

PRONTUARIO

TÍTULO:	Diseño de productos
CODIFICACIÓN:	ART 315
REQUISITOS:	Fundamentos de Dibujo Lenguaje y pensamiento visual y Creación tridimensional
CRÉDITOS:	Tres (3) créditos

DESCRIPCIÓN

Taller experimental y laboratorio enfocado en el desarrollo de conceptos de productos y servicios. Este curso estimula el progreso de conocimientos orientado al pensamiento de diseño y la gestión de ideas. A través de una serie de presentaciones, debates y proyectos ejemplares, los estudiantes exploran las prácticas de diseño actuales y el papel de la teoría que informa y guía la gestión del proceso de diseño. Los estudiantes adquieren conocimientos y experiencia para contribuir al proceso de diseño de productos, servicios y sistemas en el que se da igual importancia a los objetivos, usuarios y necesidades de tareas.

JUSTIFICACIÓN

Las sociedades florecen cuando los ciudadanos participan en el discurso público reflexivo y la comunicación sobre ideas que dan forma a la experiencia humana. Es importante que los profesionales de distintos ecosistemas sean capaces de complementar los conocimientos y de crear condiciones para el pensamiento creativo y la innovación, dentro de una organización compuesta por una amplia variedad de profesionales, la mayoría de los cuales no están familiarizados con el pensamiento de diseño.

Competencias transversales

1. Cuestionamiento crítico
2. Comunicación oral y escrita
3. Exploración / Investigación
4. Emprendimiento / Innovación
5. Sentido ético y justicia social

Competencias específicas (objetivos de aprendizaje)

Al concluir el curso, el estudiante:

1. Identifica y valora la importancia de la investigación transdisciplinaria y de los procesos del Pensamiento de Diseño para el desarrollo de distintos conceptos.
2. Desarrolla la capacidad para diseñar múltiples soluciones conceptuales y técnicas relacionadas a su producción individual y de pensamiento de diseño típicos de distintas industrias.
3. Analiza la experiencia desde la perspectiva de los posibles clientes y usuarios a través de los diseños propuestos y las necesidades que cubren.
4. Investiga, describe y aprecia la calidad expresiva y técnica de imágenes, actividades o experiencias de arte y productos de diseño generados parcial o totalmente mediante la utilización de tecnología digital.
5. Lleva a cabo procesos de conceptualización, desarrollo y producción de ideas innovadoras.
6. Participa de proyectos individuales y en equipo de todas las fases del diseño de “componentes” en un esquema de diseño completo.
7. Entiende el proceso de análisis de precedentes del trabajo de los distintos profesionales en una variedad de campos del arte y el diseño.
8. Analiza y comenta de forma crítica sobre su propio trabajo creativo y el de otros, demostrando su sentido ético y de responsabilidad personal y de grupo.
9. Integra herramientas de apoyo al diseño como el dibujo multidimensional, la planificación, la utilización del color, textura y la composición para desarrollar maquetas y prototipos que comuniquen las ideas y los temas.
10. Vincula conocimientos de diseño a su responsabilidad ética, moral y ciudadana.

CONTENIDO:

- I. Teoría y contexto:
 - A. Tránsito histórico del diseño.
 1. Evolución del diseño en su contexto histórico. (Puerto Rico).
 2. Teoría y práctica del diseño en sus distintos contextos. Artes aplicadas.
 - B. Vocabulario y conceptos básicos del diseño.
 1. Aplicaciones del diseño
 1. Conceptual
 2. Aplicado
 3. Industrial
 4. Gráfico

5. De entornos
 6. De experiencias
 7. Negocios
 8. Componentes (Moda, accesorios, objetos)
2. Medios (Técnicas, herramientas y especificaciones técnicas)
 1. Dibujos multidimensionales
 2. Perspectivas
 3. Prototipos
 4. Maquetas
 5. Planos
 6. Modelado
 3. Elementos y principios del diseño aplicados a la creación y la representación conceptual.
 4. Tipos de productos (de uso y de consumo)
 5. Accesibilidad y funcionalidad del producto.
 6. Aspectos Éticos y Legales: Plagio, derechos de autor, marcas registradas, errores e información engañosa.
- II. Investigación y práctica integrada.
- A. Investigación para el diseño de producto.
 - a. Desarrollo del concepto, estética y contenido
 1. Investigación en la disciplina
 2. Investigación transdisciplinaria
 3. Características de los consumidores
 - a. Identificación y selección de alternativas de proceso de diseño.
 1. Investigación contextual: entrevistas, revisión bibliográfica, etc.
 2. Investigación, análisis y experimentación del diseño para la resolución de problemas.
 3. Descripción y Análisis de necesidad y/o producto
 4. Consideraciones funcionales y de accesibilidad.
 5. Especificaciones y prototipado. Pruebas de usabilidad,
 6. Documentación escrita y/o gráfica de resultados del proceso de investigación.
 - B. Talleres de práctica y creación individual, incorporando principios del pensamiento de diseño y estrategias de pensamiento creativo.
 - a. Propuesta de concepto de diseño dependiendo de la implementación, industria, sector o mercado.
 1. Desarrollo de maquetas, dibujos y prototipos.
 2. Desarrollo de Perspectivas Lineales y/o representación visual.
 3. Redacción de material de apoyo: título, concepto, mercado potencial, etc.
- III. Producción de Diseño de Producto

- A. Presentación de Concepto (s) de Diseño
- B. Maqueta, prototipo y presentación final.
- C. Presentación y documentación gráfica/visual (Portafolio)

METODOLOGÍA

- Investigación crítica de contenidos audiovisuales de las prácticas del diseño.
- Análisis crítico de lecturas relacionadas al sector o ecosistema.
- Visitas a museos de Arte y Diseño.
- Discusión socializada

EVALUACIÓN:

Proyectos de investigación/documentación (mínimo 2)
20%

Presentación y documentación de proyectos de taller (mínimo 3)
60%

Presentación de Portafolios de proyectos y final
20%

Total 100%

AVALÚO DEL APRENDIZAJE

Se aplica la rúbrica de avalúo institucional a la actividad central del curso.

BIBLIOGRAFÍA

Cara Brower, Rachel Mallory, Zachary Ohlman, (2007). *Diseño eco-experimental: Arquitectura, moda, producto* (1a. ed) Editorial Gustavo Gili, S.L.

Herriot Luke, (2010). *Packaging y plegado 2: Nuevos ejemplos de ingeniería del papel listos para usar.* (1a. ed) Editorial Gustavo Gili, S.L

Herriot Luke, (2010). *Packaging y plegado: Ejemplos de ingeniería del papel listos para usar.* Editorial Gustavo Gili, S.L.

Zabalbeascoa, Anatxu, (2018). *Chairs: 50 años de diseño y una historia que contar.*
Gustavo Gili, S.L.

Rodriguez, GERARDO, (2007) Manual del diseño industrial. Gustavo Gili, S.L.

Nicholas, Penny (1993). *The Materials of Sculpture*, Yale University Press, NH

Whitaker, A. (2016). *Art Thinking—How to Carve Out Creative Space in a World of Schedules, Budgets and Bosses* 1st ed.; Harper Collins: New York, NY, USA.

Dine, J., Fine, R., & Fleischman, S. (1999). *Jim Dine: Drawing from the Glyptothek*. New York: Hudson Hills Press in association with Madison Art Center, Wisconsin.

Larrazzi, M., (2011). *The Practical Handbook for the Emerging Artist*. (2da ed.). Belmont CA: Cengage Learning.

Datschefski, Edwin, (2002). *El re-diseño de productos. Productos sustentables*. (1a ed.) Editorial McGraw-Hill

Ambrose, Harris, (2008). Bases del diseño de retículas. (1a. ed) Parramón AVA Publishing, Ulrich, Karl T., Eppinger, Steven D. (2004) *Diseño y desarrollo de productos*, McGraw Hill Interamericana

Revistas especializadas

- Art News
- Art Nexus
- Art Forum
- Lápiz
- Más de Arte
- Art in America
- Artnet
- Flash Art
- Frieze

Puede encontrar más recursos de información relacionados a los temas del curso en la página de la biblioteca <http://biblioteca.sagrado.edu/>

ACOMODO RAZONABLE

Para obtener información detallada del proceso y la documentación requerida, debe visitar la oficina correspondiente. Para garantizar igualdad de condiciones, en cumplimiento de la Ley ADA (1990) y el Acta de Rehabilitación (1973), según enmendada, todo estudiante que necesite servicios de acomodo razonable o asistencia especial deberá completar el proceso establecido por la Vicepresidencia de Asuntos Académicos.

INTEGRIDAD ACADÉMICA

Esta política aplica a todo estudiante matriculado en la Universidad del Sagrado Corazón para tomar cursos con o sin crédito académico. Una falta de integridad académica es todo acto u omisión que no demuestre la honestidad, transparencia y responsabilidad que debe caracterizar toda actividad académica. Todo estudiante que falte a la política de honradez, fraude y plagio se expone a las siguientes sanciones: recibirá nota de cero en la evaluación y/o repetición del trabajo en el seminario, nota de F(*) en el seminario: suspensión o expulsión según se establece en el documento de Política de Integridad Académica con fecha de efectividad de noviembre 2022.