



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
 ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: TALLER VERTICAL
Código: FDI1002
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017
Profesor: CAZORLA ARTEAGA JUAN FRANCISCO
Correo electrónico jfcazorla@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
32				

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

El Taller Vertical pone en práctica los conocimientos de diseño, gestión, tecnología, expresión y representación gráfica aprendidos a lo largo de la carrera.

El taller pretende generar estrategias de micro emprendimientos artesanales utilizando diseño de alta calidad y, potencializando recursos locales para desarrollar la economía de los residentes del campamento "Proyecto Samán" que tiene como objeto ayudar a la comunidad establecida en las afueras de Canoa.

El Taller Vertical permite actuar a los estudiantes en un contexto real, lleno de oportunidades en donde falta desarrollar ideas productivas. En el campamento "Proyecto Samán" se encuentran 31 familias (censo Julio 2016) que fueron afectadas por el terremoto del 16 de Abril de 2016 que devastó Manabí. Dichas familias perdieron sus viviendas y necesitan ayuda para reconstruir sus vidas.

3. Contenidos

1	Investigación
1.1	Investigación local de estado actual, potenciales productores, potencialidades del lugar. (Visita de campo). (4 horas)
1.2	Estudio de precedentes de productos de fabricación artesanal a nivel local, regional y mundial. (4 horas)
1.3	Investigación de materiales. (4 horas)
2	Diseño de objetos
2.1	Estudio de factibilidad (2 horas)
2.2	Planos constructivos (4 horas)
2.3	Renders promocionales (2 horas)
3	Fabricación de prototipos
3.1	Pruebas de materiales (2 horas)
3.2	Técnicas de fabricación (2 horas)
3.3	Acabados (2 horas)
4	Estrategia de marketing
4.1	Elaboración de página web, sistema de promoción y ventas (4 horas)
4.2	Sociabilizar proyectos con la comunidad (2 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

aa. Resolver problemas de diseño en base a la investigación.

-Desarrollar un estudio de factibilidad que asegure que la fabricación de los objetos desarrollados es viable.

-Informes
 -Investigaciones

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
	-Proyectos -Reactivos
ab. Buscar y determinar estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño.	
-Diseñar y fabricar productos innovadores artesanales que puedan desarrollar la economía del campamento Samán.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos
ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.	
-Diseñar y fabricar productos innovadores artesanales que puedan desarrollar la economía del campamento Samán	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos
am. Identificar, clasificar y definir recursos productivos (materias primas, materiales, herramientas y maquinarias)	
-Traspasar los diseños, los procesos de fabricación y la documentación a los miembros del campamento; dar seguimiento a la producción de los mismos.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos
at. Generar y gestionar proyectos de diseño	
-Desarrollar un plan de marketing para vender los productos.	-Informes -Investigaciones -Proyectos -Reactivos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Resultados de Investigación de Lugar y Material Potencial	Investigación	APORTE 1	5	Semana: 6 (17/10/16 al 22/10/16)
Informes	Anteproyecto y Estudio de Factibilidad	Diseño de objetos	APORTE 2	3	Semana: 8 (31/10/16 al 01/11/16)
Proyectos	Diseño de Proyecto	Diseño de objetos, Investigación	APORTE 2	7	Semana: 10 (14/11/16 al 19/11/16)
Reactivos	Evaluación Contenidos	Diseño de objetos, Estrategia de marketing, Fabricación de prototipos , Investigación	APORTE 3	2	Semana: 14 (12/12/16 al 17/12/16)
Proyectos	Prototipo Fabricado	Diseño de objetos, Fabricación de prototipos , Investigación	APORTE 3	8	Semana: 14 (12/12/16 al 17/12/16)
Proyectos	Estrategia de Marketing, Ventas y Página Web	Diseño de objetos, Estrategia de marketing, Fabricación de prototipos , Investigación	APORTE 3	5	Semana: 15 (19/12/16 al 23/12/16)
Informes	Trabajo final de Investigación. Diseños, Planos, Estrategia de Marketing	Diseño de objetos, Estrategia de marketing, Fabricación de prototipos , Investigación	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017)
Proyectos	Presentación Final a la Comunidad	Diseño de objetos, Estrategia de marketing, Fabricación de prototipos , Investigación	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017)
Proyectos	Presentación Final a la Comunidad	Diseño de objetos, Estrategia de marketing, Fabricación de prototipos , Investigación	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017)

Metodología

El taller se celebrará como un ejercicio académico, en donde los estudiantes serán comisionados a desarrollar un proyecto de micro emprendimiento real para la comunidad que habita el campamento Samán. Los estudiantes tendrán que trabajar en equipo, ellos recibirán el asesoramiento del profesor y especialistas invitados para que desarrollen un proyecto que pueda ser fabricado y entregue oportunidades y soluciones a la población afectada. La materia combina procesos investigativos, analíticos, clases teóricas y proyectos de práctica profesional.

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Gernot Minke	Birkhauser	Building with Bamboo	2012	ISBN 978-3-0346-0748-3
Eduardo Broto	Jacobo Krauel &Paul Opra	Bamboo Architecture and Design	2015	
Carlo Vezzoli, Ezio Manzini	Springer	Design for Environmental Sustainability		ISBN: 978-1-84800-162-6

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **11/09/2016**

Estado: **Aprobado**