

DISE-3126 / ESTUDIO 6 / 2011 . 2

Hora y Lugar

Martes de 2:00 pm - 5:00 pm . Z 209

Profesores

Annelie Franke . afranke@uniandes.edu.co

Roxana Martínez . rmartine@uniandes.edu.co

Intensidad

Carga académica: 3 créditos, 3 horas de clase a la semana, 6 horas de trabajo por fuera en la semana.

Dirigido a

Estudiantes de diseño de ambos énfasis.

Objetivos

En un entorno donde constantemente recibimos una gran cantidad de datos e información que afecta nuestra comprensión del mundo, y por lo tanto nuestros comportamientos y relaciones con los demás, es fundamental la labor de un diseñador que procese y transmita esta información acertadamente con eficiencia y efectividad en la resolución de un proyecto de diseño. De acuerdo a la naturaleza de cada proyecto, el estudiante elegirá el medio, los recursos y estrategias de comunicación adecuadas para su solución, especificación e implementación. El diseño de información puede enfocarse desde diversas perspectivas. El estudio está abierto a la experimentación tanto a nivel conceptual como formal. Los ejercicios y proyectos planteados en el curso podrán resolverse acudiendo a múltiples medios y tecnologías (que pueden ir desde los medios impresos, hasta el diseño de objetos y espacios físicos) relacionados con sus contextos.

Competencias

El estudiante al final del curso deberá haber desarrollado las competencias básicas que le permitirán:

1. Seleccionar las herramientas y metodologías de diseño adecuadas para documentar y especificar el proyecto.
2. Especificar adecuadamente para los medios seleccionados en la producción de los entregables del proyecto.
3. Administrar los recursos disponibles (tiempo, recurso humano, materiales, conocimiento, habilidades) y tareas de forma creativa y propositiva.

Metodología

Este es un curso enfocado en la concepción y desarrollo de proyectos. A través de lecturas, discusiones, presentaciones, análisis de diversos referentes y estudios de caso, se ofrecerá material teórico y práctico que permita al estudiante desenvolverse con propiedad en el campo. La dinámica central del curso busca que, a través del trabajo desarrollado por los estudiantes y el material propuestos en las bibliografías, se debatan y pongan en práctica las distintas disciplinas del diseño de información. Los estudiantes desarrollarán proyectos en grupo con el apoyo del profesor. En todos los proyectos se espera que el estudiante realice un trabajo de campo riguroso y que use las herramientas de investigación pertinentes para entender el contexto en el que se desarrollará su proyecto. El estudiante deberá documentar minuciosamente los procesos de diseño y producción, y hacer pruebas con potenciales usuarios. Los bocetos, la documentación de procesos y estrategias de diseño son tan importantes como la presentación del proyecto finalizado. Así mismo se espera una activa participación de los estudiantes en el curso y una rigurosa retroalimentación en todos los proyectos de sus compañeros. Los resultados finales de los proyectos no son sólo el resultado del trabajo de cada grupo sino de la dinámica colaborativa de todos los integrantes del curso (estudiantes y profesores).

Sistema de la Evaluación

El proceso evaluativo busca el seguimiento permanente del desarrollo de las habilidades y destrezas del estudiante, su creatividad, comunicación en conjunto con la aprobación de los conceptos evidenciados en los diferentes ejercicios que se desarrollen durante el semestre. Así mismo, se valorarán la actitud referida a la puntualidad, compromiso, respeto, superación de dificultades, trabajo en equipo, asistencia, participación y motivación (Competencia ético-formativa). Todo trabajo se evalúa cuantitativamente y cualitativamente tanto la definición del problema (**investigación**) como en el desarrollo (**proceso**) y su producto final (**resultado**), se evalúa: **problema** (de acuerdo a lo establecido en los brief), **investigación, creación, solución, comunicación, evaluación crítica y actitud.**

Proyecto 1

Ejercicio (1 semana) 10%

Proyecto 2

Experiencia en Reversa (3 semanas) 20%

..... 30%

Proyecto 3 (final)

primera fase: Investigación e Ideación (2 semanas) 15 %

segunda fase: Desarrollo e implementación propuesta (6 sem) 25 %

Presentación final 30 %

..... 100%

* Debido a que la nota final es una aproximación al resultado de la suma de todas las notas, el profesor se reserva el derecho de aproximar la nota, dependiendo del desempeño, la participación y el rendimiento del estudiante durante todo el curso.

* Los trabajos se presentarán en la fecha indicada y solo se aceptarán entregas tardías con una excusa justificada, si los profesores así lo consideran.

* La falta de asistencia al 20% (3 faltas) de las clases causará la pérdida de la materia.

Reglas generales de Clase

1. La principal regla es el respeto: Por sus demás compañeros de trabajo, por la materia y por las personas para las cuales estarán diseñando y proponiendo nuevas ideas. Esto es una gran muestra de madurez, compromiso y responsabilidad con lo que se hace y lo que se quiere proyectar de sí mismos. Todo trabajo con fecha de entrega será evaluado y hará parte de un porcentaje de la nota.
2. El trabajo es obligatorio y sólo se aceptan excusas médicas o eventualidades grandes a nivel familiar justificadas ante la no presentación de éstos.
3. Se exige la puntualidad de inicio y terminación de la clase. Llegar a clase después de 15 minutos de la hora de inicio genera falla. Salirse antes de finalizar la clase implica la ausencia a clase.
4. El uso privado del celular y del computador dentro de la clase no está permitido, al igual que comer en clase. Se solicitará al estudiante abandonar lo que resta de la clase a quien incurra en esta falta.
5. Se hará énfasis en los derechos de autor y en la importancia de la correcta forma de investigar y de presentar los proyectos.

Materiales y Recursos

Teniendo en cuenta que el taller se establece como un espacio de participación y discusión colectiva, se requieren materiales de bocetación para la formalización de las propuestas, así como para la construcción de mapas conceptuales que argumentarán y sustentarán cada proyecto de diseño. Cada estudiante tendrá un libro de bocetos de formato libre, donde consignaran sus observaciones, reflexiones, apuntes, bocetos, etc. donde consignará el proceso de diseño.

Informaciones generales

Plazo para retiro de materias **SEMANA 10**

Semana de trabajo individual **26 AL 30 DE SEPTIEMBRE**

Último día de clases: **15 DE NOVIEMBRE**

Cronograma

Agosto 2

Introducción en el programa

Proyecto 1: Visualización / sistema / Entrega del brief y de la lectura "Teoría general de sistemas"

Agosto 9

Entrega Proyecto 1 --- 10%

Conferencia: The Beauty of Data - Visualization of Information

Proyecto 2: Experiencia en reversa / Entrega del brief

Agosto 16 / 23

Desarrollo Proyecto 2

Avances y revisión en clase

Agosto 30

Entrega Proyecto 2 --- 20%

Septiembre 6

Proyecto 3

Introducción al tema / Entrega del brief

Septiembre 13

Desarrollo Proyecto 3

Avances y revisión en clase

Septiembre 20

Entrega Proyecto 3 / Fase 1 --- 15%

Septiembre 27

Semana trabajo individual

Octubre 4 - Noviembre 8

Desarrollo Proyecto 3

Avances y revisión en clase

Noviembre 15

Entrega Proyecto 3 / Fase 2 --- 25%

Noviembre 28 - Diciembre 2

Entrega Final --- 30%

Bibliografía y Referencia

Information Design

Jacobson, Robert (Editor), MIT Press, 2000
ISBN-10: 0262600358 . ISBN-13: 978-0262600354

Experience Design

Shedroff Nathan, Waite Group Press, 2001
ISBN-10: 0735710783, ISBN-13: 978-0735710788

Design for Democracy: Ballot and Election Design

Marcia Lausen, University Of Chicago Press; illustrated edition edition
(October 22, 2007) ISBN-10: 0226470466 . ISBN-13: 978-0226470467

79 Short Essays on Design

Bierut Michael, Princeton Architectural Press, 2007
ISBN-10: 1568986998 . ISBN-13: 978-1568986999

Envisioning Information

Tufte, Edward R., Graphics Press, 1990.
ISBN-10: 0961392118 . ISBN-13: 978-0961392116

The Visual Display of Quantitative Information

Tufte, Edward . Graphics Pr; 2nd edition (May 2001)
ISBN-10: 0961392142 . ISBN-13: 978-0961392147

Information Anxiety 2

Wurman Richard S., Que, 2000
ISBN-10: 0789724103 . ISBN-13: 978-0789724106

You Are Here: Personal Geographies and Other Maps of the Imagination

Harmon, Katharine, Princeton Architectural Press, 2003
ISBN-10: 1568984308 . ISBN-13: 978-1568984308

Data Flow: Visualising Information in Graphic Design

Klanten Robert, Die Gestalten Verlag (September 30, 2008)
ISBN-10: 3899552172 . ISBN-13: 978-3899552171

Data Flow 2: Visualising Information in Graphic Design

Klanten Robert, Die Gestalten Verlag (February 16, 2010)
ISBN-10: 3899552784 . ISBN-13: 978-3899552782

Information Design Workbook: Graphic approaches, solutions, and inspiration + 30 case studies

Kim Baer, Rockport Publishers; Reprint edition (February 1, 2010)
ISBN-10: 1592536271 . ISBN-13: 978-1592536276

Internet

An Ethnography Primer

AIGA, Cheskin. Tomado de la pagina web de AIGA en agosto de 2008.
<http://www.aiga.org/content.cfm/ethnography-primer>

IDEO Method Cards: 51 Ways to Inspire Design

IDEO's Human Factors team. (2003) . William Stout Architectural Books.
Palo Alto. <http://hci.stanford.edu/courses/cs379l/readings/ideo-method-cards.pdf>

Human centered design toolkit: A free innovation guide for NGOs and Social Enterprises . IDEO. (2009) . 2nd Edition

<http://www.ideo.com/work/item/human-centered-design-toolkit/>

<http://www.visualcomplexity.com/vc/>

<http://blog.ted.com/2010/08/23/the-beauty-of-data-visualization-david-mccandless-on-ted-com/>

<http://www.bbc.co.uk/news/technology-13947771>