



DISE-3125 / PRODUCTO INDUSTRIAL / 2014-1

Hora y Lugar

Miercoles 2.00 pm - 4:50 pm _ Salón CC-201

Profesor

Camilo Ayala García. c.ayala954@uniandes.edu.co

Intensidad

3 Créditos. 3 Horas de clase; 6 Horas de trabajo extra clase (Art 92. Reglamento general de estudiantes).

Dirigido a

Estudiantes que hayan cursado satisfactoriamente Estudio 5 del programa de Diseño de la Universidad de los Andes.

Descripción del Curso

El departamento de diseño ha estipulado que la competencia principal de un estudio es: Edificar el proyecto de diseño como **espacio de creación** donde los actores que se involucran habiliten su potencial para construir futuro, expresar cultura y provocar el cambio en función de sus valores y objetivos. Conducirlo a **resultados concretos**, deseables, factibles y sustentables.

Para hacer esto posible dentro de un proyecto de producto industrial, es indispensable concretar de manera eficiente las fases de **investigación, conceptualización, optimización, especificación y producción**. Solo de esa manera se puede lograr llevar una idea a un producto. Estudio 6 producto industrial se presenta como el espacio idóneo para poner en practica dicha estructura proyectual y así contribuir al proceso formativo de futuros diseñadores de producto.

Objetivos

Presentar e implementar la metodología fundamental para el desarrollo de productos Industriales, haciendo énfasis en las variables que el diseñador contemporáneo debe tener en cuenta para innovar en el sector de manera eficiente y con un alto nivel de calidad de especificación, requerimiento fundamental de competitividad en el mercado.

Objetivos específicos

- Desarrollar habilidades que permitan al estudiante controlar las variables que se presentan dentro del proceso de diseño de producto.
- Poner en practica todas aquellas herramientas fundamentales que se requieren para el desarrollo de un producto.
- gestionar de manera eficiente el proyecto para poder producir los mejores resultados en los tiempos establecidos para ello.
- Inculcar en el estudiante la importancia que tiene la calidad en la especificación de un producto, como herramienta de diferenciación profesional.

Metodología

La metodología comprende 5 fases de desarrollo de tipo incremental e iterativo que van desde la investigación hasta la producción de un producto industrial en escala humana.

Para ello se implementarán herramientas de bocetación y conceptualización rápida en 2 y 3 dimensiones, estudios de materiales y procesos disponibles, validación y optimización de alternativas mediante software tipo CAD y CAID, pruebas de escala, especificaciones CMF (*color, Material & Finishes*), detalles de uniones, componentes formales y constructivos al igual que aquellas enfocadas a la comunicación, estrategia y exhibición del producto.

Sistema de la Evaluación

La evaluación se hará según el desarrollo de las fases del curso así:

| | |
|---------------------------|-----|
| Proyecto 1: | 30% |
| Proyecto 2: | |
| Fase A: Investigación | 10% |
| Fase B: Conceptualización | 10% |
| Fase C: Optimización | 10% |
| Fase D: Especificación | 10% |
| Fase E: Producción | 10% |
| Entrega Final | 20% |

El curso de Estudio 6 se acoge al **Artículo 51 RGEPr** que estipula: Las calificaciones definitivas de las materias serán numéricas de uno cinco (1,5) a cinco (5,0), en unidades, décimas y centésimas. La calificación aprobatoria mínima será de tres (3,0).

Por consiguiente no existirán aproximaciones de ningún tipo.

Reglas generales de Clase

Las clases comenzarán en punto.

Se debe asistir a todas las clases. Esta clase cubre una gran cantidad de material en poco tiempo. Al ser de una sesión semanal es indispensable la asistencia acompañada de avances significativos.

Es obligación del estudiante contactar a los miembros de la clase que considere necesario para tratar de reponer la información perdida si llegase a faltar a una.

La falta de asistencia al 20% de las clases causará la pérdida de la materia

Documentar el proceso diariamente.

La clase se lleva a cabo en el salón CC-201, por consiguiente el uso de overol es obligatorio. Es indispensable conocer y aplicar el reglamento general para la utilización de talleres del departamento de diseño.

Referencias

-SLACK, Laura. What is Product Design?. Mies, Suiza, Rotovision, 2010.
BIBLIO ARQ Y DISEÑO (745.2 S411 2010).

-BAXTER, Mike. Product Design: Practical Methods for the systematic development of products. Londres., Chapman & Hall, 1995.
BIBLIO ARQ Y DISEÑO (745.2 B197).

-LIDWELL, William. Principios Universales de Diseño. Barcelona, Blume, 2005.
BIBLIO ARQ Y DISEÑO (745.403 L328 Z223)

- EISSEN, Koos, STEUR, Roselien; Sketching 5th print: Drawing Techniques for Product Designers. Amsterdam, BIS Publishers, 2008.
BIBLIO ARQ Y DISEÑO (745.2 E377)

THOMPSON, Rob. Manufacturing Processes for Design Professionals. Londres, Thames & Hudson, 2007.
BIBLIO ARQ Y DISEÑO (670.42 T355)

CUFFARO, Dan. Process, Materials, and Measurements: All the Details Industrial Designers Need to Know But Can Never Find. MN USA, Rockport Publishers 2006
BIBLIO ARQ Y DISEÑO (745.2 P651)

Cronograma

Semana 1- Proyecto 1:
INTRODUCCIÓN

Semana 2- Proyecto 1:
APRENDER DEL PRODUCTO

Semana 3- Proyecto 1:
ENTENDER DEL PRODUCTO

Semana 4- Proyecto 1:
PROBAR EL PRODUCTO

Semanas 5- Proyecto 1:
ELABORAR EL PRODUCTO

Semana 6- Proyecto 1:
PRESENTAR EL PRODUCTO

Semana 7- Proyecto 2:
INVESTIGAR EL CONTEXTO

Semanas 8 y 9- Proyecto 2:
CONCEPTUALIZAR

Semanas 10 y 11- Proyecto 2:
OPTIMIZAR

Semanas 12 y 13- Proyecto 2:
ESPECIFICAR

Semanas 14 y 15- Proyecto 2:
PRODUCIR