



FACULTAD DE
**ARQUITECTURA
Y URBANISMO**

UNIVERSIDAD DE CHILE

PROGRAMA	
Nombre de la actividad curricular:	AUD30003 Comunicación de proyectos de diseño
Nombre de la sección:	Sección 2 otoño 2023
Profesores:	Profesor Adjunto Félix Maldonado de la Fuente
Ayudante:	
Nombre de la actividad curricular en inglés:	Communication of the design project
Unidad académica:	Escuela de Pregrado Carrera de Diseño
Horas de trabajo de estudiante:	6 horas semana
Horas directas (en aula):	3 horas (Cátedra: jueves 10:15 a 13:30)
Horas indirectas (autónomas):	3 horas
Tipo de créditos:	Sistema de créditos transferibles
Número de créditos SCT – Chile:	3

PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO
Facilitar la integración de procesos, estrategias, roles y herramientas en la comunicación de proyectos de diseño, tanto a nivel interpersonal como organizacional. En ámbitos del proceso de desarrollo de productos, servicios y sistemas, como en la práctica de la consultoría profesional del diseño en diferentes escenarios.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RdA)

Para la Unidad I: Escenario del proyecto de diseño:

- RdA 1. Identifica aspectos diferenciadores de la consultoría profesional de diseño.
- RdA 2. Reconoce el sistema de valor del diseño y su rol en el proyecto.

Para la Unidad II: Modelos para la gestión de comunicaciones en proyectos:

- RdA 3. Determina diversidad de públicos, tal como una audiencia receptora de la comunicación proyectual de diseño.
- RdA 4. Distingue variables interpersonales y organizacionales en la comunicación en el desarrollo de los proyectos de diseño.

Para la Unidad III: Estrategia de Comunicación de proyectos de diseño:

- RdA5. Propone una estrategia creativa y un discurso, tal como un conjunto de mensajes verbales y audiovisuales, en función del objetivo comunicacional y la audiencia objetiva.
- RdA6. Desarrolla una propuesta de comunicación de un proyecto de Diseño, pertinente a la audiencia que toma la decisión de aceptación y/o ejecución del mismo.

Palabras clave: Diseño, Comunicación, Proyectos, Innovación, Cambio.

SABERES | CONTENIDOS

Unidad I: Escenario del proyecto de diseño

- Naturaleza y alcance del proyecto de diseño.
- Organizaciones que comunican proyectos de diseño.
- Ontología proyectual del diseño.
- Lenguaje técnico profesional.

Unidad II: Modelos para la gestión de comunicaciones en proyectos

- Modelo de gestión (PERH)
 - o Procesos y Estrategias
 - o Roles y Herramientas
- Modelo canvas de Comunicación de Proyectos de Diseño.
 - o Infraestructura y soporte.
 - o Construcción del mensaje.
 - o Estrategia de comunicación.
 - o Audiencias y Canales.
 - o Métricas clave.
- Desarrollo de objetivos de comunicación.
- Mediatización de proyectos de diseño.
 - o Bocetos y maquetas digitales.
 - o Medios impresos.

- Infografía y multimedia.
- Reuniones y Presentaciones.

Unidad III: Estrategia de Comunicación de proyectos de diseño

- *Stories* del diseño.
 - Creación de historias (Story Crafting).
 - Cuentacuentos (Storytelling).
 - Voz y Presencia (Voice and Presence).
 - Historia estratégica de marcas (Strategic history of brands).
 - Experiencia de negocios (Business experience).
- Estrategia de comunicación aplicada.
- Planificación de la comunicación proyectual.

METODOLOGÍA

Combinación de estrategia de enseñanza-aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje basado en investigación. El curso incluye diversos recursos didácticos como:

- a. Clases expositivas teórico – prácticas.
- b. Bibliografía completa en formato digital, con acceso directo desde U-cursos.
- c. Guías de ejercicios y material de apoyo a la docencia, con acceso directo desde U-cursos.
- d. Incentivo a la participación e interacción del estudiante, junto al fomento del trabajo colaborativo.
- e. Stand-Up Comedy y Storytelling profesional.
- f. Discusión sobre situaciones y/o casos disciplinares.

Para cumplir con los objetivos trazados, los estudiantes deben cumplir con actividades regulares de búsqueda, análisis y síntesis de información, junto al desarrollo de tareas individuales y grupales.

Durante la ejecución del curso se utilizará una metodología centrada en el estudiante, combinando clases expositivas con análisis de situaciones y/o casos, los cuales están referidos al ámbito profesional del diseño y con un enfoque en procesos y estrategias de visualización de servicios, productos, y sistemas. Además, realizando actividades clase a clase y de complejidad creciente, en base al itinerario de aprendizaje seguido en el curso.

RECURSOS

Salón de clases tipo taller, con mesones y sillas; principalmente para actividades colaborativas y prácticas.

GESTIÓN DE MATERIALES

No aplica.

EJERCICIO	MATERIAL <i>(si es definido por docentes)</i>	TRATAMIENTO DE RESIDUOS/RECICLAJE

REQUERIMIENTO DE OTROS ESPACIOS DE LA FACULTAD

No aplica.

FECHA	DURACIÓN	LUGAR

EVALUACIÓN

El curso tiene programadas seis evaluaciones formativas y tres evaluaciones sumativas como certámenes con planificación y ponderación tal, que contribuyan al promedio semestral final:

- Evaluación formativa 1.
- Evaluación formativa 2.
- Certamen 1, 30% de calificación semestral final.
- Evaluación formativa 3.
- Evaluación formativa 4.
- Certamen 2, 30% de calificación semestral final.
- Evaluación formativa 5.
- Evaluación formativa 6.
- Certamen 3, 40% de calificación semestral final.

Para cada certamen se publicará la rúbrica de evaluación correspondientes.

La no rendición de las evaluaciones en la fecha fijada debe ser justificada a tiempo de acuerdo con el reglamento vigente de docencia de pregrado, de no hacerlo se calificará con la nota mínima (1,0).

Al final del curso, una vez entregadas las calificaciones finales, los estudiantes que les haya faltado rendir uno de los certámenes calificados, podrán realizar una evaluación recuperativa, la que tendrá una ponderación de 40%, el otro 60% de la nota final ponderada, es la calificación semestral final, obtenida en el proceso regular de calificación.

REQUISITOS DE APROBACIÓN

La asignatura será aprobada con nota superior o igual a 4.0 (cuatro).

Se contemplará una asistencia mínima del 75% (de acuerdo con reglamento).

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA (no más de 5 textos)

1. Echeverría García-Huidobro, R. (2002). Ontología del lenguaje. Santiago, Chile: JC Sáez Editor.
2. Lupton, E. (2017). El diseño como storytelling. España: Gustavo Gili.
3. Silberman, M. & Hansburg, F. (2001). Inteligencia interpersonal: una nueva manera de relacionarse con los demás. España: Ediciones Paidós.
4. Santiago-Guevara, J. (2014). Modelo PERH: Modelo para la gestión de comunicaciones en proyectos de telecomunicaciones. Ed. Académica Española. España.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

1. Abels, S., Ahlemann, F., Hahn, A., Hausmann, K., Strickmann, J. (2014). PROMONT: A Project Management Ontology as a Reference for Virtual Project Organizations. R. Meersman, Z. Tari, P. Herrero et al. (Eds.): OTM Workshops 2006, LNCS 4277, pp. 813 – 823, 2006.
2. Heath, C. & Heath, D. (2016). Ideas que pegan. España: LID editorial.
3. Hernández y Rodríguez, S. y Palafox de Anda, G.(2012).Administración: teoría, proceso, áreas funcionales y estrategias para la competitividad.(3.aed.). Ciudad de México, México: McGraw-Hill. (pp.57-65, 93-99,111-116).
4. Rodríguez, H. (2016). An ontology for the field of project management. Ponencia en 20th International Congress on Project Management and Engineering. July 2016.
5. Ruiz Bertol, F. J., & Dolado, J. (2008). Una ontología para la gestión del conocimiento de proyectos de software. REICIS. Revista Española de Innovación, Calidad e Ingeniería del Software, 4(1), 6-22.

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”.