

PROGRAMA DE ASIGNATURA / ESQUEMA BÁSICO

I. IDENTIFICACIÓN

Nombre asignatura: Taller 3	Período de Vigencia: 2015-2016
Código:	
Tipo de Curso: Formación Disciplinar	

Carrera: Diseño Industrial	Departamento: Arte y Tecnologías del Diseño	Facultad: Arquitectura, Construcción y Diseño
Nº Créditos SCT: 9	Total de horas: (semestrales) Cronológicas: 270 Pedagógicas: 396	Año/ semestre 2/3
Horas presenciales: 8 144 (total horas pedagógicas semanales) HT: 2 HP: 6 HL: 0	Horas trabajo autónomo: 14 252 (total horas pedagógicas Semanales) HT: 2 HP: 12 HL: 0	
Requisitos: SI Asignatura: • Taller 2 Código:	Correquisitos: Asignatura:	

II.- DESCRIPCIÓN

II.1 Presentación: Relación de la Asignatura con las Competencias del Perfil de Egreso

Taller 3 es una asignatura de segundo año de la carrera de Diseño Industrial, tercer semestre de carácter teórico-práctico. La asignatura tiene como objetivo que estudiante comprenda metodologías y herramientas que permitan sistematizar y profundizar el estudio del usuario centrado en él (DCU), dentro de contextos reales para desarrollar propuestas de diseño basadas en necesidades de usuarios reales.

Contribuirá a las competencias específicas del perfil de Egreso en cuanto a:

CE1: Investigación aplicada a proyectos de diseño: Generar información relevante a partir de procesos recopilación y análisis de datos, a través, del manejo herramientas e instrumentos para sustentar argumentos y decisiones orientados a la aplicación de proyectos de diseño.

(Nivel de Tributación 3)

CE7: Gestión de diseño estratégico para el desarrollo local: Gestionar recursos públicos y privados para el desarrollo y emprendimiento local. (Nivel de Tributación 1)

CE8: Metodología de la observación: Analizar información basada en métodos de observación de campo para la generación de propuestas de valor en diseño. (Nivel de Tributación 3)

Contribuirá a las competencias genéricas del perfil de Egreso en cuanto a:

CG1: Disposición para el aprendizaje: Manifiestar una actitud permanente de búsqueda y actualización de sus aprendizajes, incorporando los cambios sociales, científicos y tecnológicos en el ejercicio y desarrollo de su profesión. (Nivel de Tributación 1)

II.2 Descriptor de competencias (metas de la asignatura)

Comprender y aplicar un enfoque de diseño centrado en el usuario para orientar el desarrollo de productos con la finalidad de que respondan a la contingencia, necesidades y demandas del usuario en contextos urbanos.

II.3 Aprendizajes Previos

1. Conoce y aplica las herramientas y técnicas de observación
2. Conoce y aplica métodos de diseño vinculado a la observación
3. Comunica efectivamente identificando dominios de acción para un proyecto.
4. Representa y grafica lo observado en el entorno y sus interacciones con el cuerpo.

III. BIBLIOGRAFÍA

Fundamental

- Bonsiepe (1985). *El diseño de la periferia debates y experiencias*. Barcelona, España. Editor Gustavo Gili.
- Cross N. (1999) *Métodos de diseño, estrategias para el diseño de productos*. Editorial Limusa Wiley
- Esteve (2001) *Creación y Proyecto. El Método en diseño y otras artes*. Valencia. España. Editorial Institució Alfons el Magnànim.
- Munari (1981) *¿Cómo nacen los objetos?*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gilí, SA,.
- Jones C.(1978). *Métodos de diseño*. Barcelona, España. Editorial G.



Complementaria

- Buzan (1996) *El libro de los mapas mentales: cómo utilizar al máximo las capacidades de la mente*. Editorial Urano. Barcelona. España.
- Songel G. (2007) *Mapa de Producto. Desarrollo de aplicación informática de los mapas de producto*. Editorial UPV.
- Julian y Albarracin, (2005) *Dibujos para diseñadores industriales*. Ed. Parramón. Barcelona, España.
- Powell (1996) *Técnicas de Presentación Guía de dibujo y presentación de proyectos de diseño*. Editorial Blume. Madrid-España.
- Pipes (1989) *El diseño tridimensional : del boceto a la pantalla*. Editorial: Gustavo Gili Barcelona. España.
- Olofsson, Sjölen (2005) *Design Sketching*. KEEOS Design Books AB. Sweden.

**Referencia a norma APA 6° versión.