

<b>PROGRAMA DE CURSO</b>			
<b>CARRERA</b>	Diseño	<b>CÓDIGO</b>	AUD7V0001
<b>Nombre de la actividad curricular:</b> PROYECTO VII (mención en Visualidad y Medios)			
<b>Nombre de la actividad curricular en inglés:</b> DESIGN STUDIO VII (Visuality and Media mention)			
<b>Palabras Clave:</b> Objetos digitales, diseño de interacción, experiencia estética en la interacción, prototipos y entregables			
<b>Unidad Académica:</b> Escuela de Pregrado FAU, Carrera de Diseño			
<b>Ciclo Formativo:</b> CICLO 2, EXPLORAR PARA INTERVENIR			
<b>Ámbitos de desempeño:</b> I. EVALUAR • II. CREAR • III. GESTIONAR			
<b>12 Créditos SCT-Chile</b>	9 horas directas	9 horas indirectas	
<b>Requisitos</b>	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)		
<b>Propósito formativo</b>	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><b>Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso</b></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 multidisciplinares.</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>
--	---



<b>Caracterización del curso</b>	<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>
<b>Saberes fundamentales / Contenidos</b>  I. Prototipos diegéticos II. Investigaciones para escuchar y escucharse III. Propuestas que crean matrices y relaciones IV. Entregas para verificar, validar e iterar	

### **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”.*