
programa
DE PREGRADO
DISEÑO

T R A N S I T A R E L P E N S U M

-
- 01** Introducción
 - 02** Objetivo
 - 03** Competencias
 - 04** Perfil
 - 05** Estructura
 - 06** Cursos
 - 07** Escogencia de cursos
 - 08** Notas y enlaces de interés
 - 09** Informes

01

/introducción

En éste documento usted encontrará la estructuración del programa de pregrado de diseño, su funcionamiento, objetivos y competencias de formación. Encontrará igualmente los diferentes tipos de materias que ofrece el departamento.

Por favor léalas con atención y tómelas como guía en la inscripción de sus materias para los próximos semestres.

02

/objetivos del programa

Ofrecer una aproximación integral, flexible y crítica al diseño contemporáneo, donde cada miembro de la comunidad académica encuentre **un espacio de aprendizaje, investigación y creación** que le permita construirse a si mismo, dialogar y colaborar con sus pares, y contribuir al desarrollo de la disciplina.

Brindar una formación cuyo eje central es **la puesta en acción de imaginación, conocimiento, tecnología y destreza a través de proyectos, trabajo colaborativo y retos prácticos**. En el hacer perseverante se realizan las capacidades para diseñar de cada individuo y se labra el carácter para asumir el **perfeccionamiento profesional** a lo largo de la vida.

Propiciar un ejercicio del diseño atento y abierto a las dinámicas contemporáneas, la apreciación de la historia y la cultura, así como las preocupaciones duraderas de la condición humana, **donde el proyecto sea un espacio de interlocución constructiva de saberes, valores y sensibilidades**.

Involucrarse activamente con comunidades y problemas del mundo real, a través del proyecto de diseño, de la investigación y la crítica, de manera que se convalide el conocimiento y se armonicen los intereses profesionales con el debate y las **responsabilidades sociales y cívicas**.

El pregrado da **oportunidades para experimentar** las múltiples posibilidades de la disciplina de manera fundamentada, que se completan con la formación humanista e interdisciplinaria de la Universidad de los Andes, para que el estudiante **forje con autonomía un perfil profesional, una ciudadanía comprometida, y su florecimiento personal**. El egresado del pregrado exhibe un desempeño de nivel profesional básico, adecuado para acceder a la vida laboral o aplicar a estudios avanzados, y es **capaz de asumir su desarrollo profesional a largo plazo, con un horizonte de sentido proyectual, crítico e imaginativo**.

03

/competencias

Estudio

Edificar el proyecto de diseño como espacio de creación donde los actores que se involucran habiliten su potencial para construir futuro, expresar cultura y provocar el cambio en función de sus valores y objetivos. Conducirlo a resultados concretos, deseables, factibles y sustentables.

Oficio

Generar una expresión concreta de las ideas de diseño, dialogante con el paisaje cultural y accesible desde la experiencia humana, susceptible de ser producida y reproducida de manera controlada.

competencias

Alfabetismo

Poder “leer y escribir” códigos en diversos soportes de manera práctica. Es decir, acceder al significado de manifestaciones, contenidos y herramientas creados por otros, y ser capaz de generar manifestaciones, contenidos y herramientas cuyo significado sea accesible a otros. Conectar, traducir y complementar diferentes alfabetismos.

Pensamiento Crítico

Asumir el conocimiento de la disciplina, de forma crítica, reflexiva, sensible al contexto, el problema enfrentado y otras perspectivas en juego. Calificar la práctica de la disciplina, mediante el uso y adecuación de conceptos y marcos de referencia, la discusión razonable de procesos y decisiones, y la aproximación creativa, prospectiva y ética al ejercicio profesional.

Gestión de proyectos

Disciplinar los procesos no lineales del diseño y la creación bajo una lógica de proyecto que acota momentos para formular el problema, enfrentar la incertidumbre y generar la propuesta. Gestionar proyectos y facilitar su implementación mediante el fortalecimiento de actores y capacidades diversas en redes. Comprometerse como profesional y ciudadano con el aporte e impacto del proyecto.

Comunicación

Articular un discurso distintivo de la disciplina, que argumente las propias acciones de diseño y debata críticamente las de los demás. Hacer uso de un lenguaje y medio relevante para la audiencia del proyecto de diseño, de manera clara y efectiva, así como documentar de manera completa el proyecto. Establecer diálogo e interlocución efectiva con legos y profesionales, tanto para informar y enriquecer la propia práctica, como para acceder a otros universos discursivos e intelectuales.

Valores/Integridad

Consolidar principios y valores que den respaldo a juicios, acciones personales y práctica profesional. Poner dichos valores al servicio de la sana convivencia y bienestar de la comunidad, el cuidado de la capacidad vital del planeta y el fortalecimiento de la profesión. Hacerse responsable de las acciones personales y profesionales ante la sociedad y el gremio.

04

/perfil del diseñador uniandino

El perfil del egresado del Departamento de Diseño de la Universidad de los Andes se cultiva en un espacio definido por tres ejes: **estratega, desarrollador y autor**. Cada eje ofrece una perspectiva potente para la creación en diseño, así como sus propios métodos y herramientas:

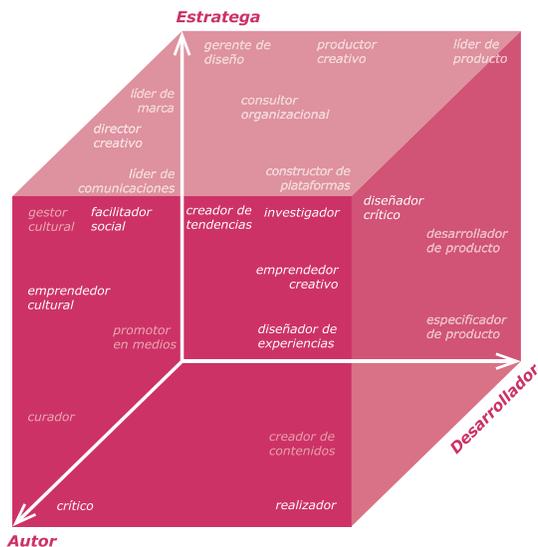
El estratega concibe y gestiona proyectos que activan las capacidades de comunidades y organizaciones. Comprende los retos de un contexto específico, donde visibiliza conocimiento, recursos y redes. El estratega entretene los actores y su entorno a través de acciones creativas que contribuyen a forjar una visión compartida.

El desarrollador resuelve una idea hasta su manifestación concreta. Cimentado en el oficio, indaga, aprende y construye a través del hacer. El desarrollador desafía limitaciones tecnológicas, económicas o institucionales: es un solucionador de problemas, que especifica sus respuestas con rigor y las hace conocimiento útil.

perfil

El autor participa de la creación de nuevas expresiones culturales. Desplaza las fronteras creativas, con una postura crítica y reflexiva frente a la época, la sociedad y la disciplina. El autor enriquece el patrimonio cultural, visualiza escenarios y alternativas que avivan del debate público.

Sin embargo, **el mayor potencial reside en los diversos balances e intersecciones entre los ejes**, a la manera de un espacio cartesiano: en sus cruces se forjan perfiles distintivos. Cada intersección ofrece retos poderosos a la evolución de la disciplina, el ejercicio laboral, y las expectativas vocacionales a largo plazo de nuestra comunidad profesional. Podemos entender las distintas posibilidades describiendo los roles que ofrece cada cuadrante:



Estratega / Desarrollador. Acá ejercen profesionales del diseño en industrias y organizaciones productoras de valor. El imperativo de innovar demanda diseñadores capaces de liderar la colaboración interdisciplinaria, aptos para (re)aprender ágilmente y cristalizar conocimiento diverso en decisiones de diseño.

Estratega / Autor. Aquí encontramos ocupaciones en industrias creativas y de contenidos, donde se crea sentido y comunicación que enriquece el repertorio cultural y plástico de la sociedad. El diseñador contemporáneo es gestor y proponente de proyectos culturales.

Autor / Desarrollador. El realizador de piezas, el creador de contenidos e íconos, que cuenta historias y elabora un discurso, pero también le brinda una expresión sensible y una experiencia estética. Es la zona más arraigada en la tradición, y la que la mantiene viva.

Finalmente, está la zona más fascinante, donde se encuentran los **tres ejes**. En ese vértice emergen roles dinámicos y exigentes, como el **diseño de experiencias, la creación de tendencias, la innovación social o el emprendimiento de base creativa**. Es también una zona de frontera, donde se forja quien abraza el **diseño crítico**. Quien cuestiona profundamente los valores que entrañan los artefactos y los procesos creativos, en tanto que expresan relaciones de poder. La creación, producción, consumo y uso, se convierten en posibilidad reflexiva y emancipadora.

En suma, el espacio acotado por los tres ejes **da cabida al espectro amplio de una vida profesional activa y floreciente**. También sugiere los escenarios donde la disciplina del diseño será pivotal en las décadas por venir: **cuando el diseño articula los universos interdisciplinarios y participativos donde se incuba y despliega el cambio social, técnico y cultural**.

05

/estructura

El programa de pregrado tiene una **duración de 4 años** (8 semestres).

El primer año de formación busca que el estudiante fundamente los **conceptos básicos del Diseño**. **El segundo y tercer año** son el **ciclo del énfasis** donde puede escoger entre unos o los dos énfasis y en el **último año** el estudiante hace **estudios avanzados** en el énfasis seleccionado. **El pensum** está compuesto por:

Estudios



Énfasis Comunicación



Producto



Comunicación y producto



obligatorias

Electivas Comunicación



Producto



Diseño



Un énfasis:
Se deben tomar 4 electivas correspondientes al énfasis escogido, más 2 del otro énfasis y 3 de diseño.

Ambos énfasis:
Se deben tomar 4 electivas de producto, 4 de comunicación y 3 de diseño.

Medios

1. Básicos



x 2



x 2

y

2. Avanzados



x 2



x 2



x 1

Ciencias & Humanidades



x 2



x 1



x 1

CBU & Obligatorias



x 3



x 3



x 1



x 1



x 1



x 1



x 2

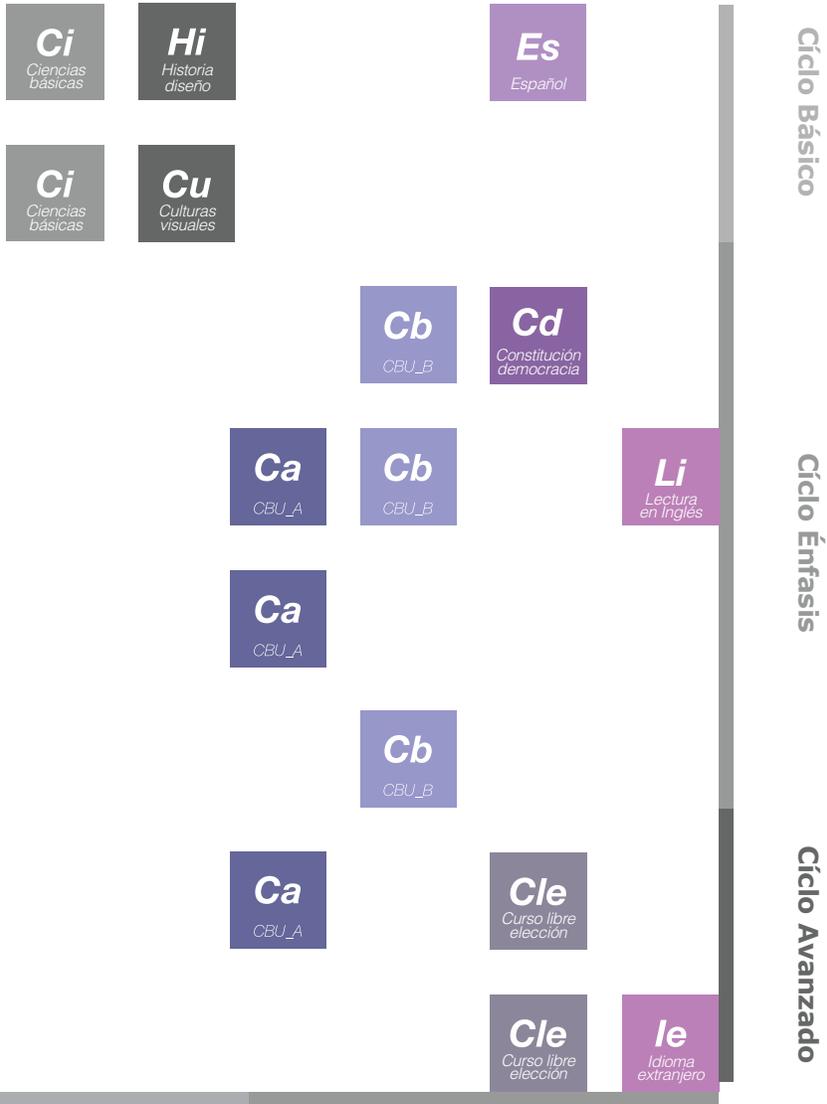
estructura

Programa de Diseño | Plan de estudios

1	E₁				A Medio básico	A Medio básico
2	E₂				B Medio básico	B Medio básico
3	E₃	C*P Diseño			A Medio	
4	E₄	C*P Diseño			A Medio	B Medio
5	E₅	C*P Diseño	C*P Electiva			B Medio
6	E₆	C*P Diseño	C*P Electiva	D Electiva		A B Medio
7	E₇		C Electiva	P Electiva	D Electiva	
8	E₈		C Electiva	P Electiva	D Electiva	

Diseño

*deben verse ambas materias en caso de doble énfasis



06

ESTUDIOS

El estudio de diseño es la **columna vertebral del programa**. Es el espacio donde se desarrollan **proyectos de diseño, mediante la creatividad, la experimentación y el trabajo en equipo**.

Buscamos que cada estudiante aplique sus conocimientos y exprese sus intereses de manera propositiva y autónoma.

- 1.** Los estudios son secuenciales, y cada uno es prerrequisito del siguiente.
- 2.** De estudio 1 a estudio 5 valen 4 créditos y de estudio 6 a estudio 8 valen 3 créditos. Estudio 8 corresponde al proyecto de grado.
- 3.** A partir de estudio 5, los estudios son temáticos y se escogen libremente, siempre y cuando haya cupos o secciones disponibles. Los énfasis otorgan los elementos teóricos, conceptuales y metodológicos que permiten abordar proyectos de diseño y apropiarse creativamente de los medios.

E₁

Pensamiento de diseño

E₂

Lenguaje de diseño

E₃

Ser humano

E₄

Comunidad

E₅

Estrategia

Dirección creativa, Producción creativa, Desarrollo

E₆

Especificación de medios

*Producción industrial, Diseño de servicios, Superficies y vestuario
Industrias creativas, Diseño de información*

E₇

Grandes temas

*Industria del lujo, Estrategias para la salud, Taller de innovación,
Diseño para la democracia, Sostenibilidad*

E₈

Proyecto de grado

cursos

El programa de pregrado ofrece dos énfasis:

Énfasis en diseño de productos.

Énfasis en diseño para la comunicación.

ÉNFASIS EN DISEÑO DE PRODUCTOS

El énfasis de **Diseño de Productos** fundamenta la práctica del diseño como **profesión vinculada a industrias y organizaciones creadoras de valor.**

Se construye una aproximación crítica a la noción de producto, bajo la cual se engloban las manifestaciones culturales en nuestro tiempo. Por ende, todo tipo de artefactos diseñados, tangibles e intangibles, son estudiados y problematizados como expresión de las dinámicas socioculturales que crean, difunden y apropian valor. Desde ésta mirada entiende integralmente el papel del diseño en sistemas complejos como el industrial, el tecnológico, el económico, el social, el ambiental y el cultural.

Cursos obligatorios



experiencia



desarrollo



cultura



estrategia

ÉNFASIS EN DISEÑO PARA LA COMUNICACIÓN

En el énfasis de **Diseño para la Comunicación** se **entienden, afrontan y analizan las diferentes dinámicas de producción de significado desde el diseño**. En este contexto, la comunicación se plantea como pensamiento proyectual, mecanismo de construcción sociocultural, y flujo de manifestaciones donde el diseñador reflexiona, construye y modela complejos entramados culturales y perceptuales.

Así, el diseño de comunicación no se reduce a su lógica productiva o al conocimiento de un medio, sino que se establece como proyecto, para reconocer su función como mediador de cultura, intérprete y hacedor de sentido.

Cursos obligatorios



fundamentos



proyectar



circular



apropiar

Los énfasis hacen parte del programa y el estudiante debe elegir cual tomar a partir de **tercer semestre**, basta con inscribir las materias correspondientes, el consejero orientará esta decisión. Cada énfasis se compone de cuatro cursos teóricos obligatorios y de cuatro electivas. Se complementan con dos cursos del énfasis contrario, para un total de 30 créditos.

Hacer los dos énfasis implica aproximadamente un semestre más (**18 créditos**).

ELECTIVAS DEL ÉNFASIS

Se cursan preferiblemente durante el **tercer y cuarto año** de la carrera (ciclo de énfasis y ciclo avanzado)



Electiva Comunicación

Coolhunting, Historia de la tipografía, Espacios de ficción, Videojuegos, Historia y diseño, Color: experiencia, cultura e industria, Guión lab



Electiva Producto

Exploración de la forma, Co-creación, Diseño para el deporte, Diseño de juguetes, De desecho a objeto de deseo; Diseño, Materiales y procesos; Fabricación de pequeñas series



Electiva Comunicación/producto

*Fabricación digital, Prototipos de alta definición
(estas materias también pueden ser tomadas como electivas de diseño)*



Electiva Diseño

Creatividad, Diseño y propiedad Intelectual, Portafolio, Mapas: metodología para procesos, Branding, Recordando el futuro, Metalurgia precolombina

MEDIOS BÁSICOS

Los medios básicos son herramientas adecuadas para fortalecer el pensamiento y proceso de diseño. Se brindan durante el ciclo básico del programa (primer año). La oferta electiva de cursos forma capacidades generales para **bocetar en Medios Básicos A y prototipar en Medios Básicos B.**

Plástica Aproximarse a la forma y representación desde la experiencia sensible.
Constructivo Entender y solucionar con inventiva problemas simples involucrados en la producción y reproducción de un diseño.

Representativo Describir y comunicar de manera sencilla y efectiva los atributos de un diseño.

Narrativo Aproximarse a un fenómeno desde su forma y orden en el tiempo. Comunicar contando historias.

Informativo Ordenar y representar significativamente conjuntos de datos con el fin de lograr una experiencia de comunicación exitosa.

AMedio
básico

Medio Básico A

*Dibujo a Mano Alzada, Taller Digital, Expresión Libre,
Dibujo de Figura Humana, Bocetación de Ideas.*

BMedio
básico

Medio Básico B

*Perspectiva y Descriptiva, Ingeniería de Papel, Expresión
Tridimensional, Medios Mixtos, Bocetación de Ideas*

MEDIOS

Los medios son la materia prima del trabajo del diseñador. **Sobre ellos plasma sus ideas y expresa su sensibilidad.** Un diseñador es capaz de hacer uso de los medios cuando los entiende desde lo humano, lo histórico y lo técnico. El programa ofrece una amplia paleta de cursos, que van desde los tradicionales hasta los nuevos medios.

A

Medio

Medio A

Cerámica, Diseño de Medios interactivos, Tipografía, Fotografía, Plásticos, Ilustración, Modelado y simulación digital, Madera, Animación, Gráfica, Plegados, Video, Web: Diseño e Interacción, Sonido, Patronaje y Confección, Estructuras Básicas, Construcción sobre el cuerpo, Superficies Digitales, Superficies textiles

Medios Textiles (anuales)

Color para textiles, Tejido de punto,

B

Medio

Medio B

Mobiliario, Joyería, Gráfica Avanzada, Tipografía experimental, Empaques, Diseño Editorial, Datos: diseño y comunicación, Diseño de videojuegos, Accesorios, Fotografía 2: productos, Fotografía 2: personas, Ambientes Interactivos, Ilustración Avanzada, Fotografía Microscópica, Diseño de superficies, Diseño de prendas y accesorios

Medios Textiles (anuales)

Patronaje y confección: estructuras complejas

HUMANIDADES

HiHistoria
diseño

Historia del diseño

El curso inicia con una introducción contextual al estudio historiográfico que incluye una amplia visión del concepto de arte y diseño en interacción con fenómenos sociales y políticos. Se abarcarán relaciones entre teoría y representación, forma y concepto en el caso de las vanguardias artísticas, se analizará la obra de arte desde la ruptura, desde la hibridación con la gráfica, el diseño industrial, la arquitectura, la moda y la publicidad.

CuCulturas
visuales

Culturas visuales

Este curso busca ampliar el universo estético y visual de los estudiantes en campos tales como la plástica, animación, diseño digital, gráfica, teatro, danza, cine, vídeo, arquitectura, mobiliario, diseño digital, moda y fotografía, para descubrir, a través de los diferentes participantes en esta materia, intereses e imaginarios de nuestra contemporaneidad, valiéndonos de la imagen como testimonio del presente y eco del futuro.

CiCiencias
básicas

Ciencias básicas

*La ciencias básicas buscan formar al estudiante con conocimientos básicos de las ciencias principales. El alumno debe escoger dos de estos cursos.
Ecología: Principios y aplicaciones, Física 1, Estadística, Cálculo Diferencial Biología Celular, Química*

cursos

***OBLIGATORIAS UNIANDES**

Es

Español

Español

El requisito de español es obligatorio para todos aquellos estudiantes que hayan ingresado a la Universidad desde el primer semestre del 2002 sin importar que su código sea anterior (2001-2, por ejemplo).

le

Idioma extranjero

Idioma extranjero

La norma sobre idioma extranjero exige a los estudiantes el cumplimiento de dos requisitos: Requisito de lectura en inglés, Requisito de dominio de una segunda lengua.

Cle

Curso libre elección

Cursos libres

Los cursos de libre elección pueden ser escogidos libremente de la oferta general de cursos de todos los programas académicos en la Universidad (de cualquier facultad o departamento) siempre y cuando el estudiante cumpla con los pre-requisitos académicos exigidos en el curso.

Cd

Constitución democracia

Constitución y democracia

Este curso responde al mandato constitucional de enseñanza de la Constitución, fortaleciendo en los estudiantes conocimiento y pensamiento crítico y capacidad de actuación según valores que como ciudadanos deben poseer para ejercer responsablemente sus deberes y derechos.

***CICLO BÁSICO UNIANDINO**

Ca

CBU_A

CBU tipo A

Ofrecen para los estudiantes de todas las disciplinas, una visión comprensiva, histórica y proyectada hasta la época contemporánea de los principales temas, problemas y procesos que han ocupado de manera fundamental el interés de las diversas disciplinas, y revelan su forma específica de abordarlos.

Cb

CBU_B

CBU Tipo B

Incluyen problemas, autores, períodos, teorías y temas específicos de las diferentes disciplinas. Presentan perspectivas más puntuales que los del Tipo A, pero igualmente abordan temas centrales y determinantes en cada campo del saber. Permiten a los estudiantes de todas las facultades profundizar en las áreas académicas de su interés.

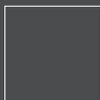
07

escogencia de cursos

diseño de productos

Este es un **ejemplo de inscripción**, responde a características típicas de un estudiante con énfasis en diseño de producto.

éstos son sólo ejemplos de la manera en la que se puede llevar a cabo el pregrado, sin embargo el estudiante puede organizarla a su elección.



Clases **no** electivas



Clases electivas

1



2



3



4



5



producción creativa

6



producción industrial

7



taller de innovación

coolhunting

8



color

co

A
Medio
básico

dibujo a mano alzada

A
Medio
básico

taller digital

Ci
Ciencias
básicas

Hi
Historia
diseño

B
Medio
básico

expresión tridimensional

B
Medio
básico

ingeniería del papel

Ci
Ciencias
básicas

Cu
Culturas
visuales

A
Medio

cerámica

A
Medio

plásticos

B
Medio

mobiliario

B
Medio

empaques

P
Electiva

materiales y procesos

P
Electiva

juguetes

D
Electiva

fabricación digital

A/B
Medio

modelado y simulación digital

P
Electiva

pequeñas series

D
Electiva

branding

P
Electiva

co-creación

D
Electiva

portafolio

Ciclo Básico

Ciclo Énfasis

Ciclo Avanzado

07

escogencia de cursos

diseño para la comunicación

Este es un **ejemplo de inscripción**, responde a características típicas de un estudiante con énfasis en diseño para la comunicación.

éstos son sólo ejemplos de la manera en la que se puede llevar a cabo el pregrado, sin embargo el estudiante puede organizarla a su elección.



Clases **no** electivas



Clases electivas

1	E_1		
2	E_2		
3	E_3	$C * P$ Diseño	
4	E_4	$C * P$ Diseño	
5	E_5	$C * P$ Diseño	$C * P$ Electiva
	dirección creativa	historia de la tipografía	
6	E_6	$C * P$ Diseño	$C * P$ Electiva
	diseño de información	guión lab	
7	E_7		C Electiva
	diseño para la democracia	coolhunting	jug
8	E_8		C Electiva
		espacios de ficción	co

Ciclo Básico

A
Medio básico

dibujo de figura humana

A
Medio básico

taller digital

Ci
Ciencias básicas

Hi
Historia diseño

B
Medio básico

perspectiva y descriptiva

B
Medio básico

ingeniería del papel

Ci
Ciencias básicas

Cu
Culturas visuales

A
Medio

tipografía

A
Medio

gráfica

B
Medio

gráfica avanzada

B
Medio

tipografía experimental

D
Electiva

creatividad

A B
Medio

ilustración

D
Electiva

mapas

D
Electiva

portafolio

Ciclo Énfasis

Ciclo Avanzado

P
Electiva

guetos

P
Electiva

co-creación

07

escogencia de cursos

dobles énfasis

Este es un **ejemplo de inscripción**, responde a características típicas de un estudiante con ambos énfasis.

Hacer los dos énfasis implica aproximadamente un semestre más (18 créditos).

éstos son sólo ejemplos de la manera en la que se puede llevar a cabo el pregrado, sin embargo el estudiante puede organizarla a su elección.



Clases **no** electivas



Clases electivas

1	E_1			
2	E_2			
3	E_3	$C * P$ Diseño		
4	E_4	$C * P$ Diseño		
5	E_5	$C * P$ Diseño	C Electiva	
	producción creativa		espacios de ficción	ma
6	E_6	$C * P$ Diseño	C Electiva	
	producción industrial		videojuegos	jug
7	E_7		C Electiva	
	taller de innovación		coolhunting	pe
8	E_8		C Electiva	
			color	oo-

Ciclo Básico

A
Medio básico

bocetación de ideas

A
Medio básico

taller digital

Ci
Ciencias básicas

Hi
Historia diseño

B
Medio básico

perspectiva y descriptiva

B
Medio básico

ingeniería del papel

Ci
Ciencias básicas

Cu
Culturas visuales

A
Medio

tipografía

A
Medio

medios interactivos

B
Medio

mobiliario

P
Electiva

materiales y procesos

B
Medio

datos, diseño y comunicación

P
Electiva

objetos

D
Electiva

branding

A B
Medio

diseño editorial

P
Electiva

pequeñas series mapas

D
Electiva

P
Electiva

creación

D
Electiva

portafolio

Ciclo Énfasis

Ciclo Avanzado

08

/notas

Para la **opción de textiles** se deben ver **6 materias adicionales:** 5 medios de textiles (de los cuales 2 son obligatorios y 3 electivos) y Estudio 6: Superficies y vestuario. En el caso de hacer la opción en textiles se debe ver también otro estudio 6 por fuera de la opción. *(Para más información revisar el cuadernillo de la opción de textiles de esta misma serie)*. Los ejemplos de navegación pueden ser tomados como base para la escogencia de los cursos según el área de interés de cada estudiante.

El Comité Directivo de la Universidad, en reunión del 18 de agosto de 2010, aprobó una reforma académica para exigir a los estudiantes que ingresen a la Universidad de los Andes, a partir de 2011-1, tomar **2 cursos intensivos en Escritura Académica** (rotulados cursos TIPO E), los cuales se van a estructurar con el apoyo del Centro de Español; Los cursos E pueden corresponder a cursos CBU o a cualquier curso de la Universidad. (<http://registro.uniandes.edu.co/index.php/reglamentos-cursos/cursos-tipo-ee>)

/enlaces de interés

El estudiante puede consultar la descripción y documentación de los cursos en los siguientes enlaces:

Catálogo <http://catalogo.uniandes.edu.co/>

Design Blogs <http://designblog.uniandes.edu.co>

Página web del departamento <http://design.uniandes.edu.co>

Página web de la facultad <https://arqdis.uniandes.edu.co>

Página web maestría en diseño <http://design.uniandes.edu.co/maestria>

Oferta de CBUs <https://cbu.uniandes.edu.co>



/informes

Departamento de Diseño
Facultad de Arquitectura y Diseño

María Paula García Ardila

Coordinadora de Pregrado
disepregrado@uniandes.edu.co

Universidad de los Andes
Facultad de Arquitectura y Diseño

— programa
DE PREGRADO
DISEÑO

Decano de la Facultad de
Arquitectura y Diseño
Alberto Miani Uribe

Director Departamento de Diseño
Hernando Barragán

Textos
Hernando Barragán
David de los Reyes

Diseño Gráfico
Michelle Mildenberg
Annelie Franke

Diagramación
Michelle Mildenberg
Lina Vargas

