UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: JUGUETES

Código: FDI1001

Paralelo: A

Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017

Profesor: TORRES DIAZ ESTEBAN TEODORO

Correo electrónico etorres@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura optativa ayudará al estudiante a proyectar sus propuestas en los talleres de Diseño con nuevos argumentos y reflexiones.

Esta asignatura práctica aporta con una experiencia en el diseño tridimensional aplicado en juguetería, desde la mirada del diseño gráfico.

Permite formar al estudiante con una visión más amplia de la profesión y entender el lenguaje de otros profesionales y cómo estos pueden relacionarse con las tareas de la comunicación visual.

3. Contenidos

01.	**Introducción**
01.01.	Una cosa puede ser otra (2 horas)
01.02.	Una nueva función del objeto a partir del objeto (4 horas)
01.03.	La inconciencia de la transposición (4 horas)
01.04.	Casos (4 horas)
02.	**Desde la Búsqueda, Ideación y Concreción**
02.01.	Búsqueda / Ideación / Concreción (2 horas)
02.02.	Homólogos (4 horas)
02.03.	Análisis de la propuesta generada, bocetos, materiales (4 horas)
02.04.	Información técnica, construcción (4 horas)
02.05.	Exposición final (4 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ah. Seleccionar con coherencia las áreas de trabajo de diseño para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-Identificar, asociar y proponer que elementos del diseño gráfico puedan aplicarse en el diseño de juguetería con materiales existentes en el mercado con una visión exploratoria.	-Evaluación oral -Informes -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación oral	Sustentación	Introducción	APORTE 1	2.5	Semana: 4 (03/10/16 al 08/10/16)
Informes	Informe escrito	Introducción	APORTE 1	2.5	Semana: 4 (03/10/16 al 08/10/16)
Trabajos prácticos - productos	Bocetos y láminas técnicas	Desde la Búsqueda, Ideación y Concreción	APORTE 2	10	Semana: 8 (31/10/16 al 01/11/16)
Evaluación oral	Sustentación	Desde la Búsqueda, Ideación y Concreción	APORTE 3	2	Semana: 12 (28/11/16 al 03/12/16)
Trabajos prácticos - productos	Construcción de prototipos, láminas y fotografía profesional	Desde la Búsqueda, Ideación y Concreción	APORTE 3	13	Semana: 12 (28/11/16 al 03/12/16)
Evaluación oral	Sustentación	Desde la Búsqueda, Ideación y Concreción, Introducción	EXAMEN	2	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Informe escrito, bocetos, láminas técnicas, construcción de prototipos, fotografía profesional impresas	Desde la Búsqueda, Ideación y Concreción, Introducción	EXAMEN	18	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Evaluación oral	Sustentación	Desde la Búsqueda, Ideación y Concreción, Introducción	SUPLETORIO	2	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Informe escrito, bocetos, láminas técnicas, construcción de prototipos, fotografía profesional impresas	Desde la Búsqueda, Ideación y Concreción, Introducción	SUPLETORIO	18	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

El juguete es un elemento que tiene varias características, como objeto posiblemente su forma sea llamativa, como función este elemento brinda cierta magia, y como objeto cultural puede aportar información importante de la cultura. En esta materia se analizarán principalmente estas tres miradas que se consiguen con los siguientes pasos. Investigación de lo existente para reinterpretar o reconfigurar, o actualizar el elemento analizado. La creatividad que involucra bocetos, ideas, maquetas, todas estas con una base teórica, y sobre todo con un por qué y para qué. Y finalmente la concreción, donde se mirará la parte uno, la parte dos y la calidad en el uso adecuado de los materiales a emplearse en el juego propuesto.

La materia es práctica, sin embargo requiere de lecturas básicas, investigaciones, entrevistas importantes que servirán como cimiento para la propuesta. Los trabajos serán en lo posible individuales, y los exámenes consistirán en la exposición en el aula de los mismos, con láminas impresas que apoyen su construcción y elaboración, y con una pequeña sustentación del estudiante.

Entre las evidencias físicas se requerirá una foto A4 de alta calidad, tanto en la impresión como en la fotografía, por lo que se recomienda que sea tomada por un profesional en el área.

Criterios de Evaluación

La materia es práctica, sin embargo requiere de lecturas básicas, investigaciones, entrevistas importantes que servirán como cimiento para la propuesta. Los trabajos serán en lo posible individuales, y los exámenes consistirán en la exposición en el aula de los mismos, con láminas impresas que apoyen su construcción y elaboración, y con una pequeña sustentación del estudiante.

Entre las evidencias físicas se requerirá una foto A4 de alta calidad, tanto en la impresión como en la fotografía, por lo que se recomienda que sea tomada por un profesional en el área.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
OETTINGER Marion	Artes de México	Tesoros del arte popular mexicano	2009	978-607-461-043-7
BORDES Juan	Cátedra	Historia de los juguetes de construcción	2012	978-84-376-3065-6
NORMAN Donald,	Paidós	El Diseño Emocional	2007	978-84-493-1729-3
LARA Jaime	Grafito	Juegos de otros tiempos	2011	978-9942-03-503-5
LARA Jaime	Grafito	Juegos de otros tiempo	2012	978-9942-11-735-9

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 08/09/2016

Estado: Aprobado