar la problemática de la moda desde diversos enfoques: psicológico, sociológico, filosófico, con el fin de inducir al estudiante a encontrar un sustento crítico a su quehacer.

**DESCRIPCIÓN:**

Esta materia incursionará en los campos de la teoría de la cultura y del diseño para comprender la problemática de la moda como un hecho global que permitirá al estudiante poner en práctica sus propios criterios en el taller de diseño; será abordada a nivel de conferencias y de lecturas complementarias.

**CONTENIDO:**

- Moda y estética
- La psicología y la moda
- Moda y sociedad
- Moda y significado
- Análisis de las tendencias actuales.



## ● Área de instrumentación

### Objetivos

- Conocer , investigar y experimentar los diferentes procesos tecnológicos , materiales, y los equipos que se utilizan en los diversos procesos textiles y de moda, tanto a nivel artesanal como industrial.
- Propiciar en el estudiante una actitud investigativa y experimental en el manejo de las tecnologías.
- Adiestrar a los estudiantes en el manejo de los programas en ordenador que permitan el mejor, rápido y actualizado desarrollo de las propuestas de proyectos y aplicaciones.

### Estructura

Tecnología (T.M)1

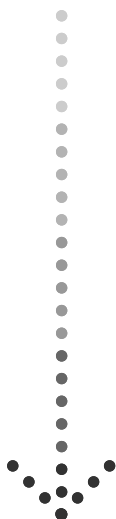
Tecnología (T.M)2

Tecnología (T.M)3

Computación (T.M)1

Computación (T.M)2

Computación (T.M)3



## ● TECNOLOGÍA (T.M) 1

**5 CRÉDITOS**

**4TO CICLO:**

### **OBJETIVO:**

- Capacitar al estudiante en los diversos procesos, materiales y equipos que le servirán para comprender y proponer de mejor manera un proyecto de diseño.

### **DESCRIPCIÓN:**

En base a la experimentación , investigación y observación, conocer y analizar los diversos procesos tecnológicos básicos, que servirán para la concreción de las propuestas. Se complementará la enseñanza con visitas a talleres artesanales y fábricas.

### **CONTENIDOS:**

- Equipos, materiales y procesos necesarios para el taller de diseño: hilatura , teñido, tejido y estampado.
- Patronaje básico.
- Reporte técnico.



● **TECNOLOGÍA (T.M) 2**  
**4 CRÉDITOS**  
**5TO. CICLO**

**OBJETIVO:**

- Capacitar al estudiante en los diversos procesos, materiales y equipos que le servirán para comprender, proponer y concretar de mejor manera un proyecto de diseño.

**DESCRIPCIÓN:**

En base a la experimentación , investigación y observación, se logrará conocer y analizar los diversos procesos tecnológicos ergonómicos que servirán para la concreción de las propuestas. Se complementará la enseñanza con visitas a talleres artesanales y fábricas.

**CONTENIDOS:**

- Equipos, materiales y procesos necesarios para abordar los temas de diseño planteados. Bordado, corte y costura; artesanías textiles.
- Reporte técnico
- Patronaje, conocer y aplicar las técnicas del trazado en adultos y niños.
- Tallaje para producciones individuales y en serie.

● **TECNOLOGÍA (T.M)3**  
**4 CRÉDITOS**  
**6TO CICLO**

**OBJETIVO:**

- Capacitar al estudiante en los diversos procesos, materiales y equipos que le servirán para comprender, proponer y concretar de mejor manera un proyecto de diseño.

**DESCRIPCIÓN:**

En base a la experimentación , investigación y observación, se podrá conocer y analizar los diversos procesos tecnológicos y de calidad que servirán para la concreción de las propuestas. Se complementará la enseñanza con visitas a talleres artesanales y fábricas.

**CONTENIDOS:**

- Equipos, materiales y procesos necesarios para realizar los proyectos de diseño.
- Graduación de tallas.
- Análisis y aplicación de controles de calidad.
- Producción : tiempos, ficha técnica, etc.
- Reporte técnico



## ● COMPUTACIÓN (T.M)1

**3 CRÉDITOS**

**4TO CICLO**

### **OBJETIVO:**

- Intruir al estudiante sobre el manejo de paquetes gráficos que le permitan mejorar el nivel de presentación de sus propuestas de diseño en estampados, telas y objetos textiles.

### **DESCRIPCIÓN:**

A través de esta asignatura los estudiantes alcanzarán conocimientos para mejorar diversos paquetes gráficos que les servirán de apoyo al desarrollar sus tareas y con los cuales alcanzarán niveles de presentación y simulación.

### **CONTENIDOS:**

Paquete gráfico vectorial para la creación de diseños para estampados  
Paquete gráfico de retoque de imágenes de mapa de bits que mejore la presentación de elementos textiles.

- Uso de graficadores, su relación entre sí y con otros programas.
- Herramientas y paletas
- Uso de menús y comandos
- Elaboración de documentos y formatos
- Importación de archivos
- Utilización de colores

● **COMPUTACIÓN (T.M)2**  
**3 CRÉDITOS**  
**5TO CICLO**

**OBJETIVO:**

- Intruir al estudiante sobre el manejo de paquetes gráficos que le faciliten la presentación de sus propuestas de diseño de bordados e indumentaria.

**DESCRIPCIÓN:**

Esta asignatura permite que el estudiante aprenda a manejar una herramienta que le facilite la presentación y manipulación de diseños textiles a través de los cuales podrá mostrar sus características principales

**CONTENIDOS:**

Paquete gráfico vectorial que permita modelar objetos tridimensionales con posibilidades de mostrar texturas reales.

- Uso del graficador y su relación con otros paquetes gráficos
- Herramientas y paletas
- Uso de menús y comandos
- Elaboración de documentos y formatos
- Importación de archivos
- Utilización de colores



● **COMPUTACIÓN (T.M)3**  
**3 CRÉDITOS**  
**6TO CICLO**

**OBJETIVO:**

- Instruir al estudiante sobre el manejo de paquetes gráficos para el desarrollo y presentación de sus propuestas de diseño de indumentaria, patronaje y control de calidad.

**DESCRIPCIÓN:**

Por medio de esta asignatura, el alumno conocerá el manejo de paquetes gráficos que le faciliten la presentación y manipulación de diseños textiles a nivel de detalle.

**CONTENIDOS:**

Paquete gráfico vectorial para la creación de indumentaria.

Paquete gráfico vectorial que permita el patronaje y graduación.

- Uso del graficador y su relación con otros paquetes gráficos
- Herramientas y paletas
- Uso de menús y comandos
- Elaboración de documentos y formatos
- Importación de archivos
- Utilización de colores

Paquete para el control de producción y calidad en la Industria Textil Confección.

## ● TALLER DE GRADUACIÓN

**15 CRÉDITOS**  
**8VO CICLO**

### OBJETIVOS:

- Proponer soluciones de Diseño de Textil y Moda a problemas concretos del medio local y nacional, que constituyan aportes significativos en los campos tecnológico, funcional o expresivo.
- Aplicar los diversos conocimientos adquiridos en el desarrollo de su carrera.

### DESCRIPCIÓN

En este taller, el estudiante desarrollará su proyecto de tesis, (el que elaboró en el séptimo ciclo u otro), previamente aprobado por el Comité respectivo, para lo cual contará con diversos profesores de apoyo en las diversas áreas.

### CONTENIDOS:

Desarrollo de proyectos de tesis de cada estudiante, que en términos generales contendrá:


- Referencias teóricas
- La situación actual (diagnóstico)
- Programación
- Diseño.



# Carrera

# Diseño Gráfico

- Objetivos
- Perfil Profesional
- Estructura de la carrera
- Áreas y materias
  - Área de Diseño
  - Área de Teoría
  - Área de Instrumentación



## ● Objetivos de la carrera:

- Capacitar a los estudiantes con los conocimientos necesarios para que resuelvan la problemática del diseño gráfico en lo que respecta a concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados.
- Conocer el lenguaje del diseño, la reproducción impresa para encarar con solvencia campañas de comunicación y promoción integrales.



## ● Perfil Profesional

El diseñador gráfico es un profesional capaz de desarrollar su actividad de manera independiente, integrado en equipos multidisciplinarios (en la dirección o ejecución), en agencias publicitarias, empresas editoriales, instituciones del Estado, privadas o de bien público, productores fotográficos, cinematográficos o publicaciones periodísticas (en el área de la dirección creativa o afines).

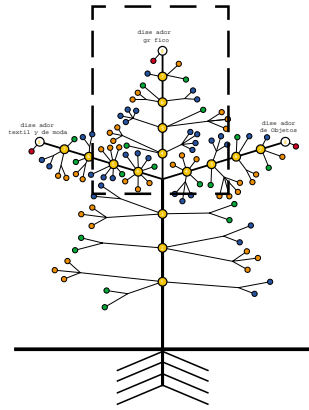
También puede ejercer la enseñanza en instituciones educativas en áreas afines.

# ● Estructura de la Carrera

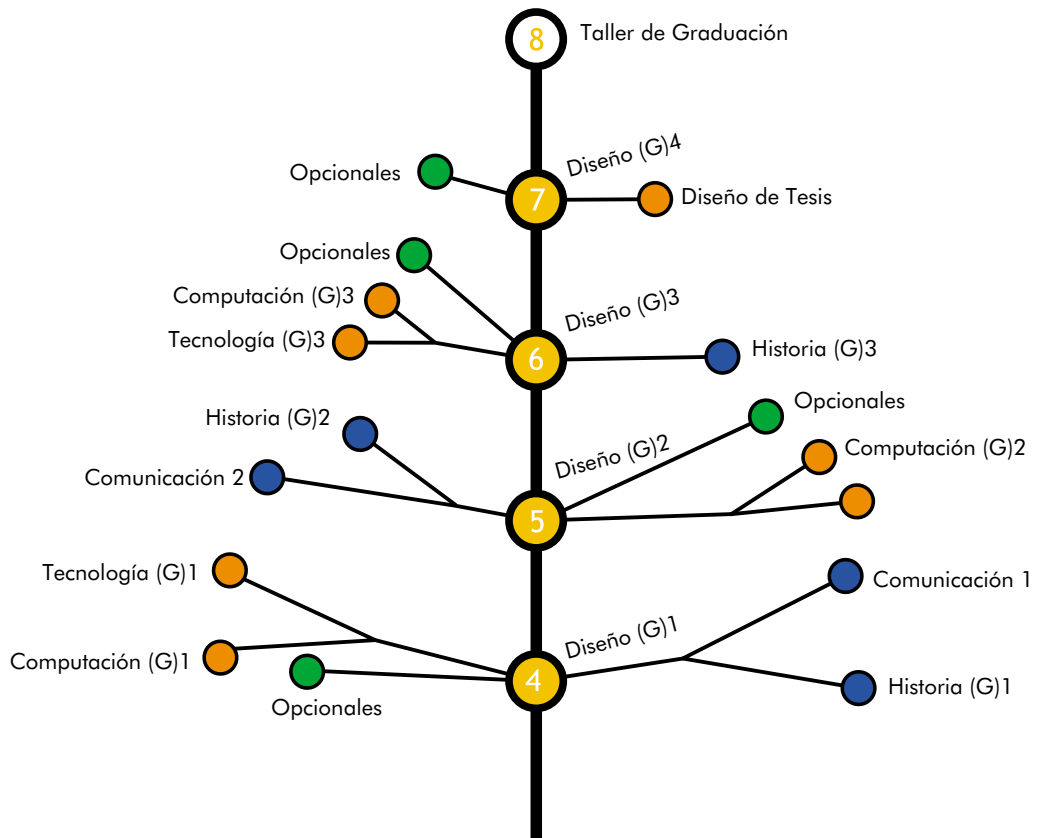
La carrera de Diseño Gráfico se desarrolla en cinco ciclos lectivos (de 4to. a 8vo.) con materias específicas de carrera y del tronco común.

Las materias específicas de carrera están agrupadas en tres áreas:

- Área de Diseño
- Área de Teoría
- Área de Instrumentación



## DISEÑADOR GRÁFICO



### Carrera de Diseño de Objetos

CICLO 4		CICLO 5		CICLO 6		CICLO 7		CICLO 8	
ASIGNATURA	CRED.	ASIGNATURA	CRED.	ASIGNATURA	CRED.	ASIGNATURA	CRED.	ASIGNATURA	CRED.
HISTORIA (G) 1	2	HISTORIA (G) 2	2						
COMPUTACIÓN (G) 1	3	COMPUTACIÓN (G) 2	3	COMPUTACIÓN (G) 3	3				
TECNOLOGÍA (G) 1	3	TECNOLOGÍA (G) 2	3	TECNOLOGÍA (G) 3	3				
DISEÑO (G) 1	6	DISEÑO (G) 2	6	DISEÑO (G) 3	6	DISEÑO (G) 4	15	TALLER DE GRADUACIÓN	15
COMUNICACIÓN 1	2	COMUNICACIÓN 2	2	COMUNICACIÓN 3	2				
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>



## ● Área de Diseño

### Objetivos:

- Enfrentar a los estudiantes con problemáticas próximas a la realidad y de complejidad creciente según los niveles del curso
- Vincular en la cátedra los conocimientos generados y adquiridos en las distintas asignaturas, en una tarea integradora que contribuya a la reflexión de la información y los procesos en el diseño.

### Estructura del Área:

- Diseño (G)1
- Diseño (G)2
- Diseño (G)3
- Diseño (G)4
- Taller de Graduación.

● **DISEÑO (G)1**  
**6 CRÉDITOS**  
**4TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- Al terminar el ciclo el alumno tendrá la capacidad de concebir, programar, proyectar y realizar proyectos básicos de comunicación visual, mediante la aplicación de las herramientas de diseño (abstracciones, tramas, color, etc.).
- Aprenderá la importancia que tiene la información y contará con la capacidad de interpretarla, jerarquizarla y simplificarla en soluciones gráficas.

**DESCRIPCIÓN:**

Se trata de un taller proyectual en el cual el estudiante vinculará las demás asignaturas para realizar proyectos de comunicación, como el diseño de logotipos, sus aplicaciones básicas (papelería), y tendrá un acercamiento a la problemática de varios objetos gráficos, como afiches, invitaciones y/o postales.

**CONTENIDOS:**

- Logotipo personal
- Logotipo institucional
- Papelería
- Afiche
- Invitación / postales



● **DISEÑO (G)2**  
**6 CRÉDITOS**  
**5TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

Al terminar el ciclo el alumno tendrá la capacidad de:

- Concebir y realizar proyectos de imagen corporativa sujetos a los conceptos de coherencia, unidad y variedad, utilizando varias técnicas (ilustraciones, dibujos, fotografías, etc.) y respondiendo a los requerimientos de la industria de la reproducción a pequeña, mediana o gran escala. Para ello, utilizará sus conocimientos sobre los aspectos que influyen a la hora de diseñar afiches, plegables, volantes, señalización, etc.
- Definir estrategias, basadas en el análisis de información y las percepciones del medio -competencia-, para lograr una personalidad de marca y su posicionamiento en el mercado

**DESCRIPCIÓN:**

En esta cátedra el alumno se enfrenta con la problemática del desarrollo de la imagen corporativa y publicitaria. Se pone énfasis en el manejo de la información y la percepción del medio para desarrollar proyectos de posicionamiento de marca efectivos. Además se abarcan las estrategias y métodos de una presentación de campaña.

**CONTENIDOS:**

- Imagen corporativa
- Imagen publicitaria
- Diseño de campaña publicitaria
- Información requerida -input- y percepción del medio - productos o servicios similares-
- Conversión de la información en personalidad de marca y posicionamiento en el mercado.
- Definición estratégica de productos comunicacionales
- Estrategias para presentación de campaña

● **DISEÑO (G)3**  
**6 CRÉDITOS**  
**6TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- El estudiante se involucrará en proyectos de diseño relacionados con el campo comunicacional, editorial (periodismo).
- Los estudiantes propondrán comunicaciones visuales mediante el diseño y diagramación de folletos, revistas y libros, destinados a mercados masivos y de nicho
- Se introducirá al estudiante en la diagramación de elementos multimedia: páginas web, presentaciones de proyectos, y se le facilitará un acercamiento al entorno internet.

**DESCRIPCIÓN:**

Este curso ofrece una introducción a la concepción, diseño y diagramación de documentos editoriales: libros, folletos, etc., relacionando la comunicación y el diseño editorial. Se proporciona, además, al estudiante una aproximación a la problemática de la diagramación de páginas web.

**CONTENIDOS:**

- Comunicación y diseño editorial
- Raíces editoriales
- Portadas, retículas y diagramación
- Infografías
- Publicaciones periódicas
- Introducción a la diagramación de páginas multimedia, páginas web.

● **DISEÑO (G)4**  
**15 CRÉDITOS**  
**7MO CICLO**

**OBJETIVOS:**


- Desarrollar nuevas propuestas formales a través de la investigación y desarrollo de un proyecto sustentable en lo ideológico, formal, constructivo y funcional.
- Aplicar los conocimientos del mercadeo en proyecto de diseño

**DESCRIPCIÓN:**

En este taller el estudiante desarrollará un proyecto de diseño que incluya un amplio estudio de mercado como base para su realización y ejecución, el proyecto podrá ser retomado para el trabajo de graduación.

**CONTENIDOS:**

- Desarrollo de un proyecto
- Investigación y desarrollo de una propuesta sustentable en lo ideológico, expresivo, funcional y tecnológico.
- Desarrollo de un estudio de mercado como sustento para el proyecto
- Desarrollo de propuestas innovadoras y comprometidas con el medio



## ● Área de Teoría

### Objetivos:

- Conocer los distintos códigos (escritura, poesía, fotografía, cómic, cine, arte, diseño, etc.) y la manera en que cada uno de ellos se manifiesta.
- Desarrollar y potenciar el uso del lenguaje, codificando y formalizando mensajes gráficos publicitarios, mediante la aplicación de recursos retóricos en la estrategia de texto con creatividad, responsabilidad, honestidad y autovaloración
- Aportar a los procesos del diseño gráfico desde una perspectiva histórica
- Entender los proceso del diseño gráfico como consecuencia de movimientos globales.

### Estructura del Área:

- Comunicación 1
  - Comunicación 2
  - Comunicación 3
- 
- Historia (G)1
  - Historia (G)2

## ● COMUNICACIÓN 1

**2 CRÉDITOS**  
**4TO CICLO**

### OBJETIVOS:

- Valorar la necesidad de una alfabetización en el lenguaje visual y escrito
- Comprender las diferencias existentes entre imagen y realidad
- Conocer los elementos y características básicas del lenguaje de la imagen
- Conocer los diferentes lenguajes expresivos de los medios audiovisuales

### DESCRIPCIÓN:

En esta cátedra el estudiante aprenderá a decodificar mensajes de diferentes lenguajes -dibujo, cómic, fotografía, cine, escritura, etc- a través de su lectura en los planos: denotativo, connotativo, ideológico y psicológico; relacionando el significante y el significado.

### CONTENIDOS

- Lenguaje y comunicación
- La imagen
- La fotografía
- El cine
- La caricatura
- El cómic
- La imagen publicitaria
- La escritura



PROGRAMAS

CARRERA  
DISEÑO GRÁFICO  
TEORIA

## ● COMUNICACIÓN 2

**2 CRÉDITOS**  
**5TO CICLO**

### **OBJETIVO:**

- Aprender cómo utilizar el recurso de textos para lograr elocuencia en la comunicación

### **DESCRIPCIÓN:**

Los estudiantes aprenderán los elementos básicos del desarrollo creativo de textos -rima, ritmo, metáfora, onomatopeya- y lo aplicarán a la conceptualización y diseño de objetos gráficos.

### **CONTENIDOS**

- Comunicación y publicidad
- La retórica en el discurso publicitario
- Análisis textual de muestras en varios medios



## ● COMUNICACIÓN 3

**2 CRÉDITOS**  
**6TO CICLO**

### **OBJETIVO:**

- Aprender cómo la utilización de las imágenes y el sonido ayudan a fortalecer los procesos de comunicación

### **DESCRIPCIÓN:**

En este curso se realiza un estudio sistematizado del lenguaje de la imagen y el sonido y un análisis crítico de los medios de comunicación. Algunos de los aspectos más relevantes que se abordan son: elementos de la imagen, metodología de análisis de los medios de comunicación, la manipulación.

### **CONTENIDOS**

- De la realidad de la imagen
- Elementos de la imagen.
- Características básicas de la imagen
- El sonido

● **HISTORIA (G)1**  
**2 CRÉDITOS**  
**4TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- Conocer el porqué de las tendencias y expresiones del diseño gráfico y su relación con los eventos históricos comprendidos entre el siglo XVIII y mediados del siglo XX.
- Comprender cómo los adelantos tecnológicos influyeron en el desarrollo del diseño, la tipografía y el lenguaje en general.
- Conocer las principales escuelas de diseño y su filosofía.

**DESCRIPCIÓN:**

En esta cátedra el alumno realizará una exploración comprensiva de los eventos históricos y culturales como detonadores de las innovaciones técnicas, movimientos de arte y diseño, así como también de los diseñadores y tipógrafos importantes desde inicios del siglo XVIII hasta la primera mitad del siglo XX.

**CONTENIDOS:**

- La revolución industrial
- La tipografía para una época industrial
- La fotografía, la nueva herramienta de la comunicación
- Gráficas populares de la época victoriana
- El movimiento de las artes y oficios
- Ukiyo-e y el Art Nouveau
- La época modernista
- La génesis del diseño del siglo XX
- La influencia del arte moderno
- El modernismo pictórico
- Un nuevo lenguaje de la forma
- La Bauhaus y la nueva tipografía
- El movimiento moderno en los Estados Unidos de América



● **HISTORIA (G)2**  
**2 CRÉDITOS**  
**5TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- Conocer las tendencias actuales del diseño gráfico y sus principales exponentes
- Conocer los procesos culturales, adelantos tecnológicos actuales y sus consecuencias en el desarrollo del diseño gráfico

**DESCRIPCIÓN:**

Esta cátedra explora los acontecimientos comprendidos desde la década de 1960 hasta nuestros días; las tendencias de las escuelas contemporáneas de diseño, los diseñadores de vanguardia y las perspectivas del diseño gráfico alrededor del mundo y en la región.

**CONTENIDOS:**

- La era de la información
- El estilo tipográfico internacional
- La escuela de Nueva York
- Identidad corporativa y sistemas visuales
- Visiones Nacionales dentro de un diálogo global
- El diseño posmodernista
- La revolución digital

## ● Área de Instrumentación

### Objetivos:

- Adiestrar a los estudiantes en el manejo de software especializado como herramienta para desarrollar proyectos de comunicación visual
- Utilizar las técnicas digitales para la representación de propuestas de diseño
- Conocer los aspectos técnicos de la reproducción y publicación que influyen a la hora de utilizar software de diseño
- Conocer la manera en que los distintos programas interactúan
- Conocer cómo los aspectos técnicos de la reproducción y los soportes influyen al momento de realizar proyectos de comunicación visual
- Utilizar los diferentes sistemas de impresión para reproducir propuestas de diseño, mediante el empleo de técnicas tradicionales o digitales
- Saben como encargar trabajos, los presupuestos y las hojas contractuales.

### Estructura del Área:

- Computación (G) 1
- Computación (G) 2
- Computación (G) 3
  
- Tecnología (G) 1
- Tecnología (G) 2
- Tecnología (G) 3



● **COMPUTACIÓN (G)1**  
**3 CRÉDITOS**  
**4TO CICLO**

**OBJETIVO:**

- Adiestrar a los estudiantes en el manejo de los paquetes de graficación y de retoque de fotografía, como herramientas para desarrollar y concretar proyectos de comunicación visual.

**DESCRIPCIÓN:**

Se trata de un taller en donde el alumno, mediante ejercicios de diseño básico (punto, línea, plano, volumen) se prepara para utilizar las técnicas digitales como herramientas para concretar proyectos de diseño gráfico en dos ambientes básicos: los gráficos vectoriales y de mapa de bits. En este taller el alumno tiene la posibilidad de poner en práctica sus conocimientos y desarrollar proyectos paralelos de otras materias.

**CONTENIDOS:**

El graficador

- Uso del graficador
- Herramientas básicas
- Herramientas complejas
- Uso de menús y comandos
- Efectos especiales
- Elaboración de documentos, formatos

El retocador de fotografías

- Uso de herramientas
  - Uso de menús y comandos
  - Control de la imagen y manejo de color
  - Efectos especiales
  - Creación de documentos, formatos
- 
- Relación entre graficador y retocador.



● **COMPUTACIÓN (G)2**  
**3 CRÉDITOS**  
**5TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- Adiestrar al estudiante en el manejo del paquete de diagramación como herramienta para desarrollar proyectos de diseño editorial y comunicación visual
- Conocer cómo el paquete de diagramación interactúa con otros.

**DESCRIPCIÓN:**

En este taller el alumno mediante ejercicios, adquiere las habilidades y conocimientos necesarios para el manejo de la herramienta de diagramación digital. Además pondrá en práctica todo el paquete gráfico.

**CONTENIDOS:**

Los paquetes de diagramación

- Uso del diagramador y su relación con otros paquetes gráficos
- Herramientas y paletas
- Uso de menús y comandos
- Elaboración de documentos y formatos
- Importación de archivos
- Utilización de colores
- Maquetación



● **COMPUTACIÓN (G)3**  
**3 CRÉDITOS**  
**6TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- Adiestrar a los estudiantes en el manejo del paquete de multimedia e internet como herramienta para desarrollar proyectos de comunicación interactiva en redes.
- Conocer cómo el paquete multimedia e internet interactúa con otros paquetes gráficos.

**DESCRIPCIÓN:**

En esta cátedra los estudiantes aprenden a manejar el software básico para adaptar contenidos al entorno multimedia e internet.

**CONTENIDOS**

Los programas de multimedia y programas de internet

- Uso del graficador
- Herramientas básicas
- Herramientas complejas
- Uso de menús y comandos
- Efectos especiales
- Elaboración de documentos
- Creación de documentos
- Relación entre programas graficadores, retocadores, diagramadores con programas de multimedia e internet

● **TECNOLOGÍA (G)1**  
**3 CRÉDITOS**  
**4TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- Conocer el mundo de la reproducción en el área gráfica
- Reconocer los sistemas de impresión y sus aplicaciones para luego saber cómo escoger uno de ellos para un trabajo específico.
- Conocer como encargar un presupuesto, determinado el sistema de impresión.

**DESCRIPCIÓN:**

Se deberá dar una aproximación a la problemática de la reproducción gráfica, aprendiendo a evaluar las mejores alternativas en sistemas de impresión y la relación herramientas-máquinas-suministros. Se deberá conocer el entorno de estos sistemas, sobre todo, a nivel local.

**CONTENIDOS:**

- Introducción e historia de la industria gráfica
- La industria gráfica local
- Los sistemas de impresión
  - serigrafía, tampografía
  - impresión digital
  - impresión offset
- Máquinas, herramientas
- Suministros: tintas- soportes (materiales)
- Seguimiento y evaluación de aplicaciones

● **TECNOLOGÍA (G)2**  
**3 CRÉDITOS**  
**5TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- Conocer el sistema de impresión offset.
- Identificar los procedimientos de impresión.
- Identificar las variables y resolver problemas de impresión y acabados.
- Realizar el seguimiento de un trabajo para reproducción offset.

**DESCRIPCIÓN:**

En esta cátedra se abordan las técnicas y procesos de reproducción para planificación y correcto proceso de edición de un producto gráfico; las normas básicas para elaborar un documento para aplicación offset, y una aproximación a las variables que influirán en un documento en su viaje de la pantalla o monitor a la hoja impresa.

**CONTENIDOS:**

Preprensa

- La gestión del color en la impresión profesional
- La planificación del trabajo: Las normas y las variables
- El entorno informático del diseñador gráfico
- La preprensa digital
- Las pruebas de color, fotolitos y placas

Prensa

- El sistemas offset, la aplicación de la preprensa
- El entorno local

Postprensa

- Acabados
- Plegados y encuadernación
- Toqueles y guillotinos.

- Las variables y los presupuestos.



● **TECNOLOGÍA (G)3**  
**3 CRÉDITOS**  
**6TO CICLO**

**OBJETIVOS:**

- Conocer los aspectos técnicos del entorno multimedia e internet que influyen al momento de realizar proyectos de comunicación visual
- Aprender cómo utilizar los recursos técnicos para optimizar la navegación.

**DESCRIPCIÓN:**

Este curso ofrece una introducción técnica al entorno multimedia y de internet. Los estudiantes aprenderán la utilización de los colores en la pantalla, terminología, optimización de tamaños de archivos y paletas, los principios de la creación de interfaces efectivos, estrategias de navegación, la problemática de las diferentes plataformas y navegadores.

**CONTENIDOS:**

- Entornos multimedia e internet
- Posibilidades y limitaciones
- El proceso de diseño y la tecnología
- Gráficos y tipografía en entornos multimedia e internet
- Programando la web y los lenguajes
- Formatos alternativos para publicar una web
- Manteniendo el sitio renovado
- Las plataformas, los navegadores y entornos multimedia e internet.

## ● TALLER DE GRADUACIÓN

**15 CRÉDITOS**  
**8VO CICLO**

### OBJETIVOS:

- Proponer soluciones de Diseño de Gráfico a problemas concretos del medio local y nacional, que constituyan aportes significativos en los campos tecnológico, funcional o expresivo.
- Aplicar los diversos conocimientos adquiridos en el desarrollo de su carrera.

### DESCRIPCIÓN

En este taller, el estudiante desarrollará su proyecto de tesis, (el que elaboró en el séptimo ciclo u otro), previamente aprobado por el Comité respectivo, para lo cual contará con diversos profesores de apoyo en las diversas áreas.

### CONTENIDOS:

Desarrollo de proyectos de tesis de cada estudiante, que en términos generales contendrá:

- Referencias teóricas
- La situación actual (diagnóstico)
- Programación
- Diseño.

CONTENIDO

PLAN GENERAL
DE ESTUDIOS
OBJETIVOS DE LA ESCUELA DE DISEÑO
PRINCIPIOS
PROCESO
RITMO
ESTRUCTURA
MALLA
ESCUELA DE DISEÑO
OBJETIVOS:
PRINCIPIOS:
EL DISEÑO:
LA ESTRUCTURA
NIVEL BASICO
OBJETIVOS
ESTRUCTURA
ÁREAS Y MATERIAS

ÁREA DE DISEÑO
ÁREA DE EXPERIMENTACIÓN
ÁREA DE TEORÍA
ÁREA DE INSTRUMENTACIÓN

OBJETIVOS:
ÁREA DE DISEÑO
OBJETIVOS
DESCRIPCIÓN
CONTENIDOS
DISEÑO
PROGRAMAS
DISEÑO
PROGRAMAS
DISEÑO
PROGRAMAS
EXPERIMENTACIÓN
PROGRAMAS
ÁREA DE EXPERIMENTACIÓN
DESCRIPCIÓN
CADENA DEL TALLER EXPERIMENTAL
EXPERIMENTACION
PROGRAMAS
EXPERIMENTACION
PROGRAMAS
EL TALLER EXPERIMENTAL II PRETENDE INTRODUCIR AL ALUMNO QUE INICIA LA CARRERA DE DISEÑO, EN EL LENGUAJE Y PENSAMIENTO DEL DISEÑO, CON EL MANEJO Y USO DE LOS SENTIDOS. ESTABLECE SU BASE CIENTIFICA EN LA TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN, LA PERCEPCIÓN Y EL PENSAMIENTO CREATIVO.
EL ESTUDIANTE APRENDERÁ, RECREARÁ Y PERCIBIRÁ DIFERENTES SENSACIONES COMO LOS SONIDOS, EL GUSTO, LAS TEXTURAS, LAS IMÁGENES, LOS OLORES, DECODIFICANDO LOS DIFERENTES VÍNCULOS SIMBÓLICOS PRESENTES Y ACTUALES, A TRAVÉS DE LA MANIPULACIÓN Y PERCEPCIÓN DE LOS MISMO, PROVENIENTES DE NUESTRO ÁMBITO NATURAL, SOCIAL, HISTÓRICO Y CULTURAL; ES DECIR, NUESTRO ENTORNO.

EXPERIMENTACION
PROGRAMAS
ÁREA DE TEORÍA
OBJETIVOS
DESCRIPCIÓN
CONTENIDOS
CADENA DE TEORÍA
CADENA DE HISTORIA
TEORÍA
PROGRAMAS
TEORÍA
PROGRAMAS
TEORÍA
PROGRAMAS
TEORÍA
PROGRAMAS
TEORÍA
PROGRAMAS
ÁREA DE INSTRUMENTACIÓN
OBJETIVOS
CONTENIDOS
CADENA DE DIBUJO
CADENA DE DIBUJO TÉCNICO
CADENA DE MAQUETERÍA
CADENA DE MATEMÁTICAS
CADENA DE COMPUTACIÓN
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACION
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACION
PROGRAMAS
APOYO TECNICO
E INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
TRONCO COMÚN
OBJETIVOS
ESTRUCTURA DE MATERIAS

ÁREA DE TEORÍA
ÁREA DE INSTRUMENTACIÓN
OBJETIVOS
ESTRUCTURA GENERAL
PRERREQUISITOS
ÁREA DE TEORÍA

OBJETIVOS:
ESTRUCTURA
TEORÍA
PROGRAMAS
TEORÍA
PROGRAMAS
ÁREA DE INSTRUMENTACIÓN
OBJETIVOS:
ESTRUCTURA
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
CARRERA
DISEÑO DE OBJETOS
OBJETIVOS
PERFIL PROFESIONAL
ESTRUCTURA DE LA CARRERA
ÁREAS Y MATERIAS

ÁREA DE DISEÑO
ÁREA DE TEORÍA
ÁREA DE INSTRUMENTACIÓN
OBJETIVOS DE LA CARRERA:
PERFIL PROFESIONAL:
ESTRUCTURA DE LA CARRERA
ÁREA DE DISEÑO
OBJETIVOS

ESTRUCTURA
DISEÑO
PROGRAMAS
DISEÑO
PROGRAMAS
DISEÑO
PROGRAMAS
DISEÑO
PROGRAMAS
ÁREA DE TEORÍA
OBJETIVOS:
ESTRUCTURA:
TEORÍA
PROGRAMAS
TEORÍA
PROGRAMAS
ÁREA DE INSTRUMENTACIÓN
OBJETIVOS:
ESTRUCTURA:
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
PAQUETE GRÁFICO PARA
RETOQUE DE IMÁGENES DE
MAPA DE BITS QUE MEJORE
LA PRESENTACIÓN DE
OBJETOS
TRIDIMENSIONALES.

ÁREA DE COMPUTACIÓN
PROGRAMAS
TALLER DE GRAUACIÓN
PROGRAMAS
CARRERA
DISEÑO TEXTIL Y MODA
OBJETIVOS
PERFIL PROFESIONAL
ESTRUCTURA DE LA CARRERA
ÁREAS Y MATERIAS

ÁREA DE DISEÑO
ÁREA DE TEORÍA
ÁREA DE
INSTRUMENTACIÓN
OBJETIVO DE LA CARRERA:
PERFIL PROFESIONAL:
ESTRUCTURA DE LA CARRERA
ÁREA DE DISEÑO
OBJETIVOS
ESTRUCTURA
DISEÑO
PROGRAMAS
DISEÑO
PROGRAMAS
DISEÑO
PROGRAMAS
ÁREA DE DISEÑO
PROGRAMAS
ÁREA DE TEORÍA

OBJETIVOS:
ESTRUCTURA
TEORÍA
PROGRAMAS
TEORÍA
PROGRAMAS
TEORÍA
PROGRAMAS
ÁREA DE INSTRUMENTACIÓN
OBJETIVOS
ESTRUCTURA
TEORÍA
PROGRAMAS
PROGRAMAS
ÁREA DE TECNOLOGÍA
PROGRAMAS
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACION
PROGRAMAS
COMPUTACIÓN
PROGRAMAS
TALLER DE GRAUACIÓN
PROGRAMAS
CARRERA
DISEÑO GRÁFICO
OBJETIVOS
PERFIL PROFESIONAL
ESTRUCTURA DE LA CARRERA
ÁREAS Y MATERIAS

ÁREA DE DISEÑO
ÁREA DE TEORÍA
ÁREA DE
INSTRUMENTACIÓN
OBJETIVOS DE LA CARRERA:
PERFIL PROFESIONAL
ESTRUCTURA DE LA CARRERA
ÁREA DE DISEÑO

OBJETIVOS:
ESTRUCTURA DEL ÁREA:
DISEÑO
PROGRAMAS
DISEÑO
PROGRAMAS
DISEÑO
PROGRAMAS
DISEÑO
PROGRAMAS
ÁREA DE TEORÍA

OBJETIVOS:
ESTRUCTURA DEL ÁREA:
TEORÍA
PROGRAMAS
TEORÍA
PROGRAMAS
TEORÍA
PROGRAMAS
TEORÍA
PROGRAMAS
TEORÍA
PROGRAMAS
ÁREA DE INSTRUMENTACIÓN

OBJETIVOS:
ESTRUCTURA DEL ÁREA:
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
INSTRUMENTACIÓN
PROGRAMAS
TALLER DE GRAUACIÓN
PROGRAMAS