|  |
| --- |
| 1. Propósito general del curso |
| Conocimiento, aplicación y comprensión de los fundamentos metodológicos del diseño, con énfasis en sus especialidades. Integración de los conceptos de contexto y usuario, problema o necesidad, requerimientos, atributos y restricciones para el planteamiento de propuestas de diseño. |

|  |  |
| --- | --- |
| PROGRAMA | |
| 1. Nombre de la actividad curricular: | AUD30001 - Proyecto III |
| 1. Nombre de la sección: | 2 |
| 1. Profesores: | Patricio Araya |
| 1. Ayudante: | Por confirmar |
| 1. Nombre de la actividad curricular en inglés: | DESIGN STUDIO III (Industrial and Service Design mention) |
| 1. Unidad Académica: | Escuela de Pregrado / Carrera de Diseño |
| 1. Horas de trabajo de estudiante: | ? horas/semana |
| 7.1 Horas directas (en aula): | 9 horas |
| 7.2 Horas indirectas (autónomas): | 4,5 horas |
| 1. Tipo de créditos: | Sistema de Créditos Transferibles |
| 1. Número de créditos SCT – Chile: |  |

|  |
| --- |
| 1. Resultados de Aprendizaje: |
| 1. identifica las particularidades y fundamentos metodológicos de la profesión y la disciplina del Diseño, en la mención, para obtener una visión personal y amplia de las mismas, y de los métodos utilizados en la resolución de problemas.  2. Reconoce y relaciona las diferentes etapas de un proyecto de Diseño en su mención, utilizándolas para enfrentar su desarrollo de modo sistemático y estratégico.  3. Define, aplicando métodos propios de la disciplina, los diferentes elementos que conforman el contexto proyectual físico e inmaterial para establecer las bases de su propuesta de Diseño.  4. Propone, comunica y materializa soluciones de Diseño de baja complejidad para resolver, aplicando métodos propios de la disciplina y de modo pertinente al contexto, las problemáticas que ha sido capaz de definir. |

|  |
| --- |
| 1. Saberes / contenidos: |
| **Unidad 1. Introducción al Diseño Industrial.**   * El Diseño Industrial como profesión y como disciplina. * El Diseño como lenguaje y la propuesta como mensaje, la relación diseñador-   objeto-usuario en el marco del contexto proyectual.   * Productos y Diseñadores. Referentes claves. * Diseño Industrial hoy y mañana.   **Unidad 2. Introducción al proyecto y la metodología del Diseño Industrial.**   * 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.   * La metodología del diseño industrial como herramienta para la reducción de la   complejidad y la incertidumbre.  **Unidad 3. Observación, análisis y definición del contexto proyectual.**   * Métodos para la definición de los contextos físico, social, cultural, humano y   económico del proyecto de Diseño. (etnografía, prospectiva, escenarios)   * Métodos para la definición del usuario/consumidor/cliente. (mapa de empatía,   personas)   * Definición del problema, necesidad u oportunidad de Diseño. * Los objetivos del proyecto y del producto.   **Unidad 4. Planteamiento de propuestas de diseño.**   *  El producto industrial y las dimensiones o tipos de función (práctica o directa,   estética o hedónica, indicativa o de usabilidad, simbólica/social, económica o  de mercado y otras denominaciones tales como operativa, apelativa,  comunicativa, persuasiva, prestacional, etc.).   * Métodos para el establecimiento de requerimientos y atributos del producto. * Métodos lógicos y creativos (ej. árbol de requerimientos y atributos, matrices   de decisión; sinéctica, lluvia de ideas, etc.).   * Criterios y fundamentos para la síntesis y configuración morfológica de   productos.   * Definición de aspectos productivos, procesos, criterios y restricciones. * El bocetaje y los prototipos como método de comunicación y materialización de   la propuesta de Diseño. Tipologías de bocetaje y prototipos, fundamentos de  bocetaje, propósitos y criterios para determinar la estrategia de prototipado  adecuada a cada proyecto. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Calendario | | |
| Semana | Fecha | Contenido/Actividades |
| 1 | 1 y 4 junio | INTRODUCCIÓN AL DISEÑO INDUSTRIAL – ejercicio simple |
| 2 | 8 y 11 junio | INTRODUCCIÓN AL PROYECTO DE DISEÑO – OBSERVACIÓN Y ANALISIS – ejercicio simple |
| 3 | 15 y 18 junio | CONTEXTO PROYECTUAL – INCIO DE PROYECTO DE DISEÑO |
| 4 | 22 y 25 junio | ANTECEDENTES RELACIONALES Y CONTEXTUALES |
| 5 | 29 junio y 02 julio | DEFINICIÓN CONCEPTUAL Y DESARROLLO DE IDEAS |
| 6 | 06 y 09 julio | DEFINICIÓN DE IDEA DEFINITIVA |
| 7 | 13 y 16 julio | DESARROLLO DE DISEÑO DE DETALLE |
| 8 | 20 y 23 julio | REPRESENTACIÓN DEL PROYECTO |
| 9 | 27 y 30 julio | ENTREGA FINAL - cierre |

|  |
| --- |
| 1. Metodología: |
| La asignatura continúa en la línea de los tradicionales talleres de diseño conservando como metodología principal el aprendizaje basado en proyectos. Se consideran, además, clases lectivas con apoyo audiovisual y lectura de material específico, especialmente en sus primeras etapas, para presentar al estudiante la disciplina del diseño industrial y sus métodos. Un tercer método de enseñanza corresponde a la 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. 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. En este nivel estos contextos deben garantizar el acceso a los estudiantes (contextos domésticos, cercanos, sin restricciones). Las temáticas específicas de los proyectos corresponderán a productos de baja complejidad como por ejemplo utensilios, instrumentos o herramientas sin mecanismos complejos ni tecnologías incorporadas. |

|  |
| --- |
| 1. Recursos: Proyecto Tecnológico - Proyecto Empresa |
|  |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Requerimiento de otros espacios de la Facultad:  * **\* A la espera de las medidas sanitarias en el mes de JULIO\*** | | |
| Fecha | Duración | Lugar |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |
| --- |
| 1. Evaluación: |
| Se realizará 1 proyectos de diseño de carácter individual y/o grupal.  La asistencia a clases es obligatoria, debiendo ser superior al 75%.  La asignatura se aprueba automáticamente una vez aprobadas la sección práctica.  nota 1(20%)  nota 2(30%)  nota 3(50%) |

|  |
| --- |
| 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 Clave:   Diseño; Fundamentos metodológicos del Diseño, Proyecto de Diseño; Métodos de Diseño; Diseño Industrial |
| 1. Bibliografía Obligatoria (no más de 5 textos) |
| Löbach, B. (1981). Diseño Industrial. Bases para la configuración de los productos  industriales (1st ed.). Barcelona, España: Gustavo Gili. ISBN 84-252-1032-1  Hallgrimsson, B. (2013). Diseño de producto. Maquetas y prototipos (1st ed.).  Barcelona, España: Promopress. ISBN 978-84-92810-52-9  Milton, A., & Rodgers, P. (2013). Métodos de investigación para el diseño de  producto (1st ed.). Barcelona, España: Blume. ISBN 978-8498017120  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 |
| 1. Bibliografía Complementaria: |
| *Blomkvist, J. (2011). Prototype evaluation in service design. A case study at an emergency ward. In N. F. Roozenburg, L. L. Chen, & P. J. Stappers (Eds.), Proceedings of IASDR 2011. Delft, Holanda.*  *Brown, T. (2009). Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation (1st ed.). New York, NY, USA: HarperCollins.*  *Bryden, D. (2014). CAD y prototipado rápido en el Diseño de producto. Barcelona, España: Promopress.*  *Buxton, B. (2007). Sketching User Experiences. Getting the Design Right and the Right Design (1st ed.). Amsterdam, Holanda: Morgan Kaufmann, Elsevier.*  *Eissen, K., & Steur, R. (2011). Sketching. The Basics. Amsterdam, Holanda: BIS Publishers.*  *Fokkinga, S. F., & Desmet, P. M. A. (2013). Ten ways to design for disgust, sadness, and other enjoyments: A Design Approach to Enrich Product Experiences with Negative Emotions. International Journal of Design, 7(1), 19–36.*  *Fulton Suri, J. (2005) Thoughtless Acts? Observations on Intuitive Design. Vancouver, Canadá: Chronicle Books.*  *Krippendorff, K. (2006). The Semantic Turn: A New Foundation for Design. Boca Raton, FL, USA: Taylor & Francis.*  *Moggridge, B. (2006). Designing Interactions (1st ed.). Cambridge, MA, USA: MIT University Press Group Ltd.*  *Norman, D. A. (1990). La psicología de los objetos cotidianos (1st ed.). Madrid, España: Nerea.*  *Norman, D. A. (2004). El Diseño Emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos. Barcelona, España: Paidós.*  *Osgood, C. E. (1952). The Nature and measurement of meaning. Psychological Bulletin, 49(3), 197–237. https://doi.org/10.1037/h0021468*  *Schifferstein, H. N. J., & Hekkert, P. (Eds.). (2008). Product Experience (1st ed.). Amsterdam, Holanda: Elsevier.*  *Van Gorp, T., & Adams, E. (2012). Design for Emotion (1st ed.). Boston MA, USA: Morgan Kaufmann, Elsevier.* |

|  |
| --- |
| 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”.* |