

PROGRAMA DE CURSO			
CARRERA	DISEÑO	CODIGO	AUD30001
1. Nombre de la actividad curricular <i>PROYECTO III (Mención Diseño Industrial y Servicios)</i>			
Nombre de la actividad curricular en inglés <i>DESIGN STUDIO III (Industrial and Service Design mention)</i>			
2. Palabras Clave <i>Diseño; Fundamentos metodológicos del Diseño, Proyecto de Diseño; Métodos de Diseño; Diseño Industrial</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 9	Horas directas (presencial) 9	Horas indirectas (no presencial) 4,5	
6. Requisitos <i>PROYECTO II</i>			
7. Propósito formativo <i>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.</i>			

8. Competencias y subcompetencias a las que contribuye el curso

COMPETENCIAS

I.1 Identifica, analiza y determina problemas, demandas y necesidades.

II.1 Conceptualiza morfologías, estados de significación y valor mediante un proceso de investigación desde las perspectivas tecnológicas, económicas, sociales y culturales.

II.2 Proyecta mediaciones para intervenir procesos relacionales entre las ciudadanías y el entorno artificial.

III.1 Administra recursos, medios e información aplicando criterios pertinentes con el contexto específico.

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.1.b Detecta necesidades de actuación disciplinar en contextos comunitarios.

I.1.c Establece criterios, procedimientos e indicadores respecto a tipologías, niveles y grados de mediación.

II.1.b 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.

II.1.c Otorga valor de uso, cambio y signo al desarrollo de proyectos de mediación.

II.2.a Desarrolla lenguajes morfológicos en relación con principios epistémicos, culturales e históricos de la forma.

III.1.a Selecciona estrategias prospectivas y productivas para la gestión de proyectos.

III.1.b Fundamenta decisiones tácticas y estratégicas a partir de variables del contexto.

III.3.a Asume compromisos, de manera constante y autónoma con su desarrollo personal y profesional.

9. 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.*

10. Saberes fundamentales / 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.*
- *Fundamentos de modelos y prototipos para la materialización de propuestas.*

11. 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.

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

1.1 Describe las principales tareas, métodos y características del ejercicio profesional del Diseñador Industrial actual 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 Industrial logrando un análisis crítico y personal al respecto.

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

2.2 Considera las etapas 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 de solución 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 gráficos, 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 para el desarrollo de contenidos específicos.*

13. Requisitos de aprobación

Nota promedio ponderado de los proyectos (70% total proyectos, 30% proyecto 1 y 70% 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)

Löblich, B. (1981). Diseño Industrial. Bases para la configuración de los productos industriales (1st ed.). Barcelona, España: Gustavo Gili. ISBN 84-252-1032-1

Hallgrímsson, 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

Bibliografía complementaria

Alexander, C. (1969). Ensayo sobre la síntesis de la forma (1st ed.). Buenos Aires, Argentina: Infinito.

Burdek, B. (1994). Diseño industrial - Historia, Teoría y Práctica. (1a ed.). Barcelona, España: Gustavo Gili.

Cross, N. (2001). Métodos de Diseño. Estrategias para el Diseño de Productos. México D.F.: Limusa Wiley. ISBN 9789681853020

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

Krippendorff, K. (2006). *The Semantic Turn: A New Foundation for Design*. Boca Raton, FL, USA: Taylor & Francis.

Eissen, K., & Steur, R. (2008). *Sketching - Drawing techniques for product designers (2nd ed.)*. Ciudad de Singapur, Singapur: Page One.

Eissen, K., & Steur, R. (2011). *Sketching. The Basics*. Amsterdam, Holanda: BIS Publishers.

Henry, K. (2012). *Dibujo para Diseñadores de Producto. De la idea al papel*. Barcelona, España: Promopress.

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

Lidwell, W., Butler, J., & Holden, K. (2005). *Principios Universales de Diseño (1st ed.)*. Barcelona, España: Blume.

Steffen, D. (2007). *Design semantics of Innovation. Product language as a reflection on technical innovation and socio-cultural change*. Department of Art and Design History, Bergische Universität, Wuppertal, Alemania.

Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2011). *Diseño y Desarrollo de Productos. Un enfoque multidisciplinario. (2a ed.)*. New York, NY, USA: McGraw-Hill.

Recursos web

Innovación social a través del diseño.

<http://www.cabunocdesign.com/giradora/>

<https://www.swissecoline.com/>

Referentes estéticos de Diseño Industrial (Galerías de productos).

<http://www.idsa.org/awards/idea/gallery>

<http://www.tuvie.com/dongseo-university-industrial-design-exhibition-part-1/>

<https://red-dot.de/pd/online-exhibition/?lang=en>

<https://www.pinterest.es/jeongyookim7/form/>

<https://www.pinterest.es/pin/532761830897685458/>

Láminas de presentación y Sketching.

<http://www.coroflot.com/hastings>

<http://static1.squarespace.com/static/523c8ef7e4b0c757eff041ca/t/5329b640e4b058a05ed48240/1395242560299/CORSAIR2014%28small%29.pdf>

<https://www.pinterest.es/pin/496521927648524098/>

Prototipos y Modelos.

<https://www.pinterest.es/pin/233413193164667098/>

<https://www.pinterest.es/5WRDUD3/cool-prototype-models/>

<http://volpinprops.blogspot.cl/2011/07/n7-rifle-mass-effect-3.html?m=1>