



PROGRAMA DE ASIGNATURA

ANTECEDENTES GENERALES

Carrera	Diseño gráfico Mención Diseño Estratégico			
Nombre de la asignatura	Taller de Proyectos II			
Código de la asignatura	DGAD81			
Año/Semestre	Segundo semestre			
Coordinador Académico	Sebastián Herrera Ruz			
Área de formación	Formación Profesional			
Créditos SCT	13 créditos			
Asistencia	75%			
Horas de dedicación	Actividad presencial	12P	Trabajo autónomo	7C
Fecha de inicio	Agosto 2024			
Fecha de término	Diciembre 2024			

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura es de naturaleza profesional, obligatoria, teórica-práctica que integra el dominio de Diseño Gráfico y Gestión y Dominio administración y Gestión, y tiene como propósito aportar al desarrollo de la competencias de la Disciplina **“Solución de problemas de Diseño, Gestión y estrategias empresariales** y genérica de **Emprendimiento**.

Esta asignatura **gerencia** ideas de innovación en negocios como proyectos de diseño estratégico a **nivel micro y macro**, contemplando todas las variables que permitan posicionar en el medio comercial, social empresarial, con el fin de lograr mejorar las ventas, calidad y permanencia, respetando las características particulares del territorio en que se insertan, con el fin de posicionar el rol del diseñador.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Utiliza metodología de Diseño para Proyectar ideas de innovación en negocios territoriales.
- Genera modelo de negocios, a través de sistemas integrados de producto, servicio y comunicación para la innovación empresarial.
- Diseña propuestas de innovación con impacto social, cultural, y/o económico dentro del ámbito local.



UNIDADES DE APRENDIZAJE

INVESTIGACIÓN DISEÑO

- El Valor del Diseño
- El Diseño Crea valor
- Human Centered Design, Diseño Centrado en el Usuario.
- Etnografía, ¿Por qué?
- Algunas Herramientas Etnográficas.
- Investigación de Mercado

SISTEMA PRODUCTO

- Introducción al sistema-Producto
- Herramientas de Sistema
- Diseño de Servicio

TALLER ESCENARIOS FUTUROS

- Diseño de Proyecto.

METODOLOGÍA Y EVALUACIÓN

Enfoque didáctico. Se declara que las estrategias didácticas son centradas en el estudiante y con orientación al desarrollo de competencias.

Resultados de aprendizaje	*estrategia didáctica	Procedimientos de evaluación
Utiliza metodología de Diseño para Proyectar ideas de innovación en negocios territoriales.	- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPy)	Escalera de Diseño y diseño persona 30% nota global / Rúbrica.
Genera modelo de negocios, a través de sistemas integrados de producto, servicio y comunicación	- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPy)	Sistema- Producto, Rúbrica. 20% nota global, Lista Cotejo, Rúbrica.
Diseña propuestas de innovación con impacto social, cultural, y/o económico dentro del ámbito local.	- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPy)	Entrega proyecto diseño, Rúbrica. 30% nota global, Lista Cotejo, Rúbrica.
Integrado		20% nota global



* Se proponen de manera general. Se detalla en Guía de Aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA.

EL PODER DE UNA IDEA

Proyectos de Diseño estratégico
Pérez, R (2021). Universidad de Antofagasta
<https://elpoderdeunaidea.cl/herramientas/>

101 DESIGN METHOD

Kumar, V. (2012). *101 design methods: A structured approach for driving innovation in your organization*. John Wiley & Sons.

Design thinking

Integrando innovación, experiencia de usuarios, y valor en la marca.

Thomas Lockwood, Allworth press
United states of America, 2009
design management
Institute.

Graphic design Thinking, Más allá del brainstorming

Ellen Lupton Princeton, architectural press
New York, 2011

Diseño Centrado en el Usuario

<https://bit.ly/1HVwxLZ>

CRONOGRAMA

ACTIVIDADES TEÓRICAS / TEÓRICO-PRÁCTICAS / LABORATORIOS

DIA: lunes	09:00hrs a 12:00hrs	• Sala: Taller de Diseño 2
DIA: jueves	09:00hrs a 12:00hrs	

1. *El artículo 44 del Reglamento del Estudiante de Pregrado establece explícitamente, la reprobación de la asignatura por no dar cumplimiento a los porcentajes mínimo de asistencia previstos en el artículo 29 del mismo reglamento.*