



**FICHAS DEL PROGRAMA POR SECCIÓN**

<b>Nombre de la actividad curricular:</b>	AUD30001 Proyecto III
<b>Sección</b>	Sección 2
<b>Unidad académica:</b>	<b>Escuela de Pregrado   Carrera de Diseño</b>
<b>Profesor/a</b>	PATRICIO ARAYA BELTRAN
<b>Tema del Proyecto</b>	
El Producto, las dimensiones funcionales y la interacción con el usuario	
<b>Descripción del Proyecto</b>	
<p>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 y que además busquen unidad a través de la generación de conjuntos o set de objetos (más de uno) Se realizará en base a una actividad y usuario específico, integrando los estudios de:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Contexto y usuario</li><li>• Problemática y/o necesidad</li><li>• Requerimientos, atributos y restricciones,</li></ul> <p>para el planteamiento de una propuesta integral de diseño que considere los aspectos sensoriales del objeto y su interacción con el usuario.</p> <p>Se plantea además, conocimientos básicos para el desarrollo de productos, que relacionan forma, materia y construcción, así como también aquellas vinculadas a la comunicación visual del producto.</p> <p>Previamente se realizarán ejercicios diagnósticos creativos y desafíos de diseño de corto plazo para pre evaluar y realizar los reforzamientos que permitan enfrentar de mejor forma el tema central del Taller.</p>	
<b>Método de trabajo</b>	
<p>Metodología principal: aprendizaje basado en proyectos</p> <p>Se aplicará la Metodología de Doble Diamante , que plantea un área del problema y otra de solución. Es un esquema claro de trabajo, alimentado por herramientas específicas: de investigación para la exploración objetiva del problema, creativas que impulsen el factor innovativo en las propuestas de solución y técnicas que permiten materializar de manera eficiente las iteraciones en la búsqueda de soluciones pertinentes. Se refuerzan con 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. Además, se realizarán salidas a terreno como curso, que introduzcan y/o referencien temas asociados. La investigación del contexto proyectual y los usuarios se hará prioritariamente a través de trabajo de campo individual o grupal, obteniendo información desde primeras fuentes y por observación directa aplicando los métodos entregados en clases.</p>	