



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

1. Datos generales

Materia: METODOLOGÍA PROYECTUAL

Código: DDD007

Paralelo:

Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019

Profesor: CORDERO SALCEDO MANUELA CAYETANA

Correo electrónico manuelacordero@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 72		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
48			72	120

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Al entender el diseño como un proyecto que consta de diferentes etapas, es importante entender cual este proceso y cuales son algunos de estos métodos para poder abordar cualquier problemática de diseño.

El estudiante al completar las horas estará preparado para plantear, proponer y desarrollar soluciones a problemas teóricos y prácticos del diseño, basados en conocimientos adquiridos mediante el empleo de métodos y técnicas de análisis y evaluación sistematizada de la información, con una actitud crítica y destreza para un óptimo desempeño profesional individual o en equipo, que le sirvan de herramienta para el desarrollo de actividades de gestión y vinculación con los diferentes sectores relacionados con su perfil profesional

La orientación de la clase se dirige a formular los principales arquetipos teóricos del diseño y los métodos que los apoyan, permitiendo así competencias en el manejo y mejoramiento de la práctica y aplicación de nuevos esquemas de diseño. La cátedra debe cubrir integralmente la parte más importante del diseño, que son las bases fundamentales que soportan las propuestas teóricas del manejo metodológico. Esta clase busca proveer de la información base, que le permitirá al alumno tener los conocimientos necesarios para abordar el tema del Diseño en la teoría y en los métodos con procedimientos en base a fundamentos sólidos.

3. Contenidos

01.	Introducción a la metodología proyectual
01.01.	Metodología – Método – Proceso (3 horas)
01.02.	Metodología de Diseño (3 horas)
01.03.	Estrategia de diseño propósitos y características de los métodos de diseño Los procesos metodológicos y su vinculación con el diseño desde la perspectiva de: La técnica, La ciencia. Análisis de caso de estudio (3 horas)
02.	Métodos de diseño, procesos de diseño, fases y etapas.
02.01.	Constantes metodológicas (3 horas)
02.02.	Estrategias como modo de abordaje del proceso o del problema de diseño (3 horas)
03.	Diferentes Metodologías proyectuales aplicadas al diseño
03.01.	Metodología de Diseño propuesta por Bruno Munari (6 horas)
03.02.	Metodología de Diseño propuesta Gui Bonsiepe (6 horas)
03.03.	Desing Thinking (6 horas)
03.04.	Metodología de Diseño propuesta Christopher Alexander (6 horas)
04.	Consideraciones para el proseso metodológico proyectual de diseño (ejes transversales)
04.01.	Diseño Universal DU, Diseño para Todos, Diseño Inclusivo, Diseño Social. (6 horas)
04.02.	Diseño Emocional, Coodiseño, ECO Diseño (3 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y comprensión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.	
-Conoce referencias que dan origen a los estudios del diseño y metodología, métodos y procedimientos que dan las pautas a la formación de corrientes en el diseño.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Evalúa diferentes opciones o formas para resolver situaciones puntuales en el proceso de diseño.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Identifica los conceptos de los componentes específicos de las metodologías de diseño.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Evaluación escrita		APORTE 1	5	Semana: 5 (10/10/16 al 15/10/16)
Reactivos	Evaluación escrita		APORTE 2	5	Semana: 9 (07/11/16 al 09/11/16)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo aplicativo sobre los conceptos		APORTE 2	5	Semana: 10 (14/11/16 al 19/11/16)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo aplicativo sobre los conceptos		APORTE 3	5	Semana: 14 (12/12/16 al 17/12/16)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo aplicativo sobre los conceptos		APORTE 3	10	Semana: 15 (19/12/16 al 23/12/16)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo aplicativo sobre los conceptos		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017)
Reactivos	evaluación escrita		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017)
Reactivos	evaluación escrita		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (23/01/17 al 28/01/17)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo aplicativo sobre los conceptos		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (23/01/17 al 28/01/17)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Lidwell William, ed.al.	Blume. Estados Unidos	Principios universales del diseño	2011	978-84-8076-913-6
Skolos, Nancy & Wedell, Thomas	Blume. España	El proceso del diseño gráfico, Del problema a la solución 20 casos de estudio	2012	978-84-9801-588-1
Berzbach, Frank	Gustavo Gilli. España	Psicología para creativos, Primeros auxilios paa conservar el ingenio y sobrevivir en el trabajo.	2013	978-84-252-2600-7
Vera, Leonel & Dunia, George	Grupo Intenso. Venezuela	Diseño para todos	2009	978-980-6889-31-6
Métodos de Diseño (según Luz del Carmen Vilchis)	Mexico	Discurso del método	1998	968-843-172-9

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Ambrose - Harris	Empresa del Grupo Norma de América Latina. España	Metodología Proyectual	2010	978-84-342-3663-9
Lupton, Ellen	Gustavo Gilli. España	Intuición, acción, creación Graphic Design Thinking	2012	978-84-252-2573-4

Web

Autor	Título	URL
IDEO	IDEO	https://www.ideo.com/

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **09/03/2019**

Estado: **Aprobado**