

PROGRAMA DE ASIGNATURA

I. IDENTIFICACIÓN

Nombre asignatura: Historia y Cultura del Diseño	Período de Vigencia: 2015-2016
Código:	
Tipo de Curso: Formación Disciplinar	

Carrera: Diseño Industrial	Departamento: Arte y Tecnologías del Diseño	Facultad: Arquitectura, Construcción y Diseño
Nº Créditos SCT: 3	Total de horas: (semestrales o anuales según corresponda) Cronológicas: 90 Pedagógicas: 126	Año/ semestre 1/1
Horas presenciales: 54 (total horas pedagógicas semanales) HT: 2 HP: 1 HL: 0	Horas trabajo autónomo: 72 (total horas pedagógicas Semanales) HT: 2 HP: 2 HL: 0	
Prerrequisitos: NO Asignatura:	Correquisitos: SI Asignatura:	

II.- DESCRIPCIÓN

II.1 Presentación: Relación de la Asignatura con las Competencias del Perfil de Egreso

Historia y Cultura del Diseño, es una asignatura del primer año, primer semestre, de carácter teórico de la carrera de Diseño Industrial. La asignatura tiene como objetivo que el estudiante sea capaz de distinguir y relacionar hitos históricos y culturales de la evolución de la disciplina.

Contribuirá a las competencias específicas del perfil de egreso en cuanto a :

CE3: Cultura de Innovación en Diseño: Analizar las distintas demandas y necesidades del mercado para la generación de propuestas innovadoras de diseño. (Nivel de Tributación 2)

CE7: Gestión de diseño estratégico para el desarrollo local: Gestionar recursos públicos y privados para el desarrollo y emprendimiento local. (Nivel de Tributación 2)

Contribuirá a las competencias genéricas del perfil de egreso en cuanto a:

CG1: Disposición para el aprendizaje: Manifiestar una actitud permanente de búsqueda y actualización de sus aprendizajes, incorporando los cambios sociales, científicos y tecnológicos en el ejercicio y desarrollo de su profesión. (Nivel de Tributación 1)

II.2 Descriptor de competencias (metas de la asignatura)

Adquirir conocimiento general de la evolución cultural e histórica en el desarrollo industrial para la creación de propuestas innovadoras y procesos productivos que permitan hacer competitivos sus productos.

II.3 Aprendizajes Previos

1. Reconoce hitos de la sociedad – historia y ciencias sociales. En torno al desarrollo humano, material y objetual.
2. Construye informes basados en investigación e indagación teórica

III. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Resultados de Aprendizaje	Metodología	Criterios de Evaluación	Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.	Tiempo estimado
1. Conoce diversas manifestaciones de diseño íntimamente ligados a los movimientos artísticos, culturales y tecnológicos.	1.1 Clases expositivas. 1.2 Trabajo colaborativo.	1.1 Identifica hitos históricos del entorno objetual humano. 1.2 Diferencia diversas manifestaciones de diseño. 1.3 Compara	Conceptuales. • Sustitución material, Fusión tecnológica, Técnica, Oficio, Ciencia, Forma, Función, Estilo, Movimiento, Tendencia, Posindustrial, Ecológico.	Horas presenciales: HT:14 HP:7 HL: 0 Horas de trabajo autónomo:

		diversas manifestaciones de diseño.	<p>Procedimentales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Análisis literarios. • Ensayos reflexivos. <p>Actitudinales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disposición a aprender la evolución constante del conocimiento humano. 	HT:14 HP:14 HL:0	
2	Reconoce a través de la investigación características de los objetos en un contexto histórico para comprender la evolución de la disciplina.	<p>2.1 Clase expositiva.</p> <p>2.2 Técnica del rompecabezas.</p> <p>2.3 Trabajo colaborativo.</p>	<p>2.1 Establece referentes cualitativos que se integran a etapas específicas de tecnologías y capacidades constructivas.</p> <p>2.2 Identifica una tendencia o estilo estético por sobre los aspectos funcionales.</p> <p>2.3 Construye una estructura cronológica donde situar objetos desarrollados con características similares.</p>	<p>Conceptuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valor, Función, Relación, Identidad, Relación afectiva, simbólica, Emotiva. • Cronología visión holística del tiempo histórico. <p>Procedimentales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Método de análisis y sustracción de valor intrínseco <p>Actitudinales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disposición por comprender la evolución constante del conocimiento humano. 	<p>Horas presenciales: HT:22 HP:11 HL:0</p> <p>Horas de trabajo autónomo: HT:22 HP:22 HL:0</p>

IV. SISTEMA DE EVALUACIÓN

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (proceso y producto)
1. Conoce diversas manifestaciones de diseño íntimamente ligados a los movimientos artísticos, culturales y tecnológicos.	<ul style="list-style-type: none"> • Controles Parciales 1 y 2 de aprendizaje
1. Reconoce a través de la investigación características de los objetos en un contexto histórico para comprender la evolución de la disciplina.	<ul style="list-style-type: none"> • Informes de trabajo autónomo • Exposición • Certamen final
<p>La evaluación de la asignatura considera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Controles Parciales 1 y 2 de aprendizaje 30% • Informes de trabajo autónomo 20% • Certamen final 50% 	

V. BIBLIOGRAFÍA

<p>Fundamental</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fernández, S. (2008). <i>Historia Del Diseño en América Latina Y El Caribe: Industrialización Y Comunicación Visual Para la Autonomía</i>. Editora Blücher. • Sparke, P. (2011). <i>Diseño y cultura. Una introducción Desde 1900 hasta la actualidad</i>. Colección GG Diseño, Editorial Gustavo Gili.
<p>Complementaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Press, M; Cooper R. (2009). <i>El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI</i>. Editorial Gustavo Gili.

**Referencia a norma APA 6° versión.