

PROGRAMA	
1. Nombre de la asignatura:	AUD40001 Proyecto IV
2. Nombre de la sección:	Sección 1
3. Profesores:	Sergio Donoso Cisternas
4. Ayudante:	(según confirmación de Escuela)
5. Nombre de la actividad curricular en inglés:	Project IV
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:
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. 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.

- 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. usuario y problema. Frente a un problema de diseño determinado, los y las estudiantes son capaces de identificar y caracterizar a un usuario a fin de comprender sus necesidades y deseos, mediante aproximaciones metodológicas

Unidad 2. Contexto y solución. Los y las estudiantes se sitúan frente a diversos contextos sociales, culturales, de mercado o similares, y son capaces de identificar problemas reales y dar sentido a los hallazgos.

Unidad 3. Solución. los y las estudiantes son capaces de elaborar una solución original de Diseño, considerando sus dimensiones utilitarias, de cambio y simbólica. Serán capaces de identificar los elementos de interacción que provoquen vinculaciones emocionales en los usuarios.

13. Metodología:

Unidad 1. Etnografía virtual, investigación documental y discusión en clase. Método dialógico.

Unidad 2. Entrevistas, investigación documental, discusión en clase y bocetos. Método dilógico.

Unidad 4. Bocetos, materialización y validación de ideas originales en prototipos de baja resolución

14. Recursos:

Se construirán prototipos en baja resolución, sin embargo se requerirán materiales como madera, metales, plásticos, adhesivos, pinturas, lijas, impresiones en papel entre otros, dependiendo de los proyectos de cada uno. En todo caso la elección de la mate

15. Gestión de materiales:

Depende de cada proyecto

16. Evaluación:

Se realizarán dos entregas parciales y una final. La nota final será la suma ponderada de las tres notas.

Unidad 1: 15%

Unidad 2: 25%

Unidad 3: Entrega final 60%

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 de productos, servicios, usuarios, experiencias, interacción**

19. Bibliografía Obligatoria

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2011). Principios universales de diseño . Blume.
Martin, B., & Hanington, B. M. (2012). Universal methods of design : 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions . Rockport Publishers.

Press, M., & Cooper, R. (2009). El diseño como experiencia : el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI . Gustavo Gili.

Allanwood, G., & Beare, P. (2015). Diseño de experiencias de usuario : cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios (1a ed.). Parramón.

Hallgrimsson, B., Cos Pinto, J. de, & Misrahi Vallés, A. (2013). Diseño de producto : maquetas y prototipos (1a. ed.). Promopress.

20. Bibliografía Complementaria:

Pine, B. J., Gilmore, J. H., Wolfson, L., & Ramos, M. L. (2000). La economía de la experiencia: el trabajo es teatro y cada empresa es un escenario (Barcelona: Granica,).

Florida, R. (2012). The rise of the creative class : revisited . Basic Books.

C

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”.