

PROGRAMA DE CURSO			
CARRERA	Diseño	CODIGO	AUD6V001
1. Nombre de la actividad curricular			
<i>PROYECTO VI (Mención Diseño Visualidad y Medios)</i>			
Nombre de la actividad curricular en inglés			
<i>DESIGN STUDIO VI (Visual and media design mention)</i>			
2. Palabras Clave			
<i>Diseño; Metodologías del Diseño; Ciencia y tecnología; Contexto disciplinar; Vinculación con el medio; Proyecto de Diseño.</i>			
3. Unidad Académica			
<i>Escuela de Pregrado FAU, Carrera de Diseño</i>			
4. Ámbito			
<i>ÁREA DE INTEGRACIÓN: PROYECTO, ÁMBITOS: EVALUAR, CREAR, GESTIONAR</i>			
5. Número de Créditos SCT - Chile	Horas directas (presencial)	Horas indirectas (no presencial)	
9	9	4,5	
6. Requisitos	<i>PROYECTO V</i>		
7. Propósito formativo	Estructura proyectos y desarrolla propuestas de diseño de alta complejidad, con énfasis en la ciencia y la tecnología, incorporando las variables propias del contexto en que se plantea la intervención y con un alto nivel de factibilidad técnica, productiva y económica.		
8. Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso	I.2.a Examina contextos de mediación entre sujetos y entornos. I.2.c Visualiza las interacciones posibles entre las ciudadanías, las comunidades, las personas, las industrias y los gobiernos. I.3.a Reflexiona sobre fenómenos de mediación entre las ciudadanías, las comunidades, las personas y sus contextos. I.3.c Valida proyectos de mediación mediante testeos de		

	<p>procesos productivos sustentables, productos, servicios o experiencias.</p> <p>II.2.c Interviene distintos entornos y en diferentes escalas de complejidad mediante proyectos de mediación.</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.1.c Implementa planes de acción en función de su impacto social, económico, cultural y medioambiental para el entorno.</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>
<p>9. Resultados de Aprendizaje</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Demuestra conocimiento y dominio del contexto disciplinar, proyectando un actuar profesional metodológicamente adecuado. 2. Demuestra autonomía para desenvolverse profesionalmente en el marco de desarrollo de proyectos disciplinares. 3. Domina y genera instancias de vinculación con el medio y la sociedad, a través de acciones y/o mediaciones disciplinares. 4. Domina los principios de representación y sistematización, y los aplica adecuadamente en el desarrollo de proyectos de diseño. 5. Domina variables y factores involucrados en los procesos de producción material del diseño, con énfasis en ciencia y tecnología. 	
<p>10. Saberes fundamentales / Contenidos</p> <p>Unidad 1. Diseño y ciencia. Se trata de una unidad en la cual, desde una perspectiva proyectual, se explora tanto la relación entre el diseño y la ciencia, como las implicaciones y la forma en que recíprocamente influye un campo sobre el otro.</p> <p>Unidad 2. Diseño, ciencia y tecnología. Se trata de una unidad en la cual, desde una perspectiva proyectual, se explora tanto la relación entre el diseño, la ciencia y la tecnología, como las implicaciones y la forma en que recíprocamente influye un campo sobre el otro.</p> <p>Unidad 3. Diseño, ciencia, tecnología y sociedad. Se trata una unidad en la cual, desde</p>	

una perspectiva proyectual, se explora cómo desde y a través de la ciencia y la tecnología, el diseño es capaz de incidir en nuestros contexto sociales, culturales y políticos.

11. Metodología

El programa se ejecuta a través de tres ejes: *saber*, *hacer* y *saber hacer*, siendo este último el de mayor relevancia.

El eje denominado *saber*, se expresa a través de clases lectivas con apoyo audiovisual y lectura de material específico, especialmente en sus primeras etapas, para presentar al estudiante la disciplina del diseño y sus métodos.

El eje denominado *hacer*, esta relacionado con la puesta en práctica de los saberes y temáticas abordados, consiste esencialmente en el ejercicio de aplicación de herramientas y técnicas propias de los distintos métodos estudiados con guía permanente del cuerpo docente.

Por último, el eje del *saber hacer*, es un área focalizada en el desarrollos de proyectos de diseño utilizando los fundamentos metodológicos aprendidos. La evaluaciones y ajustes de estos proyectos se llevará a cabo mediante discusiones y debates tanto personalizados como abiertos, con el fin de estimular la visión analítica y crítica del estudiante.

12. Evaluación (En relación con los resultados de aprendizaje)

1.1 Describe las principales tareas, métodos y características del ejercicio profesional del Diseñador en la actualidad y en un futuro posible, logrando una aproximación prospectiva al campo laboral.

1.2 Establece relaciones, similitudes y diferencias entre los aspectos profesionales y disciplinares en el campo del Diseño logrando un análisis crítico y personal al respecto.

2.1 Enumera las etapas fundamentales de un proyecto de Diseño logrando definir la naturaleza, características y relevancia de cada una de ellas.

2.2 Considera las etapas fundamentales del proyecto en la planificación y el desarrollo de sus propuestas de Diseño logrando establecer decisiones estratégicas coherentes con cada una de ellas.

3.1 Determina contexto, usuario y problema, necesidad u oportunidad en el marco de un proyecto de Diseño, logrando establecer los objetivos y la fundamentación de

sus propuestas a partir de ello.

3.2 Aplica métodos específicos para el desarrollo de cada una de las etapas, logrando optimizar su ejercicio proyectual.

4.1 Materializa su propuesta mediante técnicas acordes al contexto proyectual, logrando comunicar todas sus dimensiones.

Herramientas y situaciones de evaluación:

- *2 proyectos de Diseño, evaluados tanto en las correcciones de su proceso metodológico (mayor ponderación en el proyecto 1) como en sus resultados finales (mayor ponderación en proyecto 2) donde son evaluados de modo integral en la instancia de entrega formal, considerando aspectos visuales, objetuales, metodológicos y teóricos.*
- *2 debates en grupo, individuales o en plenario, donde se evalúan la participación, capacidad argumental y asimilación de los contenidos de carácter teórico de la asignatura.*
- *Al menos 4 correcciones y/o presentaciones en clase, que dan testimonio de los avances de los proyectos.*

Actividades evaluadas llevadas a cabo para el desarrollo de contenidos específicos.

13. Requisitos de aprobación

Nota promedio ponderado de los proyectos (70% total proyectos, 30% proyecto 1 y 40% proyecto 2) debates (20%) y (10%) otros ejercicios y actividades realizados durante el semestre debe ser superior a 4.0 (Escala 1.0 a 7.0 con un decimal). La ponderación se establecerá al comienzo del semestre y será conocida por los estudiantes.

Asistencia superior al 70%

14. Bibliografía obligatoria (no más de 5 textos)

Sparke, Penny, Diseño y cultura, una introducción: desde 1900 hasta la actualidad (Barcelona, España: Gustavo Gili, 2010)

Han, Byung-Chul, La salvación de lo bello (España: Herder, 2015)

Bibliografía complementaria

Han, Byung-Chul, La agonía del eros (España: Herder, 2018)

Domínguez, Fernando, y Uriel Fogué, “Desplegando las capacidades políticas del diseño”, Revista Diseña, 11 (2017), 96–109

Mouffe, Chantal, “Alfredo Jaar El artista como intelectual orgánico”, Revista Diseña, 11 (2017), 18–35

Tironi, Martín, “Repensando la política desde el diseño (y el diseño desde la política)”, Revista Diseña, 2017, 37–45
<<http://www.revistadisena.com/repensando-la-politica-desde-el-diseno-y-el-diseno-desde-la-politica/>>

Gómez Barrera, Yaffa Nahir Ivette, “La Cultura del Diseño, estrategia para la generación de valor e innovación en la PyMe del Área Metropolitana del Centro Occidente, Colombia”, Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, 34 (2010), 109–209

Recursos web

(Recursos de referencia para el apoyo del proceso formativo del estudiante; se debe indicar la dirección completa del recurso y una descripción del mismo; cada recurso debe ir en una línea distinta).