



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 2 OBJETOS

Código: FDI0050

Paralelo:

Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017

Profesor: VALDEZ CASTRO LUIS FELIPE

Correo electrónico fvaldez@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
6				6

Prerrequisitos:

Código: FDI0046 Materia: DISEÑO 1 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

La asignatura crea una relación entre la concepción del espacio tridimensional y la problemática del usuario y la solución de los problemas técnico-proyectivos.

Esta asignatura aborda las dimensiones de la Operatoria desde la mirada del usuario, el objeto, el contexto y el diseñador como actor del diseño.

Los conocimientos adquiridos en esta asignatura son los fundamentos para los siguientes talleres de diseño, además de ser la materia central donde las asignaturas del mismo nivel confluyen.

3. Contenidos

01.	La estructura tridimensional (la línea como estructura tridimensional)
01.01.	La forma y el espacio tridimensional (2 horas)
01.02.	Estructura y percepción. La proyección tridimensional (2 horas)
02.	La trama como elemento de construcción tridimensional.
02.01.	La trama como módulo tridimensional (8 horas)
02.02.	Operatoria tridimensional (4 horas)
03.	Organización tridimensional. (línea)
03.01.	desarrollo línea, la línea en el espacio (8 horas)
03.02.	Aplicación del diseño fundamental para la percepción de la estructura lineal tridimensional (6 horas)
04.	Interpretaciones morfológicas y la organización tridimensional. (Plano)
04.01.	El plano en el espacio tridimensional (12 horas)
04.04.	Transformación de entidades tridimensionales a organizaciones tridimensionales. (8 horas)
05.	La Concreción y el Lenguaje morfológico
05.01.	Forma, textura, color, elementos de percepción como cualidades expresivas (2 horas)
06.	Cromática: la percepción del color.
06.01.	Círculo cromático (2 horas)
06.02.	Síntesis Aditiva y Sustractiva (2 horas)
06.03.	Valor, tono y saturación (1 horas)
06.04.	Selecciones del círculo cromático (monocromo, análogos, complementarios, triadas) (1 horas)
07.	Interpretaciones morfológicas y la organización tridimensional. (Volumen)
07.01.	El volumen en el espacio tridimensional (6 horas)
07.02.	La forma: Transformación de entidades tridimensionales a organizaciones volumen. (12 horas)
08.	Tipologías, constantes y variantes en el volumen.

08.01.	Conceptos y rasgos que definen una tipología (3 horas)
08.02.	Estudio de un caso particular para definir tipologías, constantes y variantes (3 horas)
09.	Heterogénesis Maquinica como operatoria en el diseño
09.01.	Conceptos e Introducción (6 horas)
09.02.	Estudio de un caso particular y aplicación en trabajo teórico práctico (8 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ab. Buscar y determinar estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño.	
- 2. Solucionar problemas relativos a la construcción de los significados de unidad y variedad formal, utilizando el recurso del lenguaje en niveles operativos y significativos.	-Proyectos
- 4. Aplicar nociones de cromática a sus propuestas de diseño	-Reactivos
-1. Identificar y asociar el espacio geométrico tridimensional y las implicaciones teórico-prácticas, que permiten el planteamiento formal.	-Proyectos
-3. Examinar proyectos de diseño valorando sistemas de uso y ordenamiento de los lenguajes empleados en función del usuario, el contexto, el objeto, el diseñador.	-Resolución de ejercicios, casos y otros
ac. Seleccionar recursos apropiados para la expresión y representación del proyecto de diseño	
- 2. Solucionar problemas relativos a la construcción de los significados de unidad y variedad formal, utilizando el recurso del lenguaje en niveles operativos y significativos.	-Proyectos
- 4. Aplicar nociones de cromática a sus propuestas de diseño	-Proyectos
-1. Identificar y asociar el espacio geométrico tridimensional y las implicaciones teórico-prácticas, que permiten el planteamiento formal.	-Proyectos
ai. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo las ideas iniciales del proyecto de Diseño	
-Identificar y asociar el espacio geométrico tridimensional y las implicaciones teórico-prácticas, que permiten el planteamiento formal.	-Proyectos
-Solucionar problemas relativos a la construcción de los significados de unidad y variedad formal, utilizando el recurso del lenguaje en niveles operativos y significativos.	-Informes -Proyectos -Trabajos prácticos - productos
ba. Comunicarse técnicamente	
-Identificar y asociar el espacio geométrico tridimensional y las implicaciones teórico-prácticas, que permiten el planteamiento formal.	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Informes	La estructura tridimensional (la línea como estructura tridimensional)		APORTE 1	5	Semana: 2 (19/09/16 al 24/09/16)
Trabajos prácticos - productos	Organización tridimensional. (línea)		APORTE 2	10	Semana: 6 (17/10/16 al 22/10/16)
Proyectos	La Concreción y el Lenguaje morfológico		APORTE 3	15	Semana: 13 (05/12/16 al 10/12/16)
Reactivos	Morfología y la organización tridimensional.		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017)
Proyectos	Interpretaciones morfológicas y la organización tridimensional. (Volumen)		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017)
Reactivos	Morfología y tipología		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017)
Proyectos	Interpretaciones morfológicas tridimensional. (Volumen)		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017)

Metodología

Se promoverá la participación constante con los alumnos en el curso ayudándoles a transformar formas bidimensionales a un espacio tridimensional, recurriendo a la construcción de maquetas en diferentes materiales y escalas.

Criterios de Evaluación

Para la entrega del proyecto final se realizara un proyecto con todas las materias que se estudiaron durante el ciclo. Se presentara un solo proyecto, que constara de bocetos, láminas técnicas, maquetas y fotografía del producto.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Munari Bruno	Gustavo Gili	Diseño y comunicación visual	1980	
Vinolas Marlet Joaquim	Blume	Diseño ecológico	2005	
Wong Wucius	Gustavo Gili	Fundamentos del Diseño	204	
Quarante Daniel	CEAC	Diseño industrial 1	1992	
Lobach Bernard	Gustavo Gili	Diseño Industrial	1981	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **15/03/2017**

Estado: **Aprobado**