

Nombre de la actividad curricular	Proyecto IV AUD40001
Unidad Académica	Escuela de Pregrado FAU, Carrera de Diseño
Ciclo formativo	Ciclo 1 RECONOCER PARA INTERPRETAR
Nivel	4º semestre
Profesora	Macarena Becas V.
Ayudante	Narda Bruna
Carácter	Obligatorio
Números de créditos	9
Requisitos	Proyecto III
Ámbitos de desempeño	EVALUAR, CREAR, GESTIONAR
Propósito formativo	<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>
Competencias del perfil de egreso a las que contribuye el curso:	
<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>	
Sub-competencias	
<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>	
CONTENIDOS. Saberes fundamentales	
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.

Evaluaciones	Por cada unidad se contará al menos con 3 evaluaciones.
Requisitos de aprobación	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