

PROGRAMA DE CURSO			
CARRERA	Diseño	CÓDIGO	AUD7V0001
Nombre de la actividad curricular: PROYECTO VII (mención en Visualidad y Medios)			
Nombre de la actividad curricular en inglés: DESIGN STUDIO VII (Visuality and Media mention)			
Palabras Clave: Objetos digitales, diseño de interacción, experiencia estética en la interacción, prototipos y entregables			
Unidad Académica: Escuela de Pregrado FAU, Carrera de Diseño			
Ciclo Formativo: CICLO 2, EXPLORAR PARA INTERVENIR			
Ámbitos de desempeño: I. EVALUAR • II. CREAR • III. GESTIONAR			
12 Créditos SCT-Chile	9 horas directas	9 horas indirectas	
Requisitos	Proyecto VI (AUD6V001 o AUD6I001), Proyecto IV (AUD40001), Introducción a la Investigación en el Diseño (AUD40002), Gestión del Proyecto de Diseño (AUD40003), Herramientas Computacionales (AUD40004), Procesos y Prototipos II (AUD40005)		
Propósito formativo	Estructurar proyectos de diseño de alta complejidad, con énfasis en la experiencia estética de la interacción, incorporando las variables propias del contexto en que se plantea la intervención y con un alto nivel de factibilidad en todo aspecto, mediante dinámicas que simulan el ejercicio real de la profesión.		

<p>Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso</p>	<p>Competencias:</p> <p>I.3 Emite juicios críticos sobre instancias de mediación entre las ciudadanías y sus contextos.</p> <p>II.3 Produce objetos de mediación que impacten social, económica y culturalmente en las ciudadanías y el entorno.</p> <p>III.2 Lidera y gestiona talentos y equipos multidisciplinarios.</p> <p>III.3 Concibe y diseña estrategias de intervención de acuerdo al contexto para la formulación e implementación de proyectos e iniciativas de emprendimiento.</p> <p>Subcompetencias:</p> <p>I.3.a Reflexiona sobre fenómenos de mediación entre las ciudadanías, las comunidades, las personas y sus contextos.</p> <p>I.3.b Evalúa pre factibilidad técnica y económica de las propuestas de mediación mediante el conocimiento y/o aplicación de normativas y estándares asociados.</p> <p>I.3.c Valida proyectos de mediación mediante testeos de procesos productivos sustentables, productos, servicios o experiencias.</p> <p>II.3.a Incorpora distintos oficios en su dimensión proyectual, técnica y productiva.</p> <p>II.3.b Integra distintas tecnologías en el marco productivo, de la transferencia de información y de las interfaces.</p> <p>III.2.a Asesora a personas u organizaciones para la implementación de proyectos atingentes al/en el ámbito del diseño.</p> <p>III.3.b Selecciona medios y procedimientos disciplinares para distintos entornos y escalas.</p> <p>III.3.c Organiza creativamente el desarrollo de proyectos de mediación en el ámbito de la academia y las industrias.</p> <p>III.3.d Implementa procesos básicos de control acorde a los recursos que el proyecto requiera.</p>
----------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Caracterización del curso</p>	<p>Esta sección de Proyecto VII avanzará en los detalles que hacen la diferencia entre lo que podría resolver cualquier aficionado/a con herramientas de diseño y lo que debería resolver un/a estudiante con cuatro años de práctica reflexiva en diseño.</p> <p>Este avance se aplicará al diseño de objetos digitales y sus matrices, lo que implica, a la vez, diseñar actos de uso pendientes de la estética en la interacción.</p> <p>Buscaremos hacer diferencias en la estética de la interacción considerando cómo es que en la periferia del mundo desarrollado cohabitamos con la tecnología que, a través de la visualidad y los medios, coordina los más diversos servicios.</p> <p>La consideración recién referida, justifica dividir al curso en dos etapas:</p> <p>En la primera se trabajará</p> <p style="padding-left: 40px;">a partir <i>de</i> y <i>con</i> prototipos epistémicos. Es decir, con elementos que están entre la ficción y la realidad que permiten articular y ahondar en formas de experimentación. Elementos que permiten que discurso y materia se entrelacen (Boserman, 2019:132)</p> <p>Esto implica definir una primera creación morfológica a presentar como vehículo para materializar preguntas, especulaciones y narrativas.</p> <p>En una segunda etapa del curso, se trabajará en un desafío de diseño de complejidad media-alta, que busca en cada estudiante el desarrollo autónomo de una posición desde donde intervenir la realidad.</p>
<p>Saberes fundamentales / Contenidos</p> <p>I. Prototipos diegéticos</p> <p>II. Investigaciones para escuchar y escucharse</p> <p>III. Propuestas que crean matrices y relaciones</p> <p>IV. Entregas para verificar, validar e iterar</p>	

Metodología

Al inicio de la primera etapa (de prototipos diegéticos) se considera la metodología del aula invertida, donde la lectura de material específico dará base a la participación informada en debates que estimulen la visión analítica y crítica de cada estudiante.

Luego se pasa al aprendizaje basado en proyectos. Al ser este el curso de Proyecto previo a la práctica profesional, se simulará un ambiente de trabajo en donde corresponde atender detalles en las convenciones locales y globales pertinentes, con estricto respeto de plazos y resultados comprometidos.

Evaluación

Corresponde que la evaluación tenga directa relación con el logro de las subcompetencias que el curso aportará a cada estudiante.

El logro de la primera entre 9 subcompetencia (Reflexiona sobre fenómenos de mediación entre las ciudadanías, las comunidades, las personas y sus contextos) será calificado en la escala de notas 1,0 a 7,0 desde el registro de participación, capacidad argumental y asimilación de los contenidos de carácter teórico de la primera parte del curso.

El logro de las demás subcompetencias será evaluado con un mínimo de 4 calificaciones (en escala de notas de 1,0 a 7,0), correspondiendo cada una a presentaciones en clase, que darán testimonio directo del crecimiento iterativo e incremental de un proyecto de diseño.

Con un total mínimo de 5 calificaciones (en escala de 1.0 a 7.0), se calcula el promedio.

Requisitos de aprobación

Nota promedio igual o superior a 4.0 además de asistencia igual o superior al 75%

Bibliografía obligatoria

Boserman, C. (2019). *Rescatando los Objetos Epistémicos del Diseño Especulativo*. En: *Diseña*, (14), 118–137. <https://doi.org/10.7764/disena.14.118-137>

Fantini Van Ditmar, D. (2018). *El rol del idloTa en la intervención en Diseño: una aproximación a partir del caso de la “casa inteligente”*. *Diseña*, (11), 122–133. <https://doi.org/10.7764/disena.11.122-133>

Garret, J.J. (2010). *The elements of user experience, user-centered design for the web and beyond*. Macmillan Computer Pub

Kasturika et al (2020). *14 UX Deliverables: What will I be making as a UX designer?*

<https://tinyurl.com/2mc2k55j>

Laubheimer, P. (2015) *Which UX Deliverables Are Most Commonly Created and Shared?*

<https://www.nngroup.com/articles/common-ux-deliverables/>

Bibliografía complementaria

Bernasconi, R. et al (2019). *Editorial: Estética en la interacción*. *Diseña*, (15), 4–15.

<https://doi.org/10.7764/disena.15.4-15>

Castañeda Arredondo, E. (2019). *Del diseño de la interfaz gráfica a la configuración de un objeto digital*. *Materialidad y ontología digital*. *Diseña*, (15), 70–93.

<https://doi.org/10.7764/disena.15.70-93>

Castells, M. & Himanen, H. (2016). *Reconceptualizando el Desarrollo en la Era Global de la Información*. FCE.

Cooper A. et al (2014) *About Face: The Essentials of Interaction Design, Fourth Edition*. John Wiley & Sons Inc.

Desjardins, A. et al (2019) *Bespoke Booklets: A Method for Situated Co-Speculation*. In Proceedings of the 2019 on Designing Interactive Systems Conference (DIS '19). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 697–709.

<https://doi.org/10.1145/3322276.3322311>

Desjardins, A. & Ball, A. (2018) *Revealing Tensions in Autobiographical Design in HCI*. In Proceedings of the 2018 Designing Interactive Systems Conference (DIS '18). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 753–764.

<https://doi.org/10.1145/3196709.3196781>

Gálvez, F. (2018). Capítulo tercero: La tipografía y el tipógrafo. En su: *Hacer y componer. Una introducción a la tipografía* (248–298). Ediciones UC.

Law, J. (2020). *Conclusión: política ontológica y después*. En su: *Después del método. Desorden en la investigación en las ciencias sociales* (239–261). Editorial Universidad de Cauca.

Lenskjold, T. U., & Jönsson, L. (2018). *Prototipos especulativos y etnografías exógenas: experimentando con relaciones más allá de lo humano*. *Diseña*, (11), 134–147.

<https://doi.org/10.7764/disena.11.134-147>



Lucero, A. et al. (2019). *A sample of one : First-person research methods in HCI*. DIS 2019 Companion - Companion Publication of the 2019 ACM Designing Interactive Systems Conference, 385–388. <https://doi.org/10.1145/3301019.3319996>

Lupton, E. (2012). *Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking*. Editorial GG.

Tharp, B.M. & Tharp S.M. (2018). *Discursive Design. Critical, Speculative, and Alternative Things*. The MIT Press

Recursos web

<https://sketching4ids.wordpress.com/sketches-classification/>

<http://www.audreydesjardins.com/>

<https://www.interaction-design.org/literature/>

<https://www.nngroup.com/articles/>

IMPORTANTE

Sobre la asistencia a clases:

La asistencia mínima a las actividades curriculares queda definida en el Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), Artículo 21:

“Los requisitos de asistencia a las actividades curriculares serán establecidos por cada profesor, incluidos en el programa del curso e informados a los estudiantes al inicio de cada curso, pero no podrá ser menor al 75% (...) El no cumplimiento de la asistencia mínima en los términos señalados en este artículo constituirá una causal de reprobación de la asignatura.

Si el estudiante presenta inasistencias reiteradas, deberá justificarlas con el/la Jefe/a de Carrera respectivo, quien decidirá en función de los antecedentes presentados, si corresponde acogerlas”.

Sobre evaluaciones:

Artículo N° 22 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), se establece:

“El rendimiento académico de los estudiantes será calificado en la escala de notas 1,0 a 7,0 expresado hasta con un decimal. La nota mínima de aprobación de cada asignatura o actividad curricular será cuatro (4,0)”.

Sobre inasistencia a evaluaciones:

Artículo N° 23 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo:

“El estudiante que falte sin la debida justificación a cualquier actividad evaluada, será calificado automáticamente con nota 1,0. Si tiene justificación para su inasistencia, deberá presentar los antecedentes ante el/la Jefe/a de Carrera para ser evaluados. Si resuelve que la justificación es suficiente, el estudiante tendrá derecho a una evaluación recuperativa cuya fecha determinará el/la Profesor/a.

Existirá un plazo de hasta 3 días hábiles desde la evaluación para presentar su justificación, la que podrá ser presentada por otra persona distinta al estudiante y en su nombre, si es que éste no está en condiciones de hacerlo”.