

PROGRAMA DE CURSO			
CARRERA	DISEÑO	CÓDIGO	AUD7V001
1. Nombre de la actividad curricular <i>PROYECTO VII (Mención Diseño Industrial y Servicios)</i>			
Nombre de la actividad curricular en inglés <i>DESIGN STUDIO VII (Industrial and Service Design mention)</i>			
2. Palabras Clave <i>Diseño industrial; Diseño de servicios; Ejercicio profesional del Diseño, Diseño y empresa; Diseño de autor; Diseño centrado en la persona;</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 12	Horas directas (presencial)	Horas indirectas (no presencial)	
	9	9	
6. Requisitos		<i>PROYECTO VI</i>	
7. Propósito formativo		<i>Estructurar proyectos y desarrollar propuestas de diseño de alta complejidad, con énfasis en la comunicación y la estrategia, incorporando las variables propias del contexto amplio en que se plantea la intervención y con un alto nivel de factibilidad en todo aspecto, integrando la gestión del proyecto de diseño en un contexto similar al ejercicio real de la profesión y desarrollando una visión disciplinar propia.</i>	
8. Descripción		La última asignatura proyectual de la mención Industrial y servicios	

general	presenta un perfil tanto formativo de las competencias más avanzadas del futuro profesional como una instancia donde los estudiantes deben testimoniar las capacidades adquiridas en su paso por la carrera. Se estructura sobre los contenidos teórico-prácticos de las asignaturas previas de la línea Proyecto profundizando en los aspectos de tipo epistemológico y permitiendo la puesta en práctica más avanzada de los aspectos técnicos y profesionales ya revisados. Su desarrollo práctico se basa en dos tipos de proyecto, (1) profesionales, con una estrecha vinculación con el medio a través del contacto con empresas y organizaciones que requieren Diseño industrial, con sus restricciones y condiciones de mercado, y (2) experimentales y/o autorales, que permiten introducir temáticas avanzadas y/o de vanguardia en la disciplina, tanto desde un enfoque técnico-tecnológico como desde el puramente disciplinar, dentro de un ámbito académico de desarrollo del conocimiento. El tiempo dedicado en esta asignatura al desarrollo práctico de los proyectos es privilegiado por sobre los contenidos teóricos que se van revisando de acuerdo con su requerimiento en los mismos proyectos, potenciando el diálogo entre el equipo docente y los estudiantes sobre temáticas más avanzadas y propias de la reflexión disciplinar que se espera de la última instancia académica formal antes del proceso de título. Se abordan encargos de complejidad media-alta donde el proceso de desarrollo de estos se propone desde una actitud autónoma, que busca desarrollar en los estudiantes independencia y capacidad de gestionar tanto los proyectos de diseño que ejecutan como la labor profesional completa que ello implica, al tiempo que desarrollan una posición personal en lo disciplinar, intelectual, lo ético y lo estético.
-----------------------	--

9. Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso

COMPETENCIAS.

- I.3 Emite juicios críticos sobre instancias de mediación entre las ciudadanías y sus contextos.
- II.3 Produce objetos de mediación que impacten social, económica y culturalmente en las ciudadanías y el entorno.
- III.2 Lidera y gestiona talentos y equipos multidisciplinarios.
- III.3 Concibe y diseña estrategias de intervención de acuerdo con el contexto para la formulación e implementación de proyectos e iniciativas de emprendimiento.

SUBCOMPETENCIAS.

- I.3.a Reflexiona sobre fenómenos de mediación entre las ciudadanías, las comunidades, las personas y sus contextos.
- I.3.b Evalúa pre-factibilidad técnica y económica de las propuestas de mediación mediante el

conocimiento y/o aplicación de normativas y estándares asociados.

I.3.c Valida proyectos de mediación mediante testeos de procesos productivos sustentables, productos, servicios o experiencias.

II.3.a Incorpora distintos oficios en su dimensión proyectual, técnica y productiva.

II.3.b Integra distintas tecnologías en el marco productivo, de la transferencia de información y de las interfaces.

III.2.a Asesora a personas u organizaciones para la implementación de proyectos atingentes al/en el ámbito del diseño.

III.3.b Selecciona medios y procedimientos disciplinarios para distintos entornos y escalas.

III.3.c Organiza creativamente el desarrollo de proyectos de mediación en el ámbito de la academia y las industrias.

III.3.d Implementa procesos básicos de control acorde a los recursos que el proyecto requiera.

10. Resultados de Aprendizaje

- 1. Desempeña, en un contexto controlado, los roles y tareas del Diseñador en agencia, como consultor y ejerciendo de modo independiente, comprendiendo que los estándares requeridos para cumplirlos se sustentan en una formación académica especializada y el ejercicio profesional riguroso de la disciplina del Diseño.*
- 2. Valora los alcances más profundos de la labor de configuración del entorno artificial y las problemáticas de tipo ético y moral implícitas en el ejercicio profesional del Diseño Industrial y de Servicios.*
- 3. Reflexiona y discute, argumentando de manera informada sobre los diversos enfoques de la disciplina del Diseño industrial y de Servicios, sus alcances actuales y posibilidades futuras, así como su vinculación con los contextos sociales, culturales, académicos y organizacionales a nivel nacional y global, estableciendo una perspectiva propia y transmitiendo dicha mirada a sus proyectos y propuestas de Diseño.*
- 4. Planifica, materializa, implementa, testea, valida y produce propuestas innovadoras con autonomía profesional, a través de la selección y aplicación estratégica de enfoques, métodos, técnicas y procesos avanzados, pertinentes al contexto del desarrollo proyectual, en ambas especialidades de la mención.*

Saberes fundamentales / Contenidos

Unidad 1. Introducción al ejercicio profesional del Diseño Industrial y de Servicios.

- Realidad profesional nacional y universal, enfoques y características de la disciplina. Referentes clave de cada énfasis y enfoque disciplinar. Contexto de la disciplina, ICSID, sociedades, concursos de Diseño, etc.*

- *La oficina de diseño, el ejercicio profesional de consultoría y/o freelance, el departamento de Diseño Industrial de la empresa.*
- *Protocolos profesionales: contacto, presupuestos y cotizaciones, contratos, convenios, reuniones, brief, cotizaciones, entregas y correcciones.*
- *Ética de la disciplina del Diseño y en su ejercicio profesional.*
- *Diseño y sociedad.*
- *Visión prospectiva y análisis de escenarios en el Diseño de productos y servicios.*

Unidad 2. Diseño de Servicios y experiencias aplicado a proyecto.

- *El Diseño de Servicios como campo disciplinar.*
- *Diseño de Servicios aplicado a casos reales.*
- *Diseñar experiencias significativas*
- ***Desarrollo de propuestas de Diseño de servicios y/o experiencias.***

Unidad 3. Diseño Industrial aplicado a proyecto.

- *Criterios de Diseño para la usabilidad, la interacción, la experiencia, el bienestar.*
- ***Desarrollo de propuestas de Diseño Industrial en contexto real.***
- *El “Diseño Industrial de Autor”, concepto, variantes, casos.*
- ***Desarrollo de propuestas autorales con enfoque prospectivo.***

Unidad 4. Prototipado, validación técnico-funcional y producción de propuestas.

- *Plan de prototipado de servicios, implementación y testeo de propuestas.*
- *Análisis y diseño CMF (Color, material, acabados) de las propuestas*
- *Validación de las diferentes dimensiones del producto, plan de prototipado de producto.*
- *Procesos, estrategias y variables de producción en los proyectos de Diseño, prototipado funcional de productos y servicios de mediana complejidad.*

11. Metodología

La asignatura utiliza como metodología principal el aprendizaje basado en proyectos. Al ser la asignatura más avanzada de la línea los proyectos se realizarán

en un ambiente simulado de trabajo profesional bajo tres modalidades: consultoría profesional, oficina de diseño y la figura de diseñador independiente, y en conjunto con organizaciones, instituciones o empresas que actuarán bajo la figura de cliente o mandante participando activamente de los procesos de desarrollo y evaluación de las propuestas. La simulación de los contextos profesionales implica todo aquello que forma parte de éstos, tales como procesos de entrega y revisión de avances, tiempos y plazos, documentación, protocolos, etc.

Se consideran, además, clases lectivas con apoyo audiovisual y lectura de material específico, especialmente en sus primeras etapas, para presentar al estudiante los contenidos teóricos a aplicar en el desarrollo de los proyectos.

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.

Las temáticas específicas de los proyectos surgirán a partir de encargos de las organización y/o empresas, y de la investigación contextual mediante trabajo de campo, dando lugar a productos y servicios de complejidad media y/o alta, pudiendo incorporar tecnologías o mecanismos en su desarrollo y considerando procesos productivos, logísticas y prototipos cercanos al desarrollo real de productos o servicios

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

1.1. Conoce a partir de la práctica guiada, las diferentes modalidades actuales del ejercicio profesional del Diseño Industrial y de Servicios, analizando las características de cada una con visión crítica.

1.2. Establece vínculos entre las distintas modalidades y la formación recibida, así como diferencias en cuanto a rigor, complejidad y posibilidades de desempeño en relación con su proyecto personal de desarrollo profesional futuro y su propia mirada disciplinar.

2.1. Define su posición valórica y ética frente a la disciplina y la profesión del Diseño Industrial y de Servicios, siendo capaz de argumentar su postura y ser consecuente con ella frente a situaciones y casos concretos que pongan en tensión sus definiciones.

3.1. Genera propuestas que además de cumplir con los requerimientos en todas las dimensiones del producto y/o servicio, son capaces de comunicar en diferentes niveles las perspectivas y enfoques disciplinares a los que el diseñador adscribe.

3.2. Desarrolla propuestas pertinentes a los diferentes contextos profesionales a los que se

ve enfrentado, a partir de un análisis riguroso y profesional de cada aspecto involucrado en el proyecto, discriminando de modo autónomo los métodos más adecuados para ello.

4.1. Define planes y procesos de prototipado, producción y validación de sus propuestas, desarrollando protocolos viables y acordes con el contexto proyectual y mediante la aplicación de conocimientos y herramientas adquiridas en su formación profesional y generando documentación técnica con el rigor requerido para la disciplina.

4.2. Presenta propuestas de complejidad media-alta utilizando métodos, herramientas y recursos propios de la disciplina y sus especialidades, con un nivel profesional en los aspectos visuales, documentales, técnicos, materiales y expresivos.

Herramientas y situaciones de evaluación:

2 proyectos (o uno integrado), uno del ámbito del Diseño industrial y otro del área Diseño de Servicios con clientes/mandantes reales.

1 proyecto académico (sin cliente) de diseño de objetos con enfoque “Diseño de autor y/o experimental y/o prospectivo”.

1 debate en grupo, individual o en plenario, donde se evalúa la participación, capacidad argumental y asimilación de los contenidos de carácter teórico de la asignatura.

Al menos 4 correcciones y/o presentaciones en clase calificadas, que dan testimonio directo de los avances de los proyectos.

Actividades realizadas en clase o encargos evaluados para el desarrollo de contenidos específicos.

13. Requisitos de aprobación.

Nota promedio ponderado de los proyectos (75% total considerando correcciones parciales y estados de avance) debate (15%) 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).

Buxton, B. (2007). Sketching User Experiences. Getting the Design Right and the

Right Design (1st ed.). Amsterdam, Holanda: Morgan Kaufmann, Elsevier.

Lefteri, C. (2008). ASÍ SE HACE. Técnicas de Fabricación para Diseño de Producto (1st ed.). Barcelona, España: Blume.

Stickdorn, M., Lawrence, A., Hormess, M., & Schneider, J. (2018). This is Service Design Doing. Applying Service Design Thinking in the Real World. Sebastopol, Canada: O'Reilly Media.

Sauro, J., & Lewis, J. R. (2012). Quantifying the User Experience. Practical Statistics for User Research. Waltham, MA USA: Elsevier Morgan Kaufmann.

Schifferstein, H. N. J., & Hekkert, P. (Eds.). (2008). Product Experience (1st ed.). Amsterdam, Holanda: Elsevier.

Bibliografía complementaria.

Becerra, L. (2016). CMF Design: The Fundamental Principles of Colour, Material and Finish Design. Amsterdam, Frame Publishers

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.

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.

Cranz, G. (2016). Ethnography for Designers (1st ed.). Routledge (Taylor & Francis). New York, NY. USA. ISBN 978-1138121096

Cuffaro, D. F., Paige, D., Blackman, C. J., Laituri, D., Covert, D. E., Sears, L. M., & Nehez-cuffaro, A. (2013). The Industrial Design Reference+Specification Book. All the details industrial designers need to know but can never find (1st ed.). Beverly, MA, USA: Rockport. ISBN 978-1-59253-847-8

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.

Lesko, J. (2012). Diseño Industrial. Guía De Materiales Y Procesos De Manufactura. México D.F.: Limusa Wiley.

Milton, A., & Rodgers, P. (2013). Métodos de investigación para el diseño de producto (1st ed.). Barcelona, España: Blume. ISBN 978-8498017120

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>

Stickdorn, M., & Schneider, J. (Eds.). (2011). This is Service Design Thinking (1st ed.). Amsterdam, Holanda: BIS Publishers. ISBN 978-90-6369-279-7

Schifferstein, H. N. J., & Hekkert, P. (Eds.). (2008). Product Experience (1st ed.). Amsterdam, Holanda: Elsevier.

Ulrich, K., & Eppinger, S. (2013). Diseño y desarrollo de productos (5th ed.). México D.F.: McGraw Hill Education. ISBN 978-607-15-0944-4

Van Gorp, T., & Adams, E. (2012). Design for Emotion (1st ed.). Boston MA, USA: Morgan Kaufmann, Elsevier.

Recursos web

Diseño de servicios

<http://www.emol.com/noticias/Economia/2017/03/05/847771/Tienes-poco-tiempo-Conoce-algunos-servicios-100-chilenos-que-te-sacaran-de-apuro.html>

<https://blog.practicalservicedesign.com/the-difference-between-a-journey-map->

[and-a-service-blueprint-31a6e24c4a6c](#)

[http://advenio.es/disena-la-experiencia-del-cliente-customer-journey-map/](#)

[http://advenio.es/como-disenar-servicios-a-traves-del-service-blueprint/](#)

Prospectiva y Diseño

[https://www.youtube.com/watch?v=hPXS7rC1PWo](#)

[https://www.wired.com/2016/11/ behold-chinas-answer-amazon-echo-linglong-dingdong/?mbid=social_fb](#)

[http://www.experimenta.es/noticias/entrevistas/andreas-enslin-como-deberia-ser-el-diseno-del-futuro/](#)

[https://www.pinterest.cl/pin/606086062322891308/](#)

Usabilidad, experiencia y emociones.

[https://www.flickr.com/groups/thoughtlessacts/](#)

[http://www.mindlab.cl/wp-content/uploads/2010/08/observacion_1.pdf](#)

[https://www.u-cursos.cl/fau/2017/1/DIP501/3/foro/r/los_objetos_que_vienen.pdf](#)

Prototipos y Modelos

[https://www.youtube.com/watch?v=YSOuSfCniPY](#)

[http://www.think.cl/index.php/lego-serious-play-3](#)

[https://qz.com/966107/mit-and-steelcase-are-creating-3d-printed-furniture-in-pools-of-goo/](#)

[https://www.youtube.com/watch?v=xS53BPUDX8Y](#)

Documentales y videos

[https://www.netflix.com/cl/title/81002391](#)

[https://www.youtube.com/watch?v=je93FRMyg-4&list=PLznFCK-1VaBGWfICxRVaH2KmDTRXP1uuq](#)

[https://www.documaniatv.com/biografias/eames-el-arquitecto-y-la-pintora-video_16dca62ab.html](#)