



Pregrado en Diseño

Plan de estudios + resúmenes asignaturas

—

Materializa tus ideas creativas en todas las áreas del diseño, mediante estrategias y metodologías de vanguardia. Domina las tecnologías globales y las técnicas locales y aprende haciendo.



Universidad del
Rosario



**Facultad
de Creación**

Terminado el ciclo básico común los estudiantes del programa en Diseño ingresan al ciclo denominado **Mayor en Diseño**. En este grado mayor los estudiantes se enfrentan a la identificación, análisis y aplicación práctica de las múltiples variables que intervienen en la formulación, desarrollo y ejecución de un proyecto de diseño. La disciplina se aborda de una manera responsable y sensible ante el entorno, el medio ambiente, la actividad, la cultura, los procesos constructivos y la sociedad.



Taller de experimentación con materiales 1.
Fibras y maderas

Curso práctico en talleres especializados para aprender haciendo y experimentando con las múltiples características, posibilidades y técnicas de los materiales naturales: fibras y maderas, y que son la base de obras creativas en artes, arquitectura, diseño y creación.

Análisis de obras y estrategias creativas 1

En esta asignatura se conocen estrategias y procesos creativos en arquitectura, artes, diseño y creación a partir del estudio de referentes y casos ejemplares asociados a los temas tratados en el taller de experimentación 1.

Medios de representación en artes, arquitectura y diseño 1

Mediante ejercicios prácticos esta asignatura permite entender la visualidad y su construcción histórica, los procesos tanto de figuración como de abstracción y las potencialidades del lenguaje formal y la expresión artística.

Historias de la cultura y la creatividad 1

A partir del estudio crítico de la noción de origen, la clase explora momentos considerados como los cimientos disciplinares de la historia de la creatividad —prehistoria, periodo clásico, y revolución industrial— con una perspectiva historiográfica y revisionista desde el sur global.

Cátedra Rosarista

Esta cátedra busca que los estudiantes de la Universidad del Rosario adquieran las herramientas básicas para desarrollar una cultura académica que esté inmersa en la institucional.

Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Taller de experimentación con materiales 2.
Metales y cerámica

Curso práctico en talleres especializados para aprender haciendo y experimentando con las múltiples características, posibilidades y técnicas de los materiales naturales: metales y cerámica, y que son la base de obras creativas en artes, arquitectura, diseño y creación.

Análisis de obras y estrategias creativas 2

En esta asignatura se conocen estrategias y procesos creativos en arquitectura, artes, diseño y creación a partir del estudio de referentes y casos ejemplares asociados a los temas tratados en el taller de experimentación 2.

Medios de representación en artes, arquitectura y diseño 2

Mediante ejercicios prácticos esta asignatura desarrolla las habilidades necesarias para la representación y comunicación de una obra creativa en medios que pongan de manifiesto dimensiones espaciales, temporales y narrativas.

Historias de la cultura y la creatividad 2

Esta asignatura introduce a los estudiantes a la importancia y alcance teórico e histórico de las modernidades y los modernismos a escala global con un énfasis en la primera mitad del siglo XX.

NFR

Asignatura del Núcleo de Formación Rosarista.

NFR

Asignatura del Núcleo de Formación Rosarista.

Estudio de diseño 1. Diseño gráfico y editorial

Esta asignatura tiene por objeto desarrollar las bases de los ámbitos de formación del diseño gráfico y editorial y su aplicación mediante proyectos que abarquen temas relevantes a estas disciplinas.

Técnica en diseño 1. Procesos digitales y medios de imprenta

El curso brinda herramientas técnicas y tecnológicas necesarias para promover, estimular y facilitar la creatividad y los procesos creativos en proyectos digitales o de impresión y para llevar a la materialidad (o virtualidad) los proyectos de diseño gráfico.

Análisis en diseño 1. Tipometría y color

Esta asignatura tiene por objeto analizar los procesos y referentes tanto actuales como históricos relevantes al diseño gráfico y editorial. Se aborda la historia y la evolución del concepto de medida, el devenir de la medición tipográfica y su aplicación concreta en el ámbito del diseño.

Medios de representación en diseño 1. Ilustración gráfica digital y análoga

Este curso pretende, mediante el desarrollo de ejercicios ejemplificantes, familiarizar al estudiante con herramientas de ilustración y gráfica digitales y análogas que le permitan comunicar sus ideas, articularlas con un texto, usar texto como imagen e imagen como texto.

Historias de la cultura y la creatividad 3

Partiendo del concepto de memoria como narrativa alternativa a las historias hegemónicas del arte, la arquitectura y el diseño, esta asignatura se centrará en la producción creativa de África, Oceanía y América Latina.

NFR

Asignatura del Núcleo de Formación Rosarista.

Estudio de diseño 2. Diseño industrial y de mobiliario

Esta asignatura tiene por objeto desarrollar las bases de los ámbitos de formación del diseño industrial y mobiliario y su aplicación mediante proyectos. Será un estudio de carácter práctico, enfocado en el diseño de elementos funcionales y utilitarios así como estéticos y ergonómicos que brinden solución a un problema real.

Técnica en diseño 2. Modelos y prototipos

Esta asignatura pretende desarrollar y adquirir técnicas y herramientas para la realización de maquetas, modelos y prototipos que ayuden al proceso creativo en el área correspondiente al Diseño Industrial y de Mobiliario.

Análisis en diseño 2. Factores humanos en diseño industrial

El curso esta dedicado al análisis de referentes y procesos propios del diseño industrial así como al estudio de las características físicas, psicológicas y perceptuales del comportamiento humano; orientadas y aplicadas en la disciplina.

Medios de representación en diseño 2. Modelado 3D

El curso brinda herramientas y tecnologías digitales para el modelado y representación tridimensional de objetos, mobiliario, diseño industrial y joyería.

Historias de la cultura y la creatividad 4

Con el concepto de espacio como eje central, esta asignatura se ocupa de la historia de la creatividad en el periodo colonial latinoamericano como un momento seminal de encuentros, desencuentros y resistencias.

NFR

Asignatura del Núcleo de Formación Rosarista.

Estudio en diseño 3. Diseño de moda, textil, joyería o accesorios

Este curso busca de forma práctica acercar al estudiante al estudio del diseño de moda, textil, la joyería y los accesorios, familiarizándolos con diferentes materiales y procesos asociados a cada ámbito.

Técnica en diseño 3. Diseño de moda y confección

Presentar a los estudiantes materiales y métodos de confección como parte de los procesos útiles al diseño moda y textil. Ofrece una aproximación al estudio de color, textura, composición y patrones, entre otros; para la ejecución de proyectos de diseño de moda y textil.

Análisis de diseño 3. Diseño de moda, textil, joyería o accesorios

El curso está dedicado al análisis de referentes y procesos propios del diseño de moda y textil. Brinda herramientas para entender cómo se trabajan, relacionan y combinan los materiales y técnicas a lo largo de la historia.

Medios de representación en diseño 3. Dibujo de modas, confección y patronaje

El curso ofrece a los estudiantes conocimientos de dibujo y bocetación, que le permitan una aproximación a programas y herramientas análogas y digitales. Familiariza a los estudiantes con el estudio de proporciones corporales, patronaje y expresión técnica para corte y costura.

Historias de la cultura y la creatividad 5

Enfatizando la importancia de la estética como directriz teórica, este curso hace un paralelo del periodo que conocemos como medioevo en distintas culturas a nivel global con particular énfasis en Europa, Asia y las Américas.

Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Estudio en diseño 4. Diseño de experiencias y servicios

Durante el curso los estudiantes abordan temas de organización y planeación para recursos de una empresa, organización o entidad pública, enfatizando la implementación de dispositivos o estrategias concretas (diseño de experiencia) que mejoren la calidad de los servicios prestados al usuario.

Técnica en diseño 4. Laboratorio de tecnología en diseño

En el curso se abordan herramientas de programación, utilizadas para la interacción y manipulación de videos digitales en vivo. Ofrece una aproximación al análisis de proyectos y procesos creativos existentes para ofrecer alternativas que mejoren la interacción de un usuario con un servicio.

Medios de representación en diseño 4. Animación digital

Continuando con la idea de ofrecerle al estudiante herramientas para manifestar y representar sus diseños, el curso está orientado al estudio e implementación de tecnologías para renderizado y animación digital contemporánea.

Historias de la cultura y la creatividad 6

Haciendo hincapié en la historia global de la creatividad en la segunda mitad del siglo XX, este curso se ocupa de las nociones de proceso y práctica, así como en la influencia de algunas vertientes de pensamiento en el diseño —como *human-centered design*, *design thinking* y *nature-centered design*— en las artes y la arquitectura.

Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Estudio de diseño 5. Gerencia y administración de proyectos de diseño

El curso abarca temas de gestión y administración, así como análisis de mercado y desarrollo de marca, entre otros aspectos. Lo anterior en el marco de alguna de las áreas de profundización del diseño vistas en los semestres anteriores y de conformidad con los intereses del estudiante encaminados hacia la elección de un menor.

Historias de la cultura y la creatividad 7. Seminario de investigación

El curso se articula alrededor de un proyecto de investigación/ creación semestral que pone en práctica las competencias adquiridas en la línea de Historias de la cultura y la creatividad y refleja los intereses de los estudiantes. El proyecto será complementado por sesiones de apoyo a la investigación y seminarios de refuerzo.

Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Al finalizar el ciclo denominado Mayor, el estudiante del programa en Diseño podrá escoger entre las opciones de Menores en Diseño conforme sus propios intereses y en sintonía con la diversidad de campos para el ejercicio de la profesión. Adicional al Menor en Diseño el estudiante podrá cursar cualquiera de los menores que oferta la Facultad en una apuesta por la diversificación.

Posibles menores para Creación

Menor en diseño industrial +

El menor en Diseño Industrial es una profundización en los procesos de diseño y fabricación de productos con énfasis en la sostenibilidad social y ambiental por medio de ejercicios prácticos y propositivos.

Menor en comunicación visual +

El menor en Comunicación Visual se propone como una profundización en los procesos de diseño y creación de piezas gráficas y editoriales, fijas o en movimiento, digitales o análogas; sus medios de presentación, producción y divulgación por medio de ejercicios prácticos.

Menor en moda y diseño textil +

El menor en moda y diseño textil se propone como un conjunto de conocimientos creativos, de gestión y comunicación aplicables a la industria de la moda y el diseño textil en nuestro país. Se pretende un énfasis particular en la sostenibilidad ambiental y social tanto en los procesos como en los productos creativos previstos, integrando tradiciones y técnicas locales, artesanales o vernáculos.

Menor en diseño de videojuegos y animación +

El menor en diseño de videojuegos y animación ofrece una inmersión en habilidades artísticas y conocimientos técnicos, así como un sentido real de estrategia, que es esencial en la profesión de diseñador de videojuegos y animación.

Estudio avanzado en diseño Industrial

En este curso se busca desarrollar habilidades que permitan al estudiante desarrollar productos sostenibles, relevantes, útiles y pertinentes en diferentes ámbitos del sector productivo o comercial y para múltiples aplicaciones.

Técnicas avanzadas en diseño industrial.

Conformación, deformación, materialidad, ciclo y vida

En esta asignatura se estudian los procesos y el manejo de diferentes materiales a partir de estrategias de conformación y deformación. A partir del estudio y análisis de diferentes técnicas y procesos, el estudiante elige el material y la técnica adecuada para el desarrollo de su proyecto de estudio avanzado.

Emprendimiento y práctica en industrias creativas

Este curso introduce a los estudiantes en las dinámicas y procesos prácticos que se llevan a cabo en el sector laboral colombiano en las áreas afines a las Industrias Creativas y de las cuales hace parte el diseño.

Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Proyecto de grado en diseño industrial

Puede escoger dentro de las siguientes modalidades de proyecto de grado: un proyecto integrador entre los cursos de taller, técnica, análisis y emprendimiento; un proyecto de práctica en un entorno laboral guiado y asociado al Menor cursado; una coterminal en un programa de posgrado de la Universidad; o un proyecto de investigación/creación dirigido y articulado con proyectos de investigación/creación de la Facultad.

Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Estudio avanzado en comunicación visual.

Visualización y conceptos

Esta asignatura tiene por objeto profundizar en los ámbitos de formación del diseño gráfico y editorial y su aplicación mediante proyectos específicos y prácticos que abarquen una problemática puntual identificada por el estudiante.

Técnicas avanzadas en comunicación visual.

Producción para medios digitales y análogos

Este curso explora las técnicas asociadas a la representación visual de ideas o conceptos. En consonancia con el estudio avanzado se pretende un trabajo aplicado a ejercicios prácticos puntuales ahondando en las técnicas que permiten elaborar piezas de comunicación visual tanto análogas como digitales.

Emprendimiento y práctica en industrias creativas

Este curso hace parte del área de Emprendimiento, que busca introducir a los estudiantes en las dinámicas y procesos prácticos que se llevan a cabo en el sector laboral colombiano en las áreas afines a las Industrias Creativas y de las cuales hace parte el diseño.

Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Proyecto de grado en comunicación visual

Puede escoger dentro de las siguientes modalidades de proyecto de grado: un proyecto integrador entre los cursos de taller, técnica, análisis y emprendimiento; un proyecto de práctica en un entorno laboral guiado y asociado al Menor cursado; una coterminal en un programa de posgrado de la Universidad; o un proyecto de investigación/creación dirigido y articulado con proyectos de investigación/creación de la Facultad.

Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Estudio avanzado en diseño de moda y textil

Este curso tiene por objeto explorar y ahondar en la moda y el diseño textil y diseño de ropa. Se pretende explorar temas especializados en un entorno de 'expertos entre expertos' que valora la naturaleza interactiva, sinérgica y en constante evolución del diseño de moda.

Técnicas avanzadas en diseño de moda y textil

Este curso aborda técnicas necesarias y habilidades pertinentes al diseño de moda y textil. Tiene por objeto la familiarización e identificación de herramientas y maquinarias asociadas a la construcción de textiles y prendas, bocetos de croquis y diseño de moda.

Emprendimiento y práctica en industrias creativas

Este curso hace parte del área de Emprendimiento, que busca introducir a los estudiantes en las dinámicas y procesos prácticos que se llevan a cabo en el sector laboral colombiano en las áreas afines a las Industrias Creativas y de las cuales hace parte el diseño.

Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Proyecto de grado en moda y diseño textil

Puede escoger dentro de las siguientes modalidades de proyecto de grado: un proyecto integrador entre los cursos de taller, técnica, análisis y emprendimiento; un proyecto de práctica en un entorno laboral guiado y asociado al Menor cursado; una coterminal en un programa de posgrado de la Universidad; o un proyecto de investigación/creación dirigido y articulado con proyectos de investigación/creación de la Facultad.

Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Estudio avanzado en diseño de videojuegos y animación

En este curso se abordan y estudian los diferentes niveles y etapas asociadas al desarrollo de video juegos y de metodologías para crear animaciones 2D y 3D para múltiples plataformas.

Técnicas avanzadas en diseño de videojuegos y animación

Este curso tiene por objeto profundizar en técnicas y tecnologías para el diseño de personajes y atmósferas y para el diseño de videojuegos.

Emprendimiento y práctica en industrias creativas

Este curso hace parte del área de Emprendimiento, que busca introducir a los estudiantes en las dinámicas y procesos prácticos que se llevan a cabo en el sector laboral colombiano en las áreas afines a las Industrias Creativas y de las cuales hace parte el diseño.

Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.

Proyecto de grado en diseño de videojuegos y animación

Puede escoger dentro de las siguientes modalidades de proyecto de grado: un proyecto integrador entre los cursos de taller, técnica, análisis y emprendimiento; un proyecto de práctica en un entorno laboral guiado y asociado al Menor cursado; una coterminal en un programa de posgrado de la Universidad; o un proyecto de investigación/creación dirigido y articulado con proyectos de investigación/creación de la Facultad.

Electiva

A elegir de la amplia oferta de cursos electivos de la Facultad de Creación y/o de la universidad.