UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: PROBLEMÁTICA DEL CONOCIMIENTO 2

Código: FDI0164

Paralelo:

Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018

Profesor: CORDERO SALCEDO MANUELA CAYETANA

Correo electrónico manuelacordero@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura teórica, estudia los paradigmas y las teorías contemporáneas del diseño, para terminar con una visión del diseño como eje cultural.

Esta asignatura teórica, estudia los paradigmas y las teorías contemporáneas del diseño, para terminar con una visión del diseño como eje cultural.

Complementa y fundamenta con recursos teóricos, los proyectos de diseño que se desarrollen en los talleres.

3. Contenidos

01.	**Dimensiones del Diseño**
01.01.	Dimesión científica (9 horas)
01.02.	Dimesión semántica (8 horas)
01.03.	Dimesión estética (8 horas)
01.04.	Dimesión operativa (8 horas)
02.	**El Diseño como eje cultural**
02.01.	La cultura contemporánea (5 horas)
02.02.	Mirar la cultura y sus productos como elemento evolutivo (5 horas)
02.03.	El Diseño como eje cultural (5 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
aa. Diseña proyectos acordes a las necesidades del contexto desde una mirada integradora y comprometida.	
- Identificar y relacionar las dimensiones del diseño desde la contemporaneidad	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Reconocer al Diseño como eje cultural, y descubrir la relación entre identidad e innovación	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada úna de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
- Identificar y relacionar las dimensiones del diseño desde la contemporaneidad	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.	
- Identificar y relacionar las dimensiones del diseño desde la contemporaneidad	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Reconocer al Diseño como eje cultural, y descubrir la relación entre identidad	-Reactivos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
e innovación	-Resolución de ejercicios, casos y otros
aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.	
- Identificar y relacionar las dimensiones del diseño desde la contemporaneidad	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Reconocer al Diseño como eje cultural, y descubrir la relación entre identidad e innovación	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.	
-Identificar y relacionar las dimensiones del diseño desde la contemporaneidad	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Reconocer al Diseño como eje cultural, y descubrir la relación entre identidad e innovación	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	prueba	Dimensiones del Diseño	APORTE 1	5	Semana: 6 (16/04/18 al 21/04/18)
Reactivos	prueba	Dimensiones del Diseño	APORTE 2	10	Semana: 11 (21/05/18 al 24/05/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	esquematización	Dimensiones del Diseño	APORTE 3	5	Semana: 13 (04/06/18 al 09/06/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Trabajo conjunto con Diseño 4	El Diseño como eje cultural	APORTE 3	10	Semana: 14 (11/06/18 al 16/06/18)
Reactivos	incluye toda la materia	Dimensiones del Diseño, El Diseño como eje cultural	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Reactivos	incluye toda la materia	Dimensiones del Diseño, El Diseño como eje cultural	SUPLETORIO	20	Semana: 20 (al)

Metodología

El aprendizaje en está cátedra está basado en:
- Clases magistrales y trabajo autónomo por parte de la o el estudiante y trabajo grupal y colaborativo.
- Lectura crítica de los textos que acompañan cada uno de los temas propuestos, que son entregados con anticipación a las y los estudiantes con el fin de hacer una puesta en común y análisis de lo tratado en la clase.
Esta puesta en común de conocimientos se realiza mediante elaboración grupal de mapas conceptuales, exposiciones y la entrega de resúmenes y ensayos comentados de los textos propuestos.
p.p1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; font: 12.0px 'Helvetica Neue'; color: #454545}

Criterios de Evaluación

p.p1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; font: 12.0px 'Helvetica Neue'; color: #454545} p.p2 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; font: 12.0px 'Helvetica Neue'; color: #454545; min-height: 14.0px} li.li1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; font: 12.0px 'Helvetica Neue'; color: #454545} ul.ul1 {list-style-type: hyphen}
Asignatura teórica que busca propiciar la reflexión sobre temas del diseño, se imparte con clases magistrales, lecturas grupales, elaboración
esquemática y debate en el aula, desde la mirada del pensamiento complejo busca invitar al estudiante a descubrir los contenidos y procesarlos antes de que el docente imparta la clase resumen.
li.li1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; font: 12.0px 'Helvetica Neue'; color: #454545} ul.ul1 {list-style-type: hyphen}

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
MOLES Abraham	Miguel Angel Porrua Grupo Editorial	¿Las ciencias de los impreciso¿	1995	
BAUDRILLARD Jean	SIGLO VEINTIUNO	¿Crítica de la economía política del signo¿	1995	
CAPUZ Salvador	ALFAOMEGA	"Ecodiseño"	2006	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Anna Calvera	Gustavo Gili	Lo bello de las cosas. Materiales para una estética del diseño.	2007	

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 12/03/2018

Estado: Aprobado