UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 6 OBJETOS

Código: FDI0066

Paralelo:

Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017

Profesor: BALAREZO ANDRADE DIEGO GERARDO

Correo electrónico dbalarezo@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0062 Materia: DISEÑO 5 OBJETOS
Código: FDI0082 Materia: ERGONOMÍA 2 OBJETOS
Código: FDI0212 Materia: TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 3 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura teórico práctica aborda dimensión de Mercado desde desde la mirada del usuario, el objeto, el contexto y el diseñador como actor del diseño. Esta asignatura se desarrolla en el marco de proyectos de vinculación.

En este nivel, la materia introduce la visión del diseño como una dimensión solucionadora de necesidades humanas/sociales, incorporando a través de la investigación, la relación diseñador- usuario al proyecto.

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

3. Contenidos

01.	**Productos de Dsieño**
01.01.	Productos de diseño con carácter social. El diseño como lenguaje generador de productos sociales con expresiones significativas (6 horas)
01.02.	Productos de diseño con carácter tecnológico Implementación de tecnología para la resolución de productos (6 horas)
01.03.	Productos de diseño de bajo costo bajo costo. Materiales y tecnología que agiliten una producción seriada (6 horas)
01.04.	Productos de diseño con carácter sustentable. El diseño generador de cambios y su interrelación con el contexto y el medio ambiente, manejo de materiales sustentables y renovables (6 horas)
02.	**Series y Sistemas**
02.01.	La seriación como recurso para la generación de objetos. Diseño aplicado a soluciones con problemáticas colectivas. (12 horas)
02.02.	El diseño como conformación de sistemas de tipo, de expresión de un sistema o producto de un sistema. (12 horas)
02.03.	El diseño como lenguaje generador de productos sociales con expresiones significativas. (12 horas)
03.	**Tipologias**
03.01.	Conceptos de tipo, características, rasgos generalizables (6 horas)
03.02.	Definición de rasgos tipológicamente afines, ejes semánticos constancia-variedad (12 horas)
03.03.	Comportamientos de sistemas tipológicos y su compartimiento con procesos productivos, entendiendo la significación tecnológica y su posibilidad expresiva (12 horas)
03.04.	El diseño como lenguaje generador de productos y su interrelación con otras disciplinas (6 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.	
-Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando solociones atraves de propuestas de diseño	-Informes -Investigaciones
ad. Resolver los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación	
-El alumno resuelve las necesidades del usuario mediante soluciones a travez del desarrollo de soluciones formales tecnologicas y funcionales.	-Informes -Proyectos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.	
- El estudiante estará en capacidad de crear objetos acordes al contexto y en función de las tecnologías existentes.	-Informes -Investigaciones
ah. Enmarcar la propuesta de diseño en el respeto al medio natural	
- Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando soluciones a través de propuestas de diseño.	-Proyectos -Reactivos
ao. Investigar la realidad productiva nacional	
- Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando soluciones a través de propuestas de diseño.	-Informes -Investigaciones
ap. Investigar la realidad económica nacional	
-Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando solociones atraves de propuestas de diseño	-Proyectos
as. Utilizar la información del mercado	
- El alumno resuelve las necesidades del usuario mediante soluciones a través del desarrollo de soluciones formales tecnológicas y funcionales.	-Investigaciones
- El estudiante estará en capacidad de crear objetos acordes al contexto y en función de las tecnologías existentes.	-Informes -Proyectos
ay. Aprender permanentemente	
-Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando solociones atraves de propuestas de diseño.	-Reactivos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Proyectos	Productos de diseño de bajo costo bajo costo	Productos de Dsieño	APORTE 1	5	Semana: 4 (10/04/17 al 12/04/17)
Proyectos	Productos de diseño con carácter sustentable – eco diseño	Productos de Dsieño	APORTE 2	10	Semana: 8 (08/05/17 al 13/05/17)
Proyectos	El diseño como conformación de sistemas, de tipo, de expresión de un sistema o producto de un sistema.	Series y Sistemas	APORTE 3	5	Semana: 14 (19/06/17 al 24/06/17)
Proyectos	El diseño como lenguaje generador de productos sociales con expresiones significativas	Series y Sistemas	APORTE 3	10	Semana: 16 (03/07/17 al 08/07/17)
Reactivos	Comportamientos de sistemas tipológicos y su compartimiento con procesos productivos	Tipologias	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Proyectos	El diseño como lenguaje generador de productos y su interrelación con otras disciplinas.	Tipologias	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Reactivos	Comportamientos de sistemas tipológicos y su compartimiento con procesos productivos	Tipologias	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)
Proyectos	El diseño como lenguaje generador de productos y su interrelación con otras disciplinas.	Tipologias	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

En esta asignatura de carácter teórico practica se basa en la investigación y experimentación, cada tema será abordado en base a conferencias dictadas por el profesor, investigación por parte de los estudiantes.

Criterios de Evaluación

La evaluación para la cátedra de Diseño 6 será de acuerdo a los puntajes establecidos por el sistema. Se avaluaran principalmente los conocimientos adquiridos por los estudiantes acerca de cada uno de los temas tratados en clases, al final de cada capitulo. Los métodos de evaluación serán a través de desarrollo de proyectos, sustentaciones e investigaciones que evidencien lo aprendido.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Thomas Maschke	Libsa	Diseño los clasicos del futuro	2000	
Proctor Rebecca	Gustavo Gili	Diseño Ecologico 1000 ejemplos	2009	
Montener Josep	NO INDICA	las formas del siglo XX	2008	
Vinny Lee	NO INDICA	Espacios reciclados	2004	
Miquel Abellan	morsa	Beautiful Design for Living	2006	
Oscar Asencio	Reditarlibros	Objetos para el Hogar	2008	
Hudson Jennifer	Blume	Mil nuevos diseños	2010	
Joaquim Viñolas Marlet	Blume	Diseño ecológico : hacia un diseño y una producción en armonía con la naturaleza	2005	
Charlotte Peter Fiell	Taschen	Diseño escandinavo	2002	
Charlotte Peter Fiell	Taschen	Diseño escandinavo	2002	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 15/03/2017

Estado: Aprobado