

PROGRAMA	
1. Nombre de la asignatura:	AUD40001 Proyecto IV
2. Nombre de la sección:	Sección 4
3. Profesores:	Esteban Murúa
4. Ayudante:	(según confirmación de Escuela)
5. Nombre de la actividad curricular en inglés:	DESIGN STUDIO IV (Visuality and media mention)
6. Unidad Académica:	Escuela de Pregrado / Carrera de Diseño
7. Horas de trabajo de estudiante:	9 horas
7.1 Horas directas (en aula):	9
7.2 Horas indirectas (autónomas):	4,5
8. Tipo de créditos:	Sistema de Créditos Transferibles
9. Número de créditos SCT – Chile:	9

10. Propósito general del curso
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.

11. Resultados de Aprendizaje:
<p>1. Describe las relaciones, diferencias y similitudes entre las especialidades de la mención desarrollando una comprensión amplia de la disciplina del Diseño y una visión prospectiva de la misma.</p> <p>2. Define en profundidad los factores contextuales y humanos involucrados en la propuesta de Diseño, utilizando métodos y lenguajes propios de cada especialidad de la mención acordes a la escala del proyecto abordado.</p>

- 3. Elabora documentación e instrumentos pertinentes para el análisis, definición y comunicación de la propuesta de modo pertinente con cada una de las etapas del proyecto.**
- 4. Planifica, materializa, testea, valida y produce propuestas de Diseño a través de la selección y aplicación estratégica de métodos, técnicas y procesos pertinentes al contexto del desarrollo proyectual.**

12. Saberes / contenidos:

Unidad 1. El problema, la metodología y la solución. Frente a un problema de diseño determinado, los estudiantes son capaces de definir, seleccionar y/o crear metodologías, para luego implementarlas en la solución de la problemática abordada.

Unidad 2. El ámbito, el problema, la metodología y la solución. Los estudiantes se sitúan frente a diversos contextos sociales, culturales, de mercado o similares, y son capaces de identificar problemas de diseño circunscritos en esos ámbitos, para posteriormente definir, seleccionar y/o crear metodologías que les permitan resolver el problema.

13. 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 desarrollo 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.

--

14. Recursos:
No

15. Gestión de materiales:
No

16. Evaluación:
<p>Evaluación (En relación con los resultados de aprendizaje)</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>2.1 Enumera las etapas fundamentales de un proyecto de Diseño logrando definir la naturaleza, características y relevancia de cada una de ellas.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>3.2 Aplica métodos específicos para el desarrollo de cada una de las etapas, logrando optimizar su ejercicio proyectual.</p> <p>4.1 Materializa su propuesta mediante técnicas acordes al contexto proyectual, logrando comunicar todas sus dimensiones.</p> <p>Herramientas y situaciones de evaluación:</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Al menos 4 correcciones y/o presentaciones en clase, que dan testimonio de los avances de los proyectos.</p> <p>Actividades evaluadas llevadas a cabo para el desarrollo de contenidos específicos.</p>

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%

La asistencia a las Pruebas es obligatoria.

La aceptación de certificados médicos (los cuales deben estar visados por el SEMDA) es discrecional del profesor.

La asignatura se aprueba automáticamente una vez aprobadas la sección teórica y práctica. De lo contrario se debe rendir examen.

17. 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).

18. Palabras Clave: **Diseño; Fundamentos metodológicos del Diseño; Métodos de Diseño; Proyecto de Diseño; Visualidad; Medios.**

19. Bibliografía Obligatoria

Lupton, Ellen., Cole Phillips, Jennifer. Diseño gráfico: Nuevos fundamentos. Gustavo Gili.

Lupton, Ellen. Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking. 2012. Gustavo Gili.

Jenny, Peter. 2013. La mirada creativa. Gustavo Gili.

Blackwell, Lewis. Tipografía del Siglo XX. Editorial GG. 2004. 3ra edición, Gustavo Gili.

20. Bibliografía Complementaria:

Bierut, Michael., Jessica. Helfand, Steven. Heller, and Rick. Poynor. 2001. Fundamentos Del Diseño Gráfico. Ediciones Infinito.
Alvarez Caselli, P. (2003). Historia del Diseño Gráfico en Chile. Santiago, Chile: Consejo Nacional del Libro y la Lectura,

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”.