

Programa de Asignatura > 1/2015> DISEÑO

| | |
|---------------------------------|---------------|
| Nombre | CÓDIGO |
| TALLER DE DISEÑO INDUSTRIAL III | |

| | | | |
|-------------|---------------------|----------------------|-------------|
| AREA | Proyectual | CARACTER | OBLIGATORIO |
| PROFESOR | Rodrigo Díaz Gronow | REGIMEN | SEMESTRAL |
| AYUDANTE | Álvaro Hinojosa | HORAS (D.Directa) | 9 |
| MONITOR(ES) | | CREDITOS | |
| REQUISITOS | COD. ASIGN. | NIVEL REF | x° SEMESTRE |

JUSTIFICACION

Esta asignatura contribuye al desarrollo del Perfil Profesional del Diseñador Industrial de productos en el proceso de toma de decisión; ANALIZAR , EVALUAR Y CREAR (competencias en habilidades superiores) que demanda todo desarrollo de una propuesta / producto de diseño.

El proceso de toma de decisión, implica el conocimiento y comprensión de tecnologías, métodos, instrumentos y experiencias en diversos planos y niveles del diseño de productos. En relación a lo anterior el taller se concentrara en cómo se llega a la solución y en las implicancias de las decisiones tomadas, permitiendo analizar, comprender y evaluar los resultados obtenidos.

REQUISITOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN TERMINOS DE COMPETENCIAS GENERICAS Y ESPECIFICAS

Al finalizar esta asignatura, cada estudiante será competente en:

Competencias Generales:

Capacidad para analizar, evaluar y diagnosticar problemas de Diseño Industrial de Productos.

Capacidad para identificar y jerarquizar, variables en problemáticas de Diseño Industrial de Productos.

Capacidad de trabajo en equipos multidisciplinario, estableciendo los roles que competen en el proyecto de Diseño Industrial de Productos.

Capacidad de implementar y desarrollar soluciones sostenibles y eco-eficientes en proyectos de Diseño Industrial de Producto.

CONTENIDOS

Metodológica MIT: Diseño y Desarrollo de Productos enfoque Multidisciplinar.

Metodológica ABP: Aprendizaje Basado en Problemas.

Metodológica ECE: Ejercitación Casuística Enfocada.

UNIDAD 1:

Ejercicio Diagnóstico: PICNIC BIKE ejercicio en conjunto 2, 3 y 4 año. Producto.

UNIDAD 2: Ejercicio de Diseño 1: Construcción y Validación del problema. Formulación de alternativas de solución

UNIDAD 3: Ejercicio de Diseño 2: Toma de decisiones. (Identificación de variables, aplicación de criterios y validación de soluciones)

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Clases Teóricas.

Clases de Especialistas.

Metodológicas Específicas:

Metodológica MIT: Diseño y Desarrollo de Productos enfoque Multidisciplinar.

Metodológica ABP: Aprendizaje Basado en Problemas.

Metodológica ECE: Ejercitación Casuística Enfocada.

Se realizarán clases teóricas de los métodos a utilizar, permitiendo profundizar diferentes formas de obtener y procesar información, comprendiendo diversos niveles de problemáticas y sus variables. De manera consecutiva y progresiva se realizarán ejercicios aplicados, permitiendo sintetizar y evaluar los resultados en los diferentes casos.

SISTEMA DE EVALUACION

La evaluación será a través de entregas parciales con un 70% y un trabajo final con un valor de 30% de la nota final.

DOCUMENTACION

Diseño y Desarrollo de Productos, enfoque multidisciplinario

Karl T. Ulrich y Steven D. Eppinger
Editorial Mc Graw Hill

Principios Universales de Diseño

William Lidwell, Kritina Holder y Jill Butler
Editorial Blume

Diseño Posindustrial, Teoría y Práctica de la innovación.

Eduardo Joselevich
Editorial Infinito

Massive Change

Bruce Mau
Editorial Phaidon

Así se hace; técnicas de fabricación para diseño de producto.

Chris Lefteri
Ed. Blume

Procesos 50 productos de diseño del concepto a la fabricación.

Ed. Blume

Disegn Now

Charlotte & Peter Fiell
Ed. Taschen

Ultramateriales formas en que la innovación de los materiales cambia el mundo.

George M. Beylerian y Andrew Dent
Ed. Blumer

La Psicología de los objetos cotidianos.

Donald A. Norman
Ed. Nerea

Dibujo para Diseñadores de Productos.

Kevin Henry
Ed. Promopress

Diseño de Productos, Maquetas y Prototipos

Bjarki Hallgrímsson
Ed. promopress

Metodología del Diseño Industrial. Un enfoque desde la ingeniería concurrente.

Francisco Aguayo; Víctor Soltero Sánchez. Ed. Alfaomega

Design Secrets: Products.

Ed. Rockport Publishers

La Gestión del Diseño en la Empresa

José María Iváñez Gimeno
Ed. McGrawHill





fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Programa Curso
Semestre otoño 2015
Carrera Diseño

| Nombre del Curso | Código |
|--|---------------|
| Proyecto Paracrafting gt2P: Algoritmos Análogos para la producción personalizada (Taller diseño industrial IV) | |

| | | | |
|-------------|---|----------|---------------------|
| Área | Taller | Carácter | Obligatorio |
| Profesor | Guillermo Parada | Régimen | Semestral |
| Ayudante(s) | Tamara Pérez | Créditos | Seleccione créditos |
| Monitor(es) | Paula Corrales - Davor Petricio | Nivel | 5° semestre |
| Requisitos | Requisitos necesarios por reglamento para tomar taller de tercer año primer semestre. | | |

* Completar el formato en tamaño de fuente 12 pts., tipografía arial

Descripción general y enfoque (se sugiere un máximo de 22 líneas)

Esta asignatura contribuye al desarrollo del Perfil Profesional del Diseñador Industrial de productos en el proceso de toma de decisión; ANALIZAR, DIAGNOSTICAR, EVALUAR Y CREAR (competencias en habilidades superiores) que demanda todo desarrollo de una propuesta / producto de diseño.

El proceso de toma de decisión, implica el conocimiento y comprensión de tecnologías, métodos, instrumentos y experiencias en diversos planos y niveles del diseño de productos. En relación a lo anterior el taller se concentrara en cómo se llega a la solución y en las implicancias de las decisiones tomadas, permitiendo analizar, comprender y evaluar los resultados obtenidos.

Requisitos del estudiante

Requisitos necesarios por reglamento para tomar taller de tercer año primer semestre.

Resultados de aprendizaje en términos de competencias genéricas y específicas



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Al finalizar esta asignatura, cada estudiante será competente en:

Competencias Generales:

Capacidad para analizar, evaluar y diagnosticar problemas de Diseño Industrial de Productos.

Capacidad para identificar y jerarquizar, variables en problemáticas de Diseño Industrial de Productos.

Capacidad de trabajo en equipos multidisciplinario, estableciendo los roles que competen en el proyecto de Diseño Industrial de Productos.

Capacidad de implementar y desarrollar soluciones sostenibles en proyectos de Diseño de Producto.

Contenido y fechas

UNIDAD 1: ECE, MIT y ABP aplicadas a Casos y ejercicios.

Diagnostico:

PICNIC BIKE ejercicio en conjunto 2, 3 y 4 año. 3D Producto.

UNIDAD 2: método MIT, método ABP y ECE

Ejercicio de carácter profesional Proyecto Paracrafting: Algoritmos Análogos para la producción personalizada.

Metodológica MIT: Diseño y Desarrollo de Procesos Estandarizados para la Producción personalizada.

Metodológica ABP: Aprendizaje Basado en Problemas.

Metodológica ECE: Ejercitación Casuística Enfocada.

Estrategias de enseñanza-aprendizaje (metodología)



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Clases Teóricas.

Metodológicas Específicas:

Metodológica MIT: Diseño y Desarrollo de Productos enfoque Multidisciplinar.

Metodológica ABP: Aprendizaje Basado en Problemas.

Metodológica ECE: Ejercitación Casuística Enfocada.

Metodológica DAEP: Modelo de Análisis DAEP

Se realizarán clases teóricas de los métodos a utilizar, permitiendo profundizar diferentes formas de procesar información, comprendiendo diversos niveles de problemáticas y sus variables. De manera consecutiva y progresiva se realizarán ejercicios aplicados, permitiendo sintetizar y evaluar los resultados en los diferentes casos.

Sistema de evaluación

La evaluación será a través de 2 ejercicios los cuales tendrás entregas parciales evaluables y una entrega final.

El primero será un diagnóstico PICNIC BIKE ejercicio en conjunto 2, 3 y 4 año. 3D Producto.

El segundo será ejercitación de los contenidos del curso en el Proyecto Paracrafting: Algoritmos Análogos para la producción personalizada.

Etapas ejercicio N 2:

1.-Investigación sobre materiales locales y/o tradicionales

2.-Investigación sobre procesos locales y/o tradicionales

3.- Desarrollo de metodología estándar para producción no estándar, respecto de la información coleccionada en etapa 1 y 2.

4.- Determinación de Variables relevantes , grados de libertad del sistema, respecto de posibilidades materiales y posibles funcionalidades encontradas en etapa 3.

5.-Desarrollo de dispositivo o maquinaria análoga basada en la metodología desarrollada en etapas 3 y 4.

6.-Desarrollo de una colección de piezas para un cliente en específico.

7.-Paralelo a todos los pasos se deberá documentar todo el proceso con fotografías croquis y escritos.

8.-Registro en estudio de la máquina y sus piezas resultante de la primera colección.

9.-Desarrollo de portafolio resumen del proyecto con estándares de aplicación a exhibición internacional (Ventura Lambrate, Salon Satellite, Wanted, Design Junction).

Salidas a terrenos



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

| Fecha | Docentes | Destino y lugar | Área de estudio |
|--------|----------------|-----------------------|-----------------|
| | | | |
| Región | Km. a recorrer | Hora salida y llegada | |
| | | | |

Documentación Bibliográfica

Básica de la especialidad

1 Massive Change

Bruce Mau
Editorial Phaidon

2 Así se hace; técnicas de fabricación para diseño de producto.

Chris Lefteri
Ed. Blume

3 Procesos 50 productos de diseño del concepto a la fabricación.

Ed. Blume
Design Now
Charlotte & Peter Fiell
Ed. Taschen

4 Design Secrets: Products.

Ed. Rockport Publishers

5 Leonardo da Vinci : 1452-1519

Zöllner, Frank.
Taschen, c2011.

6 Rinascimento : Brunelleschi il Capostipite

Pacciani, Riccardo
Código AQ06010258017
<http://www.antoniohernandez.es/Arte/imagenes/06%20Quattrocento/Brunelleschi/DUOMO%202.html>

7 gt2P: Less Catenary Pottery Printer : N1 y N2

<http://www.gt2p.com/Less-CPP-N-1>



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

8 gt2P: Losing my America

<http://www.gt2p.com/Losing-my-America-1>

<http://www.gt2p.com/Losing-my-America-at-MAD-NY>

9 The Method Case: We Focused in the method

<http://www.themethodcase.com/>

10 Make: Makezine

<http://makezine.com/>

11 MIT: How to make (almost) anything

<http://fab.cba.mit.edu/classes/MIT/863.08/>

12 Rutger de Regt Studio:

<http://handmadeindustrials.com/>

13 Floris Wubben Studio:

<http://www.floriswubben.nl/>

14 Silo Studio:

<http://www.silostudio.net/>

15 Max Lamb Studio

<http://maxlamb.org/>

Complementaria