

<b>Nombre de la actividad curricular</b>	Proyecto IV AUD40001
<b>Unidad Académica</b>	Escuela de Pregrado FAU, Carrera de Diseño
<b>Ciclo formativo</b>	Ciclo 1 <b>RECONOCER PARA INTERPRETAR</b>
<b>Nivel</b>	4º semestre
<b>Profesora</b>	Macarena Becas V.
<b>Ayudante</b>	Narda Bruna
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Números de créditos</b>	9
<b>Requisitos</b>	Proyecto III
<b>Ámbitos de desempeño</b>	<b>EVALUAR, CREAR, GESTIONAR</b>
<b>Propósito formativo</b>	<i>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.</i>
<b>Competencias del perfil de egreso a las que contribuye el curso:</b>	
<p><i>I.1 Identifica, analiza y determina problemas, demandas y necesidades.</i></p> <p><i>I.2 Valora y mide la interacción del ser humano con su entorno físico y cultural.</i></p> <p><i>II.1 Conceptualiza morfologías, estados de significación y valor mediante un proceso de investigación desde las perspectivas tecnológicas, económicas, sociales y culturales.</i></p> <p><i>II.2 proyecta mediaciones para intervenir procesos relacionales entre las ciudadanías y el entorno artificial</i></p> <p><i>III.1 Administra recursos, medios e información aplicando criterios pertinentes con el contexto específico.</i></p>	
<b>Sub-competencias</b>	
<p><i>I.1 Establece criterios, procedimientos e indicadores respecto a tipologías, niveles y gados de medición.</i></p> <p><i>I.2.a Examina contextos de mediación entre sujetos y entornos.</i></p> <p><i>I.2.b Evalúa problemas de mediación en distintos entornos y escalas.</i></p> <p><i>II.1. Concibe sistemas visuales y objetuales entre las ciudadanías, las comunidades, las personas y su entorno, desde el dominio técnico, metodológico y cultural, propio de la disciplina.</i></p> <p><i>II.2. Implementa sistemas visuales, objetuales, mediales e integrados entre las ciudadanías, las comunidades, las personas y su entorno.</i></p> <p><i>III.1.a Selecciona estrategias prospectivas y productivas para la gestión de proyectos.</i></p> <p><i>III.1.b Fundamenta decisiones tácticas y estratégicas a partir de variables del contexto.</i></p>	
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJES</b>	
<p><i>1-Analiza e interpreta el entorno social, cultural y natural, problematizando la observación y levantando variables relevantes para la formulación de proyectos tangibles de diseño.</i></p> <p><i>2-Desarrolla propuestas de diseño de mediana complejidad, integrando aspectos funcionales, ergonómicos, formales y productivos, mediante iteración, verificación como parte de metodologías proyectuales de diseño de producto.</i></p> <p><i>3-Gestiona el desarrollo de proyectos aplicando herramienta de planificación, co-creación, trabajo en equipo y comunicación efectiva, incorporando lenguaje disciplinar y recursos técnicos propios de la profesión.</i></p> <p><i>4-Reflexiona y argumenta de modo fundamentado sobre los procesos y resultados de sus proyectos, reconociendo su impacto en el entorno y la sociedad.</i></p>	
<b>CONTENIDOS. Saberes fundamentales</b>	

<p>Los contenidos del curso se desarrollarán en un modo progresivo en que cada contenido de las unidades sea aplicado en la siguiente. Se desarrollarán clases expositivas, análisis de casos, debates y desarrollo de proyectos aplicando metodologías de diseño. Se entregará material de estudio y apoyo, bibliografía. Se desarrollarán 2 visitas como instancias de vinculación con el medio, y se realizarán 2 charlas de invitados profesionales que expongan su experiencia profesional desde la disciplina, vinculando los temas de los contenidos del curso. Se trabajará en 2 unidades, cruzando los conceptos de : FORMA.MATERIA. FUNCIÓN. GESTO.TRANSFORMACIÓN. ESPACIO. COMUNICACIÓN:</p> <p>Observación y levantamiento de información</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observación del entorno natural, social y productivo.</li> <li>- Levantamiento y análisis de datos; identificación de variables significativas.</li> <li>- Síntesis interpretativa del diagnóstico.</li> <li>- Comunicación inicial mediante láminas, exposiciones y prototipos exploratorios.</li> </ul> <p>Formulación y desarrollo de propuestas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Detección de problemáticas u oportunidades vinculadas a gestualidad corporal u otra situación definida en el curso.-Clasificación de funciones y variables: ergonómicas, productivas, formales.</li> <li>- Generación de propuestas: relación forma-función-producción.</li> <li>- Expresión técnica: materialidad, modos de fabricación, documentación técnica.</li> </ul> <p>Interpretación funcional</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocimiento de fenómenos mecánicos y de transformación en el entorno natural y artificial.</li> <li>- Traducción de estos fenómenos en soluciones de diseño.</li> <li>- Iteración y validación de propuestas mediante prototipos y pruebas funcionales.</li> <li>- Presentación y argumentación crítica de los resultados.</li> </ul>	
<b>Evaluaciones</b>	<p>Las evaluaciones, en relación a los Resultados de aprendizajes, corresponderán a trabajos individuales, en duplas y en grupo:</p> <p>En cada unidad se calificará con 2 a 3 notas (a definir luego del diagnostico) de desarrollo de proyecto, y una correspondiente a un 10% de ejercicios o actividades llevadas a cabo en clases para el desarrollo de contenidos específicos.</p> <p>Y una autoevaluación y retroalimentación entre pares, esto ultimo con el fin de fomentar la atención a los proyectos del curso, y fomentar la mirada analítica y crítica de los contenidos.</p> <p>Se contará con 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>Correcciones y/o presentaciones en clase, que dan testimonio de los avances de los proyectos.</p>
<b>Requisitos de aprobación</b>	<p>Mínimo 4.0</p> <p>Asistencia 75%. 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</p>
<b>Bibliografía Obligatoria</b>	
Bruno Munari. ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual	
Bruno Munari. Diseño y comunicación visual	
Tulio Fornari. Las funciones de la forma	
Donald Norman. Diseño emocional	
Donald Norman. La sicología de los objetos cotidianos	
Eva Heller. Psicología del color	
<b>Lecturas complementarias</b>	
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	
Alexander, C. (1969). Ensayo sobre la síntesis de la forma (1st ed.). Buenos Aires, Argentina: Infinito	
Henry, K. (2012). Dibujo para Diseñadores de Producto. De la idea al papel. Barcelona, España: Promopress.	
Michael Braungart y William McDonough. De la cuna a la cuna.	
Edwin Catmull. Creatividad S.A. 2015	