



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE  
 ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**1. Datos generales**

**Materia:** PROBLEMÁTICA DEL CONOCIMIENTO 2

**Código:** FDI0164

**Paralelo:**

**Periodo :** Marzo-2020 a Agosto-2020

**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**

. Da al estudiante herramientas y conocimientos para tener un pensamiento crítico en su profesión.

Da al estudiante herramientas y conocimientos para tener un pensamiento crítico en su profesión.

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

Se articula principalmente con la asignaturas del área de reflexión y conocimiento y directamente con el taller de diseño, en donde se espera que el estudiante sea capaz de problematizar y construir modelos conceptuales.

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**

<b>1.</b>	<b>Paradigmas Contemporáneos del diseño:</b>
1.01.	Diseño Universal (3 horas)
1.02.	Eco diseño (3 horas)
1.03.	Diseño semántico (3 horas)
<b>2.</b>	<b>Disensiones del diseño:</b>
2.0a.	Dimensión científica, (11 horas)
2.01.	Dimensión interpretativa, (10 horas)
2.02.	Dimensión estética, (6 horas)
2.03.	Dimensión Operativa (6 horas)
<b>3.</b>	<b>El diseño como eje cultural</b>
3.01.	Relación entre Identidad e innovación (6 horas)

**4. Sistema de Evaluación**

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
<b>ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.</b>	
- Identificar y relacionar las dimensiones del diseño desde la contemporaneidad	-Evaluación escrita -Reactivos
<b>ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.</b>	
- Identificar y relacionar las dimensiones del diseño desde la contemporaneidad	-Evaluación escrita -Reactivos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

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

#### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	prueba		APORTE	5	Semana: 3 (15/04/20 al 20/04/20)
Reactivos	prueba/ esquema		APORTE	10	Semana: 11 (11/06/20 al 15/06/20)
Reactivos	prueba		APORTE	5	Semana: 13 (24/06/20 al 29/06/20)
Evaluación escrita	caso		APORTE	10	Semana: 15 (08/07/20 al 13/07/20)
Reactivos	Examen		EXAMEN	20	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Reactivos	Examen Supletorio		SUPLETORIO	20	Semana: 20 ( al )

#### Metodología

Esta es una asignatura de carácter teórico, que busca incentivar a la reflexión, desde la mirada del pensamiento complejo, esta cátedra invita al estudiante a leer, indagar, analizar, compartir opiniones adoptar posturas y desarrollar su método propio, para aprender por medio de la lectura analítica, trabajo grupal, discusión colectiva de temas. Posteriormente el docente presenta en forma ordenada y esquemática los contenidos teóricos pertinentes.

#### Criterios de Evaluación

La primera parte de las evaluaciones incluye pruebas de reactivos y evaluaciones escritas como esquemas, mapas, ensayos. En la segunda parte se plantea un breve trabajo de investigación con la finalidad de analizar un caso de diseño.

## 5. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Marianela Armijo	Cepal	Planificación estratégica	2011	
Covarrubias Javier	Diseño	¿Diseñar con fractales?	2008	
Black, Max	Tecnos	Modelos y metáforas	1966	
Javier Medina Vásquez	Cepal	Manual de prospectiva	2006	
Morin Edgar	Gedisa	Introducción al pensamiento complejo	2007	

#### Web

#### Software

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

<b>Autor</b>	<b>Editorial</b>	<b>Título</b>	<b>Año</b>	<b>ISBN</b>
Moles, Abraham	UAM	Las ciencias de lo impreciso	1995	1995 9789688423547
Mauricio Sánchez Valencia	Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano,	MORFOGÉNESIS DEL OBJETO DE USO	2001	2001 958-9029-41-8
Brown, Tim	Harvard Business Review América Latina	Design Thinking	2008	R0809N-E

---

#### Web

<b>Autor</b>	<b>Título</b>	<b>URL</b>
Grupo Pensamiento Crítico	Sujeto y teoría del valor en Jean Baudrillard	<a href="http://www.pensamientocritico.info/index.php/articulos-">http://www.pensamientocritico.info/index.php/articulos-</a>

---

#### Software

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **11/03/2020**

Estado: **Aprobado**