

<b>Nombre de la actividad curricular</b>	Proyecto IV AUD40001
<b>Unidad Académica</b>	Escuela de Pregrado FAU, Carrera de Diseño
<b>Ciclo formativo</b>	Ciclo 1 <b>RECONOCER PARA INTERPRETAR</b>
<b>Nivel</b>	4º semestre
<b>Profesora</b>	Macarena Becas V.
<b>Ayudante</b>	Narda Bruna
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Números de créditos</b>	9
<b>Requisitos</b>	Proyecto III
<b>Ámbitos de desempeño</b>	<b>EVALUAR, CREAR, GESTIONAR</b>
<b>Propósito formativo</b>	<i>Profundización en herramientas e instrumentos propios de la metodología del diseño, con énfasis en sus especialidades. Desarrollo de propuestas de complejidad media, que consideren contextos multiescalares e integren restricciones y variables productivas básicas.</i>
<b>Competencias del perfil de egreso a las que contribuye el curso:</b>	
<p><i>I.1 Identifica, analiza y determina problemas, demandas y necesidades.</i></p> <p><i>I.2 Valora y mide la interacción del ser humano con su entorno físico y cultural.</i></p> <p><i>II.1 Conceptualiza morfologías, estados de significación y valor mediante un proceso de investigación desde las perspectivas tecnológicas, económicas, sociales y culturales.</i></p> <p><i>II.2 Proyecta mediaciones para intervenir procesos relacionales entre las ciudadanías y el entorno artificial</i></p> <p><i>III.1 Administra recursos, medios e información aplicando criterios pertinentes con el contexto específico.</i></p>	
<b>Sub-competencias</b>	
<p><i>I.1 Establece criterios, procedimientos e indicadores respecto a tipologías, niveles y gados de medición.</i></p> <p><i>I.2.a Examina contextos de mediación entre sujetos y entornos.</i></p> <p><i>I.2.b Evalúa problemas de mediación en distintos entornos y escalas.</i></p> <p><i>II.1. Concibe sistemas visuales y objetuales entre las ciudadanías, las comunidades, las personas y su entorno, desde el dominio técnico, metodológico y cultural, propio de la disciplina.</i></p> <p><i>II.2. Implementa sistemas visuales, objetuales, mediales e integrados entre las ciudadanías, las comunidades, las personas y su entorno.</i></p> <p><i>III.1.a Selecciona estrategias prospectivas y productivas para la gestión de proyectos.</i></p> <p><i>III.1.b Fundamenta decisiones tácticas y estratégicas a partir de variables del contexto.</i></p>	
<b>CONTENIDOS. Saberes fundamentales</b>	
Mediante aplicación de Metodología proyectual se abordarán las siguientes unidades vertebrales en el curso:	

### **1. Forma, espacio y materia**

### **2. Gesto, función, comunicación**

### **3. Movimiento y transformación**

Desarrollados en clases expositivas, implementación de debates sobre las temáticas introducidas a través de lecturas o clases, de manera tal que se estimule la visión analítica y crítica del estudiante, lecturas de material específico, ejercicios de aplicación de conceptos, proyectos de exploración teórica práctica y creación y presentaciones en las que se evaluará la participación, capacidad argumental y asimilación de los contenidos de carácter teórico de la asignatura en conjunto con las observaciones, investigaciones, deducciones y aplicaciones. La investigación del contexto proyectual y los usuarios se hará prioritariamente a través de trabajo de campo obteniendo información desde primeras fuentes y por observación directa aplicando los métodos entregados en clases. Se abordará el Diseño como lenguaje y la propuesta como mensaje, la relación diseñador-objeto-usuario en el marco del contexto proyectual. El proyecto de diseño y sus etapas generales: reconocimiento, investigación proyectual, análisis y definición de contextos y problemas o necesidades, determinación de requerimientos y atributos, síntesis y conceptualización, creación, desarrollo, materialización, verificación, producción.

Las temáticas específicas de los proyectos corresponderán a productos de baja y mediana complejidad.

\*\*\* Los contenidos de cada unidad serán ajustados según diagnóstico realizado al curso.

Se realizarán al menos 2 visitas complementarias a empresas afines a la disciplina vinculantes con el medio. Y ponencias de profesionales invitados.

<b>Evaluaciones</b>	Por cada unidad se contará al menos con 3 evaluaciones.
<b>Requisitos de aprobación</b>	Mínimo 4.0
	Asistencia 75%. 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

#### **Bibliografía Obligatoria**

Bruno Munari. ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual

Bruno Munari. Diseño y comunicación visual

Tulio Fornari. Las funciones de la forma

Donald Norman. Diseño emocional

Donald Norman. La psicología de los objetos cotidianos

Eva Heller. Psicología del color

#### **Lecturas complementarias**

Potter, N. (1999). Qué es un diseñador. Cosas, lugares, mensajes (1st ed.). Barcelona, España: Paidós Ibérica.

Ricard, A. (2000). La aventura Creativa. Las raíces del Diseño (1st ed.). Barcelona, España: Ariel. ISBN 843441208x

Alexander, C. (1969). Ensayo sobre la síntesis de la forma (1st ed.). Buenos Aires, Argentina: Infinito

Henry, K. (2012). Dibujo para Diseñadores de Producto. De la idea al papel. Barcelona, España: Promopress.

Michael Braungart y William McDonough. De la cuna a la cuna.

Edwin Catmull. Creatividad S.A. 2015