|  |  |
| --- | --- |
| **PROGRAMA** | |
| 1. Nombre de la actividad curricular: | **PROCESOS Y PROTOTIPOS i** |
| 1. Nombre de la sección: | AUD30005 |
| 1. Profesores: | **Juan Eduardo Calderón Reyes** |
| 1. Ayudante: | **Juan Quiroz G.** |
| 1. Nombre de la actividad curricular en inglés: | PROCESSES AND PROTOTYPES I |
| 1. Unidad Académica: | Escuela de Pregrado / Carrera de Diseño |
| 1. Horas de trabajo de estudiante: | 9 horas/semana |
| 7.1 Horas directas (en aula): | 6 horas |
| 7.2 Horas indirectas (autónomas): | 3 horas |
| 1. Tipo de créditos: | Sistema de Créditos Transferibles |
| 1. Número de créditos SCT – Chile: | 6 |

|  |
| --- |
| 1. Propósito general del curso |
| Introducción al prototipo como parte de la metodología del Diseño. Conocimiento teórico y práctico de procesos productivos de baja complejidad para la comunicación y validación de propuestas de diseño a través de prototipos.bi y tridimensionales con representación física o virtual. |

|  |
| --- |
| 1. Resultados de Aprendizaje: |
| * Identifica aspectos prioritarios de ser prototipado en una propuesta de diseño. * Determina las variables de una propuesta de diseño para ser evaluadas por medio herramientas de prototipado. * Implementa procesos de fabricación adecuados para la materialización de prototipos. * Identifica, analiza y determina problemas, demandas y necesidades. * Conceptualiza morfologías, estados de significación y valor mediante un proceso de investigación desde las perspectivas tecnológicas, económicas, sociales y culturales. * Proyecta mediaciones para intervenir procesos relacionales entre los actores y el entorno artificial. * Investiga sobre las relaciones entre actores y contextos en el ámbito del diseño y comunicación * Documenta y comunica la práctica profesional o disciplinar para proponer nuevas formas de intervención. * Observa fenómenos del entorno en diferentes escalas. * Comunica conceptos, ideas y propuestas mediante recursos y lenguajes bi y tri dimensionales. |

|  |
| --- |
| 1. Saberes / contenidos: |
| * Métodos de observación e investigación   Identificar, registrar, analizar y graficar.  Qué, cómo y porqué.   * Sistemas, procesos y procedimientos   Tecnologías y materiales de los procesos de diseño editorial.  Tecnologías y materiales de piezas gráficas impresas y digitales.  Requerimientos, restricciones y características del sector.  Desarrollo de diseño de propuestas a través de prototipos  Análisis y levantamiento de información a partir de un encargo o auto encargo de diseño.   * Selección y principios de prototipos   Producción y experimentación mediante prototipado como parte importante a la toma de decisiones dentro del diseño.  Testeo, análisis y selección de prototipos.   * Técnicas de representación:   Desarrollo de un prototipo final   * Maquetación y prototipado digital:   Técnicas implicadas, recursos y materiales para un prototipo final.  Control de calidad: Evaluación final del prototipo. |

|  |
| --- |
| 1. Metodología: |
| Enseñanza aprendizaje, basado en un modelo mixto, teórico práctico para el desarrollo de investigaciones y ejercicios técnicos de corta duración. Se complementa con un modelo de laboratorio en sala computacional, basado en trabajo individual y colaborativo, compatibilizando manejo de herramientas teórico/comunicacionales y conocimiento técnico. |

|  |
| --- |
| 1. Recursos: |
| Se requiere una Sala Mixta para desarrollo teórico/práctico: laboratorio digital + sala teórica |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Gestión de materiales: | | |
| Ejercicio | Material  (si es definido por docentes) | Tratamiento de residuos/reciclaje |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Requerimiento de otros espacios de la Facultad: | | |
| Fecha | Duración | Lugar |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |
| --- |
| 1. Evaluación: |
| Criterios de Evaluación: son 3 y miden aspectos   * De procesos y procedimientos, * Técnicos y * De creación   Evaluación sumativa y formativa para:   * Investigación y presentación de casos Rúbrica o Pauta de evaluación. * Ejercicios de aplicación. Pauta de evaluación   Se realizarán 5 evaluaciones de docencia teórica y práctica de carácter escrito individual. |

|  |
| --- |
| 1. 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 a reglamento). |

|  |
| --- |
| 1. Palabras Claves   Prototipo – Simulación - Representación Visual - Maqueta – Mockup - Testeo |
| 1. Bibliografía Obligatoria (no más de 5 textos) |
| * LUPTON, Ellen. Intuición, acción, creación: Graphic design thinking. Gustavo Gili (2015) * IDEO (2015). “The Field Guide to Human-Centered Design”   2da Edición   * Luchs, M. G. (2016). A brief introduction to design thinking. * Design Thinking: New Product Development Essentials from the   PDMA, 1-12   * Osorio, C. A. (2010). El arte de fallar. Harvard Business Review,   88(4), 76-85   * Ulrich, K. T., & Eppinger, S.D. (2011). Product design and   development (2ª ed.). New York, McGraw-Hill |
| 1. Bibliografía Complementaria: |
| * Kelway, J. (2009). What, when and why of wireframes. Extraído   de http://web.archive.org/web/20150224023323/ http://userpathways.  com:80/2008/06/the-what-when-and-why-of-wireframes   * Pepper, J. (2013). Explainer video Extraído de https://www.powtoon.   com/blog/explainer-video-explained-animated-understood   * Tassi, R. (2009). Service design tools. Communication methods   supporting design processes. Extraído de <http://www.servicedesigntools.org>   * <http://es.wikipedia.org/wiki/Prototipo> * <https://www.youtube.com/watch?v=MjQ8WwDsYhY> |

|  |
| --- |
| **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”.* |