



PROGRAMA DE ASIGNATURA

ANTECEDENTES GENERALES

Carrera	Diseño gráfico Mención Diseño Estratégico				
Nombre de la asignatura	Taller de Simulación Laboral				
Código de la asignatura	DGAD75				
Año/Semestre	Primer semestre				
Equipo Docente	Rodrigo Pérez , Sebastián Herrera, Eduardo Breems ,				
Créditos Transferibles	13 créditos				
Horas de dedicación	Actividades presenciales	4P	Actividades autónomas	7C	
Fecha de inicio	Marzo 2024				
Fecha de término	Julio 2024				
Docente	Rodrigo Pérez	Correo	Rodrigo.perez@uantof.cl	Teléfonos	2637361
Docente	Eduardo Breems	Correo	Eduardo.breems@uantof.cl	Teléfonos	2637371

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura es de naturaleza práctica profesional, obligatoria que integra el dominio de Diseño Gráfico, y tiene como propósito aportar al desarrollo de la competencias Profesionales “**Solución de problemas de Diseño**”, cuyo objetivo es que los estudiantes desarrollen habilidades que les permitan establecer adecuadas **relaciones interpersonales a nivel personal y profesional**, proponiendo como logro los siguientes resultados de aprendizaje: desarrolla trabajos de diseño profesional en laboratorio de simulación laboral, genera trato con clientes, calcula tiempos y deseabilidades asociadas a la comunicación y la descripción de un proyecto en diseño. Desarrolla la competencia Diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.3.1. propone proyectos en el ámbito del diseño.

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad I: Ejercicio STAND

- Definición del problema
- Brainstorming
- Propuestas de diseño

Unidad II: Presentación STAND

- Preparación Planos, Diseño, Modelado, Maquetación
- Presentación cliente

Unidad II: Proyecto Colaborativo Imagen Marca

- Visita Cliente
- Investigar y recopilar
- Soluciones 1º revisión
- Correcciones
- Soluciones 2º revisión
- Entrega de Imagen
- Aplicaciones básicas
- Propuestas posibles soluciones
- Entrega aplicaciones básicas

Unidad III: Cuarta Etapa

- Preparación Manual de Imagen corporativa
- Presentación cliente

METODOLOGÍA Y EVALUACIÓN

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

Resultado de Aprendizaje	Indicadores de logro*	Estrategia/Procedimientos Evaluación
Resuelve proyectos en el ámbito del diseño.	-Utiliza metodología visual de Diseño -Describe herramientas de DCU, de utilidad en el campo de la investigación - Analiza Herramientas de levantamiento de información en Diseño. -utiliza Herramientas de levantamiento de información de análisis de presentación visual. - utilizan herramientas de representación visual / Infografía”.	Entrega de Stand <i>30% nota global /Lista Cotejo, Rúbrica.</i>
		Los estudiantes entregan levantamiento de información Contextual <i>20% nota global</i> <i>Lista Cotejo, Rúbrica.</i>
		Evaluación Cliente <i>20% nota global</i> <i>Lista cotejo, Rúbrica.</i>
		Informe final & Presentación + Piezas finales. “aplicación imagen grafica a soportes físicos y digitales <i>30% nota global</i> <i>Lista Cotejo, Rúbrica.</i>

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

Se asume como condición que debe existir consistencia entre la estrategia didáctica y los procedimientos de evaluación.

BIBLIOGRAFÍA.

**Marcas y símbolos del mundo:
el alfabeto del diseño**

Yasaburo Kuwayama, 1973
Vol1 Link: <https://bit.ly/3515JNf>.
Vo2 Link: <https://bit.ly/35d12A9>

Diseñar con y sin Reticula

Timothy Samara, 2006
Link: <https://shorturl.at/goqEL>

**Graphic design Thinking
Más allá del brainstorming**

Ellen lupton Princeton, architectural press
new york, 2011
Link: <https://shorturl.at/lqtJ2>

¿Cómo nacen los objetos?

Munari, Bruno
2° ed. Editorial Gustavo Gili 1983, Barcelona.
Clasificación biblioteca U.A. 745.4M963c
Link: <https://shorturl.at/fsAV0>

Diseño Centrado en el Usuario

equipo de IDEO, Tim brown
Link: <https://bit.ly/1HVwxLZ>

CRONOGRAMA

ACTIVIDADES TEÓRICAS / TEÓRICO-PRÁCTICAS / LABORATORIOS

DIA: miércoles	15:00hrs a 17:00hrs	
----------------	---------------------	--