ATMIRE

Title	Construcción y Prototipo Final - DI214 - 202101
Item Type	info:eu-repo/semantics/report
Authors	Del Castillo Ames, Lucero;Dulanto Martínez, Jessica María;Ego-Aguirre Alvarez, Maria Gracia;Guerra Cam, Alexa;Ricci Garay, Mario Alonso;Velásquez Castillo, César;Velásquez Castillo, Paula Carolina
Publisher	Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)
Rights	info:eu-repo/semantics/openAccess
Download date	2026-11-27 18:08:02
Link to Item	http://hdl.handle.net/10757/663102

I. INFORMACIÓN GENERAL

CURSO	:	Construcción y Prototipo Final
CÓDIGO	:	DI214
CICLO	:	202101
CUERPO ACADÉMICO	:	**Del Castillo Ames, Lucero** **Dulanto Martínez, Jessica María** **Ego-Aguirre Alvarez, Maria Gracia** **Guerra Cam, Alexa** **Ricci Garay, Mario Alonso** **Velásquez Castillo, César** **Velásquez Castillo, Paula Carolina**
CRÉDITOS	:	5
SEMANAS	:	16
HORAS	:	4 H (Teoría) Semanal
ÁREA O CARRERA	:	Diseño Profesional de Interiores

II. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UPC

Misión: Formar líderes íntegros e innovadores con visión global para que transformen el Perú.

Visión: Ser líder en la educación superior por su excelencia académica y su capacidad de innovación.

III. INTRODUCCIÓN

Descripción:
El curso Construcción y Prototipo Final brinda herramientas de teoría, crítica y producción de la comunicación visual. El curso busca que el alumno entienda la complejidad e importancia de la información visual para que, a partir de ésta, el alumno construya su identidad como diseñador. Así se forma como un profesional que observa e identifica las posibilidades en su entorno y que además sabe comunicar su propuesta a través de la construcción de imágenes.
Propósito:
El propósito del curso es que el estudiante tenga la capacidad de sintetizar y abstraer temas complejos para su comunicación a través de la experimentación visual. Es así que a partir de la información visual, el alumno investigará, reflexionará, criticará y especulará; para que finalmente entienda la importancia de la comunicación visual en el ámbito del diseño interior. Finalmente, el estudiante construye y propone una identidad visual propia.

IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso el estudiante desarrolla un proyecto de comunicación visual utilizando distintas técnicas de representación. Para ello conoce las herramientas de comunicación visual, entendiendo los componentes fundamentales de la imagen, para luego generar su identidad comunicativa. El estudiante maneja, analiza, sintetiza y estructura data para la generación de contenido narrativo. El curso contribuye al desarrollo de la competencia general de razonamiento cuantitativo y al desarrollo de la competencia específica de planificación.

Competencia: Razonamiento cuantitativo.
Nivel de logro:2
Definición: Capacidad del individuo para interpretar, representar, comunicar y utilizar información cuantitativa diversa en situaciones de contexto real. Implica calcular, razonar, emitir juicios y tomar decisiones con base en esta información cuantitativa.
Competencia: Planificación.
Nivel de logro: 2
Definición: Capacidad para diseñar planes de acción, formular metas y objetivos, estableciendo procesos y actividades orientadas a resolver un problema de manera eficiente y/o diseñar/implementar un proyecto, considerando un cronograma, presupuesto y la viabilidad de este.

V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD Nº: 1 UNIDAD Nº: 1 CONOCER, ANALIZAR Y SINTETIZAR INFORMACIÓN VISUAL

LOGRO

Al finalizar la unidad el estudiante conoce, analiza y sintetiza la información visual.
Competencias: Razonamiento Cuantitativo y Planificación.

TEMARIO

Semana: 1-4
Contenido:
-Identidad Visual.
-Elementos de la communicación visual
-El mensaje
-El alfabeto Visual
Actividades de aprendizaje:
-Investigación: Los estudiantes exploran, leen, recopilan información usando recursos impresos, digitales o visitas de campo.
-Conversatorios. Los estudiantes participan en diálogos con pares sobre experiencias, ideas, percepciones estéticas, sentimientos y emociones derivadas del tema de investigación.
-Recontextualizar: Los estudiantes recontextualizan imágenes familiares y las relacionan con imágenes, textos o símbolos.
-Crear Obra 2D : Los estudiantes trabajan de forma colaborativa o individual para crear un diseño gráfico que demuestre lo que han aprendido.
Bibliografía:
Dondis, D. (1976). La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili. (pp 63-235)
Semana: 5-6
Contenido:
-Historia de la imagen.
-La Fotografía.
V. UNIDADES DE APRENDIZAJE
3
-Color.
-Objeto.
-Proceso de creación.
Actividades de aprendizaje:
-Investigación : Los estudiantes exploran, leen, recopilan información usando recursos impresos, digitales o visitas de campo.
-Conversatorios. Los estudiantes participan en dialogos con pares sobre experiencias, ideas, percepciones estéticas,

sentimientos y emociones derivadas del tema de investigación.
-Taller creativo: Los estudiantes realizan una actividad lúdica en clase.
Evidencias de aprendizaje:
TB1-Trabajo: Especulación de la imagen (presentación de imagen, objeto, storyboard y libro).
Bibliografía:
Munari, B. (1985). Diseño y comunicación visual: Contribución a una metodología didáctica (11a ed.). Barcelona: Gustavo Gili.
Fontcuberta, Joan. Estética Fotográfica: Una Selección De Textos. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.
Lamata Cotanda, R. (2013). La actitud creativa: Ejercicios para trabajar en grupo la creatividad.
Samara, Timothy. (2014). Design Elements: Understanding the Rules and Knowing When to Break Them.
Semana: 7
Contenido:
-La narrativa como arte
-El guión
-Realidad y Ficción
Actividades de aprendizaje:
-Conversatorios. Los estudiantes participan en dialogos con sus pares sobre experiencias, ideas, conceptos ydefiniciones aprendidas en clase.
-Taller lúdico: Los estudiantes participan deuna actividad lúdica que estimule la imaginacíon de historias ficticias
-Elaboracion de un texto simple
Evidencias de aprendizaje:
TB1-Trabajo: Especulación de la imagen y comunicación (presentación de imagen, objeto, storyboard y documento)
Bibliografía:
-Samara, Timothy. (2014). Design Elements: Understanding the Rules and Knowing When to Break Them.
Semana:8
Evidencias de aprendizaje:
TP: Sustentación del Trabajo: Objeto y storyboard en plataforma digital.

HORA(S) / SEMANA(S)
Semanas 1 - 8

UNIDAD Nº: 2 UNIDAD Nº: 2 COMUNICAR LA IDENTIDAD

LOGRO
Al finalizar la unidad el estudiante contextualiza y produce su propia comunicación visual interviniendo un lugar.

Competencias: Razonamiento Cuantitativo y Planificación.

TEMARIO
Semana:9-10
Contenido:
-Diseño, identidad e idiología.
- Identidad e individuos
-Identidad y su construcción visual
Actividades de aprendizaje:
-Investigación : Los estudiantes exploran, leen, recopilan informacion usando recursos impresos, digitales o visitas de campo.
-Conversatorios. Los estudiantes participan en dialogos con pares sobre experiencias, ideas, percepciones estéticas, sentimientos y emociones derivadas del tema de investigación.
-Creacion de Objetos de diseño : Los estudiantes realizan un prototipo de una pieza de diseño.
Bibliografía:

-Koolhaas, Link, Brown, Koolhaas, Rem, Link, Jon, & Brown, Simon. (2004). Content. Köln: TASCHEN GmbH.
Semana:11-13
Contenido:
-Contexto.
Actividades de aprendizaje:
- Exposiciones
- Creacion de Objetos de diseño: Los estudiantes realizan un prototipo de una pieza de diseño
Evidencias de aprendizaje:
TB2: Contexto e Identidad (Presentación de Imágenes, objeto, storyboard, libro y diagrama).
Bibliografía:
-Venturi, Izenour, Brown, Beramendi, Izenour, Steven, Brown, Denise Scott, & Beramendi, Justo G. (1998). Aprendiendo de Las Vegas: El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica. Barcelona: Gustavo Gili
-Harun Farocki (2013) Desconfiar de las imágenes. Buenos Aires: Caja Negra. (Recomendada).
-Lynch, K. (1998). La imagen de la ciudad. Barcelona: Gustavo Gili.
Semana:14
Contenido:
-Contexto.
Actividades de aprendizaje:
- Exposiciones
- Creación de Objetos de diseño : Los estudiantes realizan un prototipo de una pieza de diseño
Evidencias de aprendizaje:
TB2: Contexto e Identidad (Presentación de Imágenes, objeto, storyboard, libro y diagrama).
Bibliografía:
-Venturi, Izenour, Brown, Beramendi, Izenour, Steven, Brown, Denise Scott, & Beramendi, Justo G. (1998). Aprendiendo de Las Vegas: El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica. Barcelona: Gustavo Gili.
-Harun Farocki (2013) Desconfiar de las imágenes. Buenos Aires: Caja Negra. (Recomendada).
-Lynch, K. (1998). La imagen de la ciudad (GG Reprints). Barcelona: Gustavo Gili.
5
Semana 15
Contenido:
-Contexto.
Actividades de aprendizaje:
- Exposiciones
- Creacion de Objetos de diseño : Los estudiantes realizan un prototipo de una pieza de diseño
Bibliografía:
-Venturi, Izenour, Brown, Beramendi, Izenour, Steven, Brown, Denise Scott, & Beramendi, Justo G. (1998). Aprendiendo de Las Vegas: El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica. Barcelona: Gustavo Gili
-Harun Farocki (2013) Desconfiar de las imágenes. Buenos Aires: Caja Negra. (Recomendada).
-Lynch, K. (1998). La imagen de la ciudad. Barcelona: Gustavo Gili.
Semana: 16
Evidencias de aprendizaje:
TF- Storytelling (presentación y sustentación del objeto, storyboard y publicación).

HORA(S) / SEMANA(S)
Semanas 9 -16

VI. METODOLOGÍA

El Modelo Educativo de la UPC asegura una formación integral, que tiene como pilar el desarrollo de competencias, las que se promueven a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje donde el estudiante

cumple un rol activo en su aprendizaje, construyéndolo a partir de la reflexión crítica, análisis, discusión, evaluación, exposición e interacción con sus pares, y conectándolo con sus experiencias y conocimientos previos. Por ello, cada sesión está diseñada para ofrecer al estudiante diversas maneras de apropiarse y poner en práctica el nuevo conocimiento en contextos reales o simulados, reconociendo la importancia que esto tiene para su éxito profesional. Por último, es importante mencionar que como parte de este modelo educativo, la carrera de diseño profesional de interiores, rechaza todo tipo de plagio, es decir atribuirse el proceso mental y de diseño de una persona o grupo de personas, también atribuirse un diseño visual o idea de otra persona y tomar el diseño de otra persona y realizar modificaciones sin que estos transformen la idea original. Cualquier nivel de plagio será sancionado con el rigor que amerite la falta de acuerdo al reglamento de la UPC.
El curso es teórico práctico, la metodología a emplear se basa en el aprendizaje basado en la generación proyectos de diseño a partir de información visual, contenido teórico e investigación. El curso promueve la participación activa del estudiante, brindando espacios para el debate, fomentando la investigación y el aprendizaje colaborativo para alcanzar y consolidar el desarrollo de los proyectos del curso, los cuales serán monitoreados y evaluados con retroalimentación de manera permanente a través de revisiones con el docente.
Las sesiones de clase se desarrollan con una duración de 6 horas semanales, se tienen 4 horas de teoría y 2 horas de práctica semanal, siendo indispensable la participación constante del estudiante en todas las sesiones.
El estudiante deberá dedicar al menos cuatro horas fuera del horario de clase para realizar lecturas, observaciones, investigaciones y revisar la bibliografía especializada.

VII. EVALUACIÓN

FÓRMULA

20% (TB1) + 25% (TP1) + 20% (TB2) + 35% (TF1)

TIPO DE NOTA	PESO %
TB - TRABAJO	20
TP - TRABAJO PARCIAL	25
TB - TRABAJO	20
TF - TRABAJO FINAL	35

VIII. CRONOGRAMA

TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN NOTA	NÚM. DE PRUEBA	FECHA	OBSERVACIÓN	RECUPERABLE
TB	TRABAJO	1	semana 7	Evidencia de aprendizaje:Presentación de imagen objeto, Storyboard.Competencias evaluadas: Razonamiento cuantitativo y planificación.Trabajo Individual	NO
TP	TRABAJO PARCIAL	1	semana 8	Evidencia de aprendizaje : Sustentación del objeto y storyboard. Competencias evaluadas: Razonamiento cuantitativo y planificación.Trabajo Individual	NO
TB	TRABAJO	2	semana 14	Evidencia de aprendizaje:Presentación de imagen objeto, Maqueta .Competencias evaluadas: Razonamiento cuantitativo y planificación.Trabajo Individual	NO
TF	TRABAJO FINAL	1	semana 16	Evidencia de aprendizaje: Sustentacion objeto arte. Publicación.Competencias evaluadas: Razonamiento cuantitativo y planificación.Trabajo Individual	NO

IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

https://upc.alma.exlibrisgroup.com/leganto/readinglist/lists/6314010970003391?institute=51UPC_INST&auth=LOCAL