

REGLAMENTO DE LAS CARRERAS DISEÑO GRÁFICO Y DISEÑO INDUSTRIAL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TEMUCO

TÍTULO I
DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 1

El presente Reglamento establece las disposiciones particulares que regula las Carrera de Diseño Gráfico y Diseño Industrial de la Universidad Católica de Temuco.

En lo general, esta se regirá por lo dispuesto en el Decreto de Rectoría 18/10 constitutivo del Reglamento sobre Planes de Estudio de Pregrado de la Universidad Católica de Temuco en el marco del Modelo Educativo y otros Reglamentos dictados por la autoridad universitaria.

ARTÍCULO 2

El Itinerario Formativo de esta Carrera conducirá a la obtención del Grado Académico de Licenciado en Diseño y al Título Profesional de Diseñador Gráfico o Diseñador Industrial.

ARTÍCULO 3

La admisión a la Carrera de Diseño Gráfico se regirá por lo dispuesto en el Reglamento de Admisión de Alumnos de la Universidad Católica de Temuco. Sin perjuicio de lo anterior, las/los estudiantes que ingresen a la carrera deben presentar salud física y mental compatible con el ejercicio profesional. En este sentido, el Consejo de Carrera podrá identificar situaciones que contravengan esta disposición y determinar, previo informe de salud solicitado a la/el estudiante, la pertinencia de su incorporación y eventualmente su permanencia en la carrera, independiente de su nivel de avance, según lo establecido en el Reglamento del Estudiante de Pregrado de la UC Temuco.

ARTÍCULO 4

Este reglamento es complementario en todos sus contenidos al Plan de Estudio de la Carrera.

TÍTULO II

DEL PERFIL PROFESIONAL, CAMPO OCUPACIONAL, COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ESPECÍFICAS TRABAJADAS

ARTÍCULO 5

Del Perfil Profesional

El Departamento de Diseño forma personas en la disciplina del diseño con un alto desarrollo profesional, orientados a la gestión de la innovación en productos o servicios de diseño, que contribuyan al desarrollo socialmente sustentable de la región y del país. Esto, desde una Unidad que se ha propuesto contribuir a la generación y validación del conocimiento disciplinar en el contexto nacional.

Para cumplir con esta meta, consideramos fundamental aproximarnos a las ciencias, naturales y sociales, en la búsqueda de espacios de trabajo interdisciplinario desde nuestra condición de constructores de parte de lo artificial. Este trabajo de interdisciplinas incorpora al diseñador como transferidor, como un agente de conexión entre los logros de la ciencia y el entorno. Un facilitador que apoya en los procesos de desarrollo y bienestar de una comunidad y del país.

A. *El Diseñador Gráfico de la UC Temuco es un agente de cambio que interpreta la realidad de su territorio, abordándola como un todo complejo, multidimensional y diverso, identificando necesidades sociales y dando respuestas a las mismas a través de la elaboración de productos de comunicación animados. Para ello decide el lenguaje, la estructura y la técnica apropiada para la comunicación de un concepto, contribuyendo así a la industria cultural del contexto en el que se inserta. En este sentido, el Diseñador Gráfico de la UC Temuco sintetiza de forma innovadora el saber y el hacer.*

El diseñador gráfico de la UC Temuco es un profesional creativo, socialmente responsable, que busca y ve en la gestión de la innovación el factor que le procurará un espacio para su desarrollo y ocupación laboral. Lo formamos para que sea un emprendedor de productos gráficos.

B. *El Diseñador Industrial de la UC Temuco es un agente de cambio que interpreta la realidad de su territorio, abordándola como un todo complejo, multidimensional y diverso, identificando necesidades sociales y dando respuestas a las mismas a través de la materialización de un objeto. Para ello, maneja la ciencia y tecnología de los materiales, procesos de transformación, se apropia del lenguaje asociado, trabaja en el desarrollo y evaluación de un producto, contribuyendo de esta manera, al desarrollo socio-productivo del contexto en el que se inserta.*

El diseñador industrial de la UC Temuco es un profesional creativo, socialmente responsable, que busca y ve en la gestión de la innovación el factor que le procurará un

espacio para su desarrollo y ocupación laboral. Lo formamos para que sea un emprendedor de productos o servicios industriales.

ARTÍCULO 6

Del Campo Ocupacional

El desarrollo profesional puede ser ejercido de manera dependiente o independiente en el ámbito nacional o internacional en los sectores públicos y privado:

A. De manera dependiente, el diseñador gráfico, desarrolla productos gráficos en oficinas de diseño, agencias de publicidad, productoras de videojuegos y audiovisuales, en medios de comunicación electrónicos y televisivos. Así mismo, nuestros egresados se desempeñan como profesionales en el desarrollo de productos y asesorías profesionales para empresas e instituciones vinculadas a la industria de la entretención, promoción de bienes y servicios, difusión de la cultura, formación y capacitación de personas, etc.

De manera independiente, el **Diseñador Gráfico de nuestra universidad** es un profesional capaz de propiciar su espacio de empleo, desde la Región de la Araucanía, utilizando métodos de gestión para la innovación y las herramientas que le brindan las TICs, para identificar espacios de relaciones comerciales electrónicas o de intercambio a distancia, OFFSHORING. Está capacitado para el desarrollo de proyectos de negocio y emprendimientos basados en productos gráficos digitales, destinados a la entretención, persuasión y educación.

El Diseñador Gráfico de la UC Temuco posee las competencias profesionales para trabajar también en empresas de Internet y desarrolladoras de sistemas informáticos educativos por lo que su campo ocupacional es muy amplio.

B. El/ la Diseñador (a) Industrial de la UC Temuco sintetiza de forma innovadora el saber y el hacer, incorporando nuevas tecnologías de desarrollo de productos y modelos de gestión de la innovación a su desempeño. Está capacitado para el desarrollo de proyectos de diseño en industrias de la madera y muebles, metalúrgica, plásticos y agroindustria entre otras.

De manera dependiente, desarrollan productos industriales y proyectos de equipamiento en empresas que fabrican productos en madera, metal y plástico, municipalidades, oficinas de diseño, tiendas especializadas, productoras de eventos, oficinas de arquitectura y constructoras.

De manera independiente, el **Diseñador Industrial de nuestra universidad** es un profesional capaz de propiciar su espacio de empleo desde la Región de la Araucanía, utilizando métodos de gestión para la innovación y las herramientas que le brindan las TICs para identificar espacios de relaciones comerciales o de intercambio a distancia.

Posee las competencias y conocimientos para gestar proyectos de negocio y emprendimientos basados en productos industriales o artesanales, bienes de consumo o de apoyo a la producción en distintos campos económicos. Nuestros egresados se desempeñan como profesionales independientes en el desarrollo de productos y asesorías profesionales para personas, empresas e instituciones vinculadas a las industrias tradicionales y no tradicionales de la Macro Región Sur de Chile, de otras regiones de país o del extranjero.

El Diseñador Industrial de la UC Temuco posee las competencias profesionales para trabajar también en empresas de servicios, instituciones educativas y agencias del Estado promotoras del emprendimiento e innovación por lo que su campo ocupacional es muy amplio.

ARTÍCULO 7

De las Competencias Genéricas

La UC Temuco ha definido un conjunto de diez competencias genéricas, que son “aquellas que permiten el desarrollo de las personas tanto en su dimensión intrapersonal como de interacción con otros”¹ y que pueden ser compartidas por cualquier carrera. Se han priorizado 3, las denominadas identitarias, que se desarrollarán en nivel 3 y 5 que corresponden a competencias genéricas que en otros contextos son denominadas como “habilitantes”.

Creatividad e innovación está subsumida en las competencias específicas: **Prospección para la innovación y Gestión de la innovación y Negocio por diseño.**

A continuación se nombran las competencias genéricas y se indica el nivel en que se trabajarán en las carreras de Diseño Industrial y Diseño Gráfico.

¹ Modelo Educativo, UC Temuco. Principios y Lineamientos, Universidad Católica de Temuco, p.25.

Competencias Genéricas Carreras Diseño Gráfico y Diseño Industrial

COMPETENCIAS GENÉRICAS UCTEMUJO	NIVEL	SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	SEMESTRE 9	SEMESTRE 10
Actuación Ética	N1	Plan de Facultad -Historia socioeconómica nacional y regional. - Lenguaje y Construcción de mundos									
	N2			Plan de Facultad Teorías del Desarrollo II					Módulo 8		
	N3									Módulo 9	Módulo 10
Valoración y respeto a la diversidad	N1	Plan de Facultad - Historia socioeconómica nacional y regional. - Lenguaje y Construcción de mundos									
	N2			Plan de Facultad -Globalización y Diversidad -Módulo 3	Módulo 4						
	N3							Módulo 7	Módulo 8		
Aprendizaje autónomo	N1		Lenguajes y estéticas	Módulo 3							
	N2				Módulo 4	Módulo 5					
	N3						Módulo 6	Módulo 7			
Gestión del conocimiento	N1		Plan Común -Teorías del Desarrollo 1			Módulo 5					
	N2						Módulo 6	Módulo 7			
	N3								Módulo 8	Módulo 9	Módulo 10
Orientación a la Calidad	N1	Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4						
	N2					Módulo 5	Módulo 6	Módulo 7			
	N3								Módulo 8	Módulo 9	Módulo 10
Trabajo en Equipo	N1					Módulo 5	Módulo 5				
	N2							Módulo 7	Módulo 8		
	N3									Módulo 9	Módulo 10
Comunicación oral y escrita	N1	Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3							
	N2					Módulo 5	Módulo 6				
	N3									Módulo 9	Módulo 10
Gestión tecnológica	N1	Módulo 1	Módulo 2								
	N2			Módulo 3							
	N3				Módulo 4						

1. Actuación ética:

Demuestra sentido ético, sustentado en principios y valores de justicia, bien común y de la dignidad absoluta de la persona humana, que le instan a servir a la sociedad responsablemente en respuesta a las necesidades que ella le demanda como persona, ciudadano y profesional.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Identifica dilemas éticos en la vida cotidiana personal y social, describiendo sus causas y consecuencias así como los valores éticos en juego.	Juzga dilemas éticos de los ámbitos personal, social y profesional, utilizando principios éticos universales que tienen como base la justicia, el bien común y la dignidad de la persona.	Actúa frente a dilemas éticos complejos de su propia realidad personal y profesional, poniendo en práctica valores socialmente compartidos, demostrando un espíritu de servicio social en su desempeño

2. Valoración y respeto hacia la diversidad:

Reconoce al otro en su dimensión humana, comprendiendo que las diferencias sociales, culturales y de capacidades enriquecen la convivencia sin incurrir en prácticas discriminatorias.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
---------	---------	---------

Reconoce en sí mismo elementos de la diversidad individual y cultural valorándose como persona en la interacción cotidiana con otros diferentes.	Comprende y valora la riqueza de las diferencias sociales, culturales y de capacidades, participando en la vida social sin incurrir en prácticas discriminatorias.	Promueve prácticas de convivencia e inclusión social en su ámbito de desempeño profesional y su relación con el medio.
--	--	--

3. **Aprendizaje autónomo:**

Utiliza procesos cognitivos y metacognitivos para aprender de forma estratégica y flexible en función del objetivo.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Conoce y utiliza estrategias de aprendizaje y hábitos de estudio y trabajo, seleccionando los que le son útiles según sus necesidades de aprendizaje.	Indaga en nuevas áreas de conocimiento a partir de las propias necesidades de aprendizaje detectadas a partir de procesos metacognitivos.	Resuelve problemas del ámbito profesional mediante el cuestionamiento e integración de modelos teóricos a partir de una síntesis personal y creativa.

4. **Gestión del conocimiento:**

Procesa el conocimiento lo que implica conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y evaluar, según las exigencias del medio sociocultural.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Reconoce las habilidades y/o procesos cognitivos con los cuales puede identificar, seleccionar, relacionar e interpretar información básica relacionada con su profesión futura.	Aplica los procesos de análisis, síntesis, abstracción, inferencias, a nuevos conocimientos del ámbito sociocultural y de su profesión.	Emplea la información y el conocimiento para actuar de manera atinente a las demandas de contextos complejos, que permitan solucionar problemas de la realidad sociocultural y profesional.

5. **Orientación a la calidad:**

Manifiesta una permanente búsqueda de la excelencia en la gestión profesional, mediante la continua evaluación, planeación y control de los procesos, con orientación a la obtención de resultados.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Reconoce los resultados potenciales que las prácticas excelentes acarrearán en los ámbitos personal y social.	Evalúa las prácticas de gestión, en el contexto del ejercicio profesional, utilizando como referente el concepto de excelencia.	Obtiene resultados de calidad a partir de procesos de planificación, seguimiento y evaluación de las gestiones que emprende en su quehacer profesional.

6. Trabajo en equipo:

Demuestra integración y colaboración de forma activa en la consecución de objetivos comunes con otras personas, áreas y organizaciones.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Reconoce en sí mismo y los demás integrantes de su equipo de trabajo, las fortalezas y debilidades que les permitirán desarrollar una tarea de forma exitosa, comprometiéndose individualmente en acciones vinculadas al logro de los objetivos planteados.	Participa activamente en equipos de trabajo favoreciendo la confianza y contribuyendo al desarrollo y consecución de las tareas encomendadas mediante un trabajo eficaz, en contextos del ámbito profesional.	Dirige equipos de trabajo de composición diversa asegurando la integración de los miembros y su orientación a un rendimiento elevado.

7. Comunicación oral y escrita:

Emplea de manera correcta y pertinente el idioma castellano, de forma oral y escrito para un adecuado desenvolvimiento profesional.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Expresa eficaz y correctamente sus ideas, sentimientos, opiniones, en situaciones formales e informales, tanto en forma oral como escrita, de manera de provocar una comunicación efectiva.	Utiliza los elementos del proceso de comunicación en diversas situaciones comunicativas haciendo las distinciones propias de los contextos, los sujetos y el nivel de lenguaje.	Comunica puntos de vista, propuestas y opiniones bien fundamentadas, con argumentos sólidos, coherentes y cohesionados, en situaciones de comunicación compleja, en ambientes sociales y profesionales.

8. Gestión tecnológica:

Utiliza de manera pertinente y con idoneidad las tecnologías de la información y la comunicación, requeridas para desenvolverse en el contexto académico y profesional.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Utiliza de forma autónoma un sistema operativo, herramientas de productividad, correo electrónico e Internet, para apoyar su proceso de aprendizaje y comunicarse con otros.	Utiliza funciones intermedias de edición de las herramientas de productividad, usa críticamente las herramientas del correo electrónico, utiliza Internet interactivamente, todo ello en el contexto del desarrollo social y profesional.	Maneja a nivel avanzado herramientas de productividad, integrándolas entre sí en función de las necesidades, crea páginas web simples, y utiliza adecuadamente software propios del desempeño profesional.

ARTÍCULO 8

De la Competencia Plan Común

El Plan Común de Facultad trabaja en torno a una competencia específica denominada “Pensamiento Crítico de la Realidad Sociocultural”.

1. Pensamiento Crítico de la Realidad Sociocultural. El estudiante supera la estandarización y conformismo del pensamiento y la conducta humana a través del análisis y evaluación de la consistencia de los razonamientos e imaginarios sobre la realidad sociocultural, en especial las afirmaciones que la sociedad acepta como verdaderas en el contexto de la vida cotidiana.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Descubre la multidimensionalidad inherente a la génesis y desarrollo de todo proceso sociocultural.	Analiza las relaciones e incidencia de las distintas dimensiones presentes en todo proceso sociocultural como medio para comprender y/o explicar su dinámica	Evalúa la pertinencia cultural y responsabilidad ético-política de acciones, actitudes y discursos sociales respecto de procesos socioculturales particulares.

ARTÍCULO 9

De las Competencias específicas Carrera de Diseño Gráfico:

El perfil de egreso de La Carrera de Diseño Gráfico está constituido por la evidenciación de seis competencias específicas.

Competencia Específica		Nivel	1° año		2° año		3° año		4° año		5° año	
			Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6	Semestre 7	Semestre 8	Semestre 9	Semestre 10
Comunes de Profesión	Desarrollo Conceptual del Producto de Diseño	N1	Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4						
		N2					Módulo 5	Módulo 6	Módulo 7			
		N3								Módulo 8	Módulo 9	Módulo 10
	Gestión de la Producción y Comercialización	N1					Módulo 5	Módulo 6				
		N2							Módulo 7	Módulo 8		
		N3									Módulo 9	Módulo 10
	Gestión de la innovación y negocio por diseño	N1						Módulo 6	Módulo 7			
		N2								Módulo 8	Módulo 9	
		N3										Módulo 10
Profesional	Ilustración y Animación	N1					Módulo 5	Módulo 6				
		N2							Módulo 7	Módulo 8		
		N3									Módulo 9	Módulo 10
Disciplinaria	Prospección para la innovación	N1	Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4						
		N2					Módulo 5	Módulo 6	Módulo 7			
		N3								Módulo 8	Módulo 9	Módulo 10
	Formulación de proyectos de diseño	N1	Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4						
		N2					Módulo 5	Módulo 6	Módulo 7			
		N3								Módulo 8	Módulo 9	Módulo 10

1. Desarrollo Conceptual del Producto de Diseño

Definición

Concibe eficazmente, en sus dimensiones formales y funcionales, productos de diseño capaces de ser innovadores para un contexto social determinado.

Descripción

La competencia **desarrollo conceptual del producto** se entiende como la capacidad para identificar problemas de diseño en sus dimensiones formales, funcionales, estructurales, simbólicas, materiales, sociales, productivas y de representación. Para ello, se utilizan métodos y técnicas de: observación social, de representación, de construcción de medianas y pequeñas estructuras. Estos conocimientos y herramientas permiten identificar y comprender las variables necesarias para la formulación responsable y coherente de conceptos de productos de diseño pertinentes a un contexto determinado.

El desarrollo conceptual-formal del producto supone:

- Habilidades para analizar, proponer y desarrollar un concepto de producto en los niveles morfo-sintácticos y de uso para una necesidad de diseño.
- La creatividad e innovación (uso del pensamiento divergente y convergente) en la intervención por diseño, basada en la autonomía para indagar en las diversas áreas del conocimiento.
- Habilidades sociales: comunicación explícita y cordial, adecuación al contexto haciendo distinciones propias de los sujetos y del lenguaje. El relacionarse con otros comprometiéndose de manera individual en acciones vinculadas a equipos de trabajo.
- Utilizar recursos para una comunicación efectiva, expresar ideas y justificar opiniones en situaciones formales e informales de manera oral como escrita.

Niveles de dominio

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Identifica aisladamente cada	Problematiza aspectos formales, funcionales,	Desarrolla un concepto de producto logrando articular

una de las dimensiones que involucra el concepto de un producto de diseño y los métodos de análisis pertinentes para cada una de éstas.	estructurales, simbólicas, materiales, sociales, productivas y de representación de un concepto de producto de diseño, utilizando métodos y técnicas apropiados en cada caso.	responsablemente las dimensiones formales, funcionales, estructurales, simbólicas, materiales, sociales, productivas y de representación para satisfacer las necesidades de un colectivo determinado.
---	---	---

2. Gestión de la Producción y Comercialización

Definición

Analiza los procesos de producción, distribución y venta de un producto o servicio de una unidad económica, de nivel PyME, identificando oportunidades para optimizar la elaboración, promoción, distribución y/o venta de los productos o posibilitar el desarrollo de unos nuevos a partir de las condiciones existentes.

Descripción

La competencia **gestión de la producción y comercialización** se comprende como la capacidad de identificar problemas y/o oportunidades que afecten la producción y/o afecten la competitividad de un producto o servicio de una unidad económica en el mercado de bienes de consumo. Ello implica manejar costos y ciclo de vida de los productos. Asimismo, identifica elementos esenciales del comportamiento del mercado de bienes de consumo y desarrolla proyectos que intervienen en la mejora de las dimensiones de concepción del producto, presentación, promoción y servicio postventa de éste.

La competencia gestión de la producción y comercialización supone:

- a) Capacidad de interpretar indicadores de gestión productiva, de manera autónoma, convirtiéndolas en oportunidades para el quehacer del diseño.
- b) Creatividad para reconocer situaciones problema de producción y mercadeo que generen espacios para la investigación en la disciplina del diseño.
- c) Capacidad para intervenir en colectivos interdisciplinarios para el desarrollo de la producción de bienes.
- d) Habilidad para reconocer situaciones de cambio en el mercado de los bienes de consumo.
- e) Respeto hacia las prácticas sociales de un colectivo al momento de elaborar propuestas de mercadeo de un producto

Niveles de dominio

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
---------	---------	---------

Identifica las variables productivas y comerciales que intervienen en la competitividad de una solución por diseño.	Reconoce en una unidad económica determinada, las variables productivas y comerciales que intervienen en la competitividad de ésta.	Evalúa en una unidad productiva determinada problemas relativos a la producción y comercialización de un producto, susceptibles de ser abordados como una oportunidad de diseño.
---	---	--

3. Gestión de la innovación y negocio por diseño

Definición

Identifica oportunidades de negocio basadas en soluciones innovadoras por diseño, para la formulación y desarrollo de proyectos que impacten social y productivamente en un contexto determinado.

Descripción

La competencia **gestión de la innovación por diseño** se comprende como la capacidad para identificar una oportunidad de negocio por diseño, lo que requiere la evaluación de los cambios que ocurren en el mercado, las variables que intervienen en él y las necesidades de innovación.

La competencia **Gestión de la innovación por diseño** supone:

- a) Capacidad para diagnosticar posibilidades de negocio reconociendo las particularidades del contexto en el que se inscribe.
- b) Capacidad de vincularse estratégicamente con distintos actores, para la formulación de un plan de negocios viable.
- c) Utilización idónea de medios y recursos, para comunicar de manera oral como escrita una idea de negocio en un contexto profesional.

Niveles de dominio

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Prospecta ideas de negocio basadas en un producto de diseño valorando la importancia de la innovación.	Evalúa la factibilidad económica de un proyecto de negocio	Formula un proyecto basado en una oportunidad innovadora de negocio por diseño con impacto socio productivo favorable para un contexto determinado.

Prospección para la innovación

Definición

Explora distintos contextos socioculturales, recuperando y valorando la experiencia y conocimientos de las comunidades con las que se relaciona, para la elaboración de alternativas susceptibles de ser incorporadas en nuevos productos de diseño.

Descripción

La competencia **prospección para la innovación** busca propiciar la capacidad para insertarse en distintos contextos socioculturales, con el propósito de investigar en el conocimiento tangible e intangible para la recuperación y renovación de aspectos materiales y simbólicos (socio-factura, manufactura e ideo-factura) de las comunidades con las que se relaciona. Ello implica valorar la investigación experimental, aplicando métodos y técnicas que le permitan argumentar decisiones de diseño responsables con el entorno a intervenir.

La prospección para la innovación supone:

- a) Una búsqueda activa y responsable de conocimientos y recursos susceptibles de ser incorporados como medio tecnológico para la generación de soluciones de diseño.
- b) Habilidades para resolver de manera autónoma problemas creación y experimentación en soluciones de diseño.

Niveles de dominio

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Maneja los métodos y técnicas experimentales de investigación para argumentar decisiones responsables de diseño.	Aísla aspectos relativos a las socio-factura, manufactura e ideo-factura de un determinado colectivo, para argumentar decisiones responsables de diseño.	Articula los métodos y técnicas experimentales de investigación y aspectos relativos a las socio-factura, manufactura e ideo-factura de una comunidad para la generación de productos innovadores por diseño.

4. Ilustración y Animación

Definición

Elabora productos de animación gráfica originales, utilizando métodos análogos y/o digitales, para la comunicación de una historia en función de criterios de pertinencia y calidad.

Descripción

La competencia **Ilustración y Animación** exigen el desarrollo de habilidades que permiten decidir el lenguaje gráfico y la estructura apropiada, desde el punto de vista técnico

(análogo o asistido por computador), para la comunicación eficiente de una idea o historia, considerando la diversidad del público objetivo. En este sentido, interviene activamente en todas o en algunas de las fases de concepción de la imagen, elaboración del guión de la animación y su postproducción. Lo anterior requiere el manejo de técnicas y tecnologías para la aplicación de efectos especiales, valorando la necesidad del trabajo interdisciplinario

La elaboración de **Ilustración y Animación** supone:

- a) Habilidad para integrar conocimientos técnicos, tecnológicos y de materiales, para la resolución de objetivos y requerimientos comunicacionales de un proyecto de animación gráfica.
- b) Resolver de manera colaborativa las dificultades de comunicación efectiva en un proyecto de animación gráfica.
- c) Capacidad de vincular, de manera autónoma, las variables técnicas de post producción con el contexto de una idea o historia en una interpretación animada.
- d) Creatividad para solucionar problemas de comunicación gráfica animada en contextos diversos.
- e) Capacidad para intervenir en colectivos interdisciplinarios, desarrollando productos gráficos que colaboren con problemas de comunicación social.

Niveles de dominio:

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Aplica técnicas de ilustración (análoga y/o asistida por computador) para la materialización de ideas.	Utiliza técnicas de representación animada (análoga y/o asistida por computador) para la comunicación de distintas atmósferas.	Elabora un producto gráfico animado articulando coherentemente la ilustración y animación de una historia para un público heterogéneo.

6. Formulación de proyectos de diseño

Definición

Elabora proyectos de diseño que recogen necesidades sociales, articulando contenidos teóricos, metodológicos y prácticos, argumentando fundadamente sus propuestas.

Descripción

La competencia **formulación de proyectos de diseño** se entiende como la capacidad para identificar y comprender necesidades sociales, susceptibles de ser abordadas por el diseño, elaborando proyectos que busquen dar solución a las mismas. Para ello utiliza metodología de la investigación social e incorpora un acervo teórico que le permite comprender las múltiples dimensiones involucradas en la problemática que aborda.

La competencia **formulación de proyectos de diseño** supone:

- Relacionar de manera creativa y reflexiva distintas dimensiones de la realidad reconociendo, en distintos contextos, espacios para la intervención por diseño.
- Capacidad para indagar en las diversas áreas vinculadas al desarrollo de un contexto determinado, identificando oportunidades de emprendimiento e investigación.
- Resolver de manera pertinente y colaborativa las demandas de un contexto determinado.

Niveles de dominio

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Identifica y describe necesidades sociales en un contexto de desarrollo determinado.	Distingue áreas susceptibles de ser intervenidas por el diseño.	Propone autónomamente oportunidades de intervención para el diseño e investigación para el desarrollo disciplinario.

ARTÍCULO 10

De las Competencias específicas de la Carrera de Diseño Industrial:

El perfil de egreso de La Carrera de Diseño Industrial está constituido por la evidenciación de seis competencias específicas.

Competencia Específica		Nivel	1° año		2° año		3° año		4° año		5° año	
			Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6	Semestre 7	Semestre 8	Semestre 9	Semestre 10
Comunes de Profesión	Desarrollo Conceptual del Producto de Diseño	N1	Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4						
		N2					Módulo 5	Módulo 6	Módulo 7			
		N3								Módulo 8	Módulo 9	Módulo 10
	Gestión de la Producción y Comercialización	N1					Módulo 5	Módulo 6				
		N2							Módulo 7	Módulo 8		
		N3									Módulo 9	Módulo 10
	Gestión de la innovación y negocio por diseño	N1						Módulo 6	Módulo 7			
		N2								Módulo 8	Módulo 9	
		N3										Módulo 10
Profesional	Elaboración de prototipos	N1					Módulo 5	Módulo 6				
		N2							Módulo 7	Módulo 8		
		N3									Módulo 9	Módulo 10
Disciplinaria	Prospección para la innovación	N1	Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4						
		N2					Módulo 5	Módulo 6	Módulo 7			
		N3								Módulo 8	Módulo 9	Módulo 10
	Formulación de proyectos de diseño	N1	Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4						
		N2					Módulo 5	Módulo 6	Módulo 7			
		N3								Módulo 8	Módulo 9	Módulo 10

1. Desarrollo Conceptual del Producto de Diseño

Definición

Concibe eficazmente, en sus dimensiones formales y funcionales, productos de diseño capaces de ser innovadores para un contexto social determinado.

Descripción

La competencia **desarrollo conceptual del producto** se entiende como la capacidad para identificar problemas de diseño en sus dimensiones formales, funcionales, estructurales, simbólicas, materiales, sociales, productivas y de representación. Para ello, se utilizan métodos y técnicas de: observación social, de representación, de construcción de medianas y pequeñas estructuras. Estos conocimientos y herramientas permiten identificar y comprender las variables necesarias para la formulación responsable y coherente de conceptos de productos de diseño pertinentes a un contexto determinado.

El desarrollo conceptual-formal del producto supone:

- a) Habilidades para analizar, proponer y desarrollar un concepto de producto en los niveles morfo-sintácticos y de uso para una necesidad de diseño.
- b) La creatividad e innovación (uso del pensamiento divergente y convergente) en la intervención por diseño, basada en la autonomía para indagar en las diversas áreas del conocimiento.
- c) Habilidades sociales: comunicación explícita y cordial, adecuación al contexto haciendo distinciones propias de los sujetos y del lenguaje. El relacionarse con otros comprometiéndose de manera individual en acciones vinculadas a equipos de trabajo.
- d) Utilizar recursos para una comunicación efectiva, expresar ideas y justificar opiniones en situaciones formales e informales de manera oral como escrita.

Niveles de dominio

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Identifica aisladamente cada una de las dimensiones que involucra el concepto de un producto de diseño y los métodos de análisis pertinentes para cada una de éstas.	Problematiza aspectos formales, funcionales, estructurales, simbólicas, materiales, sociales, productivas y de representación de un concepto de producto de diseño, utilizando métodos y técnicas apropiados en cada caso.	Desarrolla un concepto de producto logrando articular responsablemente las dimensiones formales, funcionales, estructurales, simbólicas, materiales, sociales, productivas y de representación para satisfacer las necesidades de un colectivo determinado.

2. Gestión de la Producción y Comercialización

Definición

Analiza los procesos de producción, distribución y venta de un producto o servicio de una unidad económica, de nivel PyME, identificando oportunidades para optimizar la elaboración, promoción, distribución y/o venta de los productos o posibilitar el desarrollo de unos nuevos a partir de las condiciones existentes.

Descripción

La competencia **gestión de la producción y comercialización** se comprende como la capacidad de identificar problemas y/o oportunidades que afecten la producción y/o afecten la competitividad de un producto o servicio de una unidad económica en el mercado de bienes de consumo. Ello implica manejar costos y ciclo de vida de los productos. Asimismo, identifica elementos esenciales del comportamiento del mercado de bienes de consumo y desarrolla proyectos que intervienen en la mejora de las dimensiones de concepción del producto, presentación, promoción y servicio de postventa de éste.

La competencia gestión de la producción y comercialización supone:

- a) Capacidad de interpretar indicadores de gestión productiva, de manera autónoma, convirtiéndolas en oportunidades para el quehacer del diseño.
- b) Creatividad para reconocer situaciones problema de producción y mercadeo que generen espacios para la investigación en la disciplina del diseño.
- c) Capacidad para intervenir en colectivos interdisciplinarios para el desarrollo de la producción de bienes.
- d) Habilidad para reconocer situaciones de cambio en el mercado de los bienes de consumo.
- e) Respeto hacia las prácticas sociales de un colectivo al momento de elaborar propuestas de mercadeo de un producto

Niveles de dominio

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Identifica las variables productivas y comerciales que intervienen en la competitividad de una solución por diseño.	Reconoce en una unidad económica determinada las variables productivas y comerciales que intervienen en la competitividad de ésta.	Evalúa en una unidad productiva determinada, problemas relativos a la producción y comercialización de un producto, susceptibles de ser abordados como una oportunidad de diseño.

3. Gestión de la innovación y negocio por diseño

Definición

Identifica oportunidades de negocio basadas en soluciones innovadoras por diseño, para la formulación y desarrollo de proyectos que impacten social y productivamente en un contexto determinado.

Descripción

La competencia **gestión de la innovación por diseño** se comprende como la capacidad para identificar una oportunidad de negocio por diseño, lo que requiere la evaluación de los cambios que ocurren en el mercado, las variables que intervienen en él y las necesidades de innovación.

La competencia **Gestión de la innovación por diseño** supone:

- a) Capacidad para diagnosticar posibilidades de negocio reconociendo las particularidades del contexto en el que se inscribe.
- b) Capacidad de vincularse estratégicamente con distintos actores, para la formulación de un plan de negocios viable.
- c) Utilización idónea de medios y recursos, para comunicar de manera oral como escrita una idea de negocio en un contexto profesional.

Niveles de dominio

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Prospecta ideas de negocio basadas en un producto de diseño valorando la importancia de la innovación.	Evalúa la factibilidad económica de un proyecto de negocio	Formula un proyecto basado en una oportunidad innovadora de negocio por diseño con impacto socio productivo favorable para un contexto determinado.

4. Elaboración de prototipos

Definición

Materializa soluciones morfológica y estructuralmente testeables utilizando métodos análogos y digitales para verificar la eficiencia y eficacia de éstos según objetivos y requerimientos de la solución en su contexto de uso.

Descripción

La competencia **elaboración de prototipos** exige el desarrollo de habilidades que permiten resolver un producto desde el punto de vista técnico. Ello implica manejar ciencia y tecnología de los materiales, procesos de transformación, apropiación del lenguaje asociado, el desarrollo y evaluación análoga y/o digital de un prototipo, con la participación de usuarios y técnicos de producción.

La elaboración de prototipos supone:

- a) Habilidad para integrar conocimientos técnicos, tecnológicos y de materiales, para la resolución de objetivos y requerimientos proyectuales.

- b) Resolver de manera colaborativa las ineficiencias detectadas a partir del testeo del prototipo, favoreciendo el perfeccionamiento de lo diseñado.

Niveles de dominio:

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Desarrolla los aspectos técnicos de una solución por diseño (planimetrías y especificaciones) por medio de recursos digitales.	Desarrolla modelos de funcionamiento y/o prototipos, físicos o virtuales.	Evalúa y perfecciona los aspectos formales y funcionales de una solución por diseño, utilizando métodos análogos y digitales con la participación de usuarios y técnicos de producción.

5. Prospección para la innovación

Definición

Explora distintos contextos socioculturales, recuperando y valorando la experiencia y conocimientos de las comunidades con las que se relaciona, para la elaboración de alternativas susceptibles de ser incorporadas en nuevos productos de diseño.

Descripción

La competencia **prospección para la innovación** busca propiciar la capacidad para insertarse en distintos contextos socioculturales, con el propósito de investigar en el conocimiento tangible e intangible para la recuperación y renovación de aspectos materiales y simbólicos (socio-factura, manufactura e ideo-factura) de las comunidades con las que se relaciona. Ello implica valorar la investigación experimental, aplicando métodos y técnicas que le permitan argumentar decisiones de diseño responsables con el entorno a intervenir.

La prospección para la innovación supone:

- Una búsqueda activa y responsable de conocimientos y recursos susceptibles de ser incorporados como medio tecnológico para la generación de soluciones de diseño.
- Habilidades para resolver de manera autónoma problemas de creación y experimentación en soluciones de diseño.

Niveles de dominio

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Maneja los métodos y técnicas experimentales de investigación para argumentar decisiones responsables de diseño.	Aísla aspectos relativos a las socio-factura, manufactura e ideo-factura de un determinado colectivo, para argumentar decisiones responsables de diseño.	Articula los métodos y técnicas experimentales de investigación y aspectos relativos a las socio-factura, manufactura e ideo-factura de una comunidad para la

		generación de productos innovadores por diseño.
--	--	---

6. Formulación de proyectos de diseño

Definición

Elabora proyectos de diseño que recogen necesidades sociales, articulando contenidos teóricos, metodológicos y prácticos, argumentando fundadamente sus propuestas.

Descripción

La competencia **formulación de proyectos de diseño** se entiende como la capacidad para identificar y comprender necesidades sociales, susceptibles de ser abordadas por el diseño, elaborando proyectos que busquen dar solución a las mismas. Para ello utiliza metodología de la investigación social e incorpora un acervo teórico que le permite comprender las múltiples dimensiones involucradas en la problemática que aborda.

La competencia **formulación de proyectos de diseño** supone:

- a) Relacionar de manera creativa y reflexiva distintas dimensiones de la realidad reconociendo, en distintos contextos, espacios para la intervención por diseño.
- b) Capacidad para indagar en las diversas áreas vinculadas al desarrollo de un contexto determinado, identificando oportunidades de emprendimiento e investigación.
- c) Resolver de manera pertinente y colaborativa las demandas de un contexto determinado.

Niveles de dominio

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Identifica y describe necesidades sociales en un contexto de desarrollo determinado.	Distingue áreas susceptibles de ser intervenidas por el diseño.	Propone autónomamente oportunidades de intervención para el diseño e investigación para el desarrollo disciplinario.

TÍTULO III DEL PLAN DE ESTUDIO

ARTÍCULO 11

Como única oferta académica de Diseño, perteneciente a una Universidad de la RED CRUCH en la región y en la zona macro sur del país, ofrecemos a nuestros estudiantes un plan de estudios que orienta el quehacer del Diseño en un Modelo Educativo por Competencias. Esto, en el contexto de una región como La Araucanía, inserta en una sociedad emergente.

El Itinerario formativo de las Carreras de Diseño Gráfico y Diseño Industrial comprende:

- a) Actividades Curriculares Mínimas entre las que se cuentan las asignaturas mínimas que dan cuenta del conocimiento especializado de la disciplina y las pertenecientes al área de formación humanista y cristiana a través de las asignaturas Proyecto Cristiano, la Vida y Ética Profesional.
- b) Actividades Curriculares Complementarias entre las que se cuentan las Actividades de Libre Disposición, cursos Interdisciplinarios y programas de Minor.

El Plan de Estudios está compuesto por 10 Módulos, uno por semestre, que contienen a su vez cuatro o cinco cursos. Cada Módulo se desarrolla bajo la lógica de Taller de Diseño, entendiéndose como una instancia oportuna para resolver problemas de diseño en forma teórica y práctica simultáneamente, evitando la dicotomía entre la teoría y la práctica. El taller aborda el conocimiento del diseño a través de “proyectos de diseño” de una manera integrada, experiencial, sistematizada y sintetizadora, haciendo posible la fragmentación y parcelación propia de la enseñanza por asignaturas teóricas y prácticas, las que usualmente son tratadas como conocimientos estancos. Contamos con la participación de docentes, especialistas en temas específicos, para dar respuesta a los requerimientos necesarios, según complejidad y nivel del módulo. A partir del módulo V se trabaja con Proyectos Reales asociados a Convenios con instituciones o empresas regionales.

En la búsqueda de una formación humanista cristiana de nuestros estudiantes, el itinerario formativo está compuesto además de 6 cursos humanistas dentro del Plan Común de Facultad y 2 cursos dictados por el Instituto Teológico. A partir del 6° semestre cursan 3 Cursos Interdisciplinarios o 4 cursos Minor, según su interés de formación integral, además de los créditos solicitados, realizando Actividades de Libre Disposición. Cada una de estas instancias formativas entrega al estudiante un sello institucional único.

ARTÍCULO 12

Formarán parte del Itinerario Formativo las siguientes actividades:

- a) Clases expositivas en aula
- b) Actividades prácticas en aula
- c) Revisión bibliográfica especializada
- d) Actividades teóricas y prácticas en terreno
- e) Talleres de procesos de producción
- f) Manejo de máquinas y herramientas mecánicas, eléctricas y digitales.
- g) Manejo de materiales para la representación de ideas.
- h) Desarrollo metodológico de propuestas de diseño
- i) Construcción de elementos físicos, digitales o análogos para la representación de ideas, análisis, propuestas y soluciones de diseño.

- j) Exposiciones orales
- k) Montaje de presentación de propuestas
- l) Autogestión
- m) Aprendizaje servicio
- n) Proyectos de investigación

ARTÍCULO 13

El Plan de Estudios de las Carreras de Diseño Gráfico y Diseño Industrial se divide en tres áreas:

- a) **Área de formación en Diseño (plan común para ambas carreras):** desarrolla en el estudiante una adecuada formación en las competencias básicas del diseño, introduciéndose a la disciplina a través de la Expresión Gráfica, Composición, Morfología, Estructura, Dibujo Técnico, Historia del Diseño y Biomecánica. Se entregan principios básicos de Metodología y Formulación de Proyectos. Así mismo, se prepara al estudiante para el conocimiento de materiales y técnicas de producción necesarios para la fabricación de productos en una formación teórica – práctica utilizando metodología de taller.

- b) **Área de formación disciplinar:** proporciona al estudiante una formación teórico-práctica en cuanto al proceso de diseño de productos industriales o productos gráficos.
En esta área también se contempla la formación aplicada de carácter profesionalizante con el fin de ampliar las habilidades y conocimientos que le permitan a los egresados de esta carrera desempeñarse con éxito en el mundo laboral.

- c) **Área de formación general (Plan Común):** la Facultad ha ido paulatinamente descubriendo la necesidad de contar con un plan común curricular como medio para que la innovación curricular por competencias sea exitosa. El perfil de ingreso de nuestros estudiantes, la posibilidad de desenvolverse exitosamente en el campo disciplinario-profesional, y especialmente, el proceso formativo como *accionar político* al servicio del fortalecimiento de una ciudadanía inclusiva y el fortalecimiento del espacio público (Condicionantes e intencionalidades del proceso formativo), requieren que desde el inicio del proceso formativo, los estudiantes se apropien reflexiva y críticamente de:
 - Las líneas de desarrollo coincidentes en los procesos particulares de cada una de las unidades acordes con los lineamientos de la Facultad. Es decir, los énfasis identitarios y diferenciadores que marcan el tipo de cultivo de las artes y las humanidades que pretendemos fortalecer.
 - Los valores ético-políticos que subyacen y proyectan estas líneas.
 - Las competencias genéricas que transversalmente articularán la formación.
 - Conocimientos que si bien no forman parte del corpus teórico de las disciplinas que cultiva la Facultad, sí son necesarios para situar los contextos de desempeño profesional.

- La práctica de la interdisciplinariedad.

TÍTULO IV DE LAS EVALUACIONES, DE LOS TIPOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DE CURSOS Y MÓDULOS

ARTÍCULO 14

Las evaluaciones de la carrera se regularán por lo establecido en el Reglamento del Estudiante de Pregrado TÍTULO IV De la Evaluación y Promoción Académica Párrafo 1: Evaluación Académica.

ARTÍCULO 15

Este reglamento es complementario al Reglamento de Evaluación de las Carreras de Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

TÍTULO V ASISTENCIA

ARTÍCULO 16

Para aprobar una actividad curricular, los estudiantes deberán, junto con alcanzar la calificación mínima de aprobación, cumplir con el requisito de asistencia definido e informado a través de la Guía de Aprendizaje del curso, de acuerdo a lo estipulado en la Resolución de Vicerrectoría Académica 10/02.

ARTÍCULO 17

Las actividades de primer, segundo y tercer año tendrán, dado la metodología de Taller y el trabajo interdisciplinario de carácter práctico, un requisito de mínimo de 80% de asistencia. Las actividades de niveles superiores podrán prescindir del requisito de asistencia según Reglamento del Estudiante de Pregrado, Artículo 20.

TÍTULO VI DE LAS PRÁCTICAS

ARTÍCULO 18

Las Prácticas Profesionales de regirán por lo establecido en el Reglamento de Prácticas de la Carreras de Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

TÍTULO VII DE LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL Y/O DEL GRADO ACADÉMICO

ARTÍCULO 19

El estudiante de las Carreras de Diseño, tendrá un plazo de dos años a partir de la finalización de sus cursos para aprobar su Proyecto de Título y rendir, posteriormente su Examen de Título.

ARTÍCULO 20

Según los artículos 7 y 34 del Reglamento del Estudiante de Pregrado, el estudiante deberá completar el Plan de estudios de su carrera y todas las obligaciones que este contempla para la obtención del Título Profesional y/o Licenciatura. Consecuentemente, no le será permitido rendir su Examen de Título si tiene alguna de las actividades académicas de su itinerario formativo reprobadas o pendientes.

ARTÍCULO 21

Este reglamento es complementario al Reglamento de Proyecto de Título de las Carreras de Diseño Gráfico y Diseño Industrial.

TÍTULO VIII DE LAS SANCIONES

ARTÍCULO 22

Las sanciones se regulan según Reglamento del Estudiante de Pregrado, Título IV, Párrafo 3, Artículos 24 al 28.

ARTÍCULO 23

Ver Reglamento del Taller Integral de Prototipos (TIP) del Departamento Diseño de la Universidad Católica de Temuco que establece las normas, requisitos y procedimientos destinados a asegurar una docencia de calidad, resguardar la integridad física de las personas y el buen uso y cuidado de los bienes de la Universidad.

TÍTULO IX

DISPOSICIONES FINALES

Las situaciones no contempladas en este Reglamento y que no contravengan las normativas universitarias vigentes, serán resueltas por el Consejo de Carrera o en su defecto por el Decano de la Facultad, previo informe del Director de Carrera.