



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

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

1. Datos generales

Materia: TALLER DE GRADUACIÓN OBJETOS

Código: FDI0189

Paralelo:

Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017

Profesor: CABRERA CHIRIBOGA ALFREDO EDUARDO,
FAJARDO SEMINARIO JOSE LUIS, LANDIVAR FEICAN
Correo electrónico: acabrera@uazuay.edu.ec,
roberto.fabian.villalta.ayala.manuel@uazuay.edu.ec,
eduardo.villalta@uazuay.edu.ec,

| Docencia | Práctico | Autónomo: | | Total horas |
|----------|----------|----------------------|----------|-------------|
| | | Sistemas de tutorías | Autónomo | |
| 15 | | | | 15 |

Prerrequisitos:

Código: FDI0070 Materia: DISEÑO 7 OBJETOS

Código: FDI0074 Materia: DISEÑO DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

-El tema de investigación debe ser confrontado con la realidad o el mundo. Entramos a construir teorías y desarrollar métodos apropiados para la comprensión de los fenómenos o variables que posee el Diseño y las ciencias afines, es decir, estar dispuesto a interactuar creativamente entre ellas para producir valor heurístico en esta naciente construcción del conocimiento.

-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

| | |
|-----------|---|
| 1. | Proceso de Diagnóstico |
| 1.01. | La situación inicial, representa el primer momento de la investigación en el que se evalúan los insumos disponibles, presentados en el perfil académico personal del estudiante y el contexto. (0 horas) |
| 1.02. | Se obtiene información sobre contenidos del material seleccionado y se definen los principios o criterios de clasificación de esos contenidos (0 horas) |
| 1.03. | se decide sobre la estructura a ser utilizada para clasificar el material , y finalmente, se hace la clasificación (0 horas) |
| 2. | Programación |
| 2.01. | Recopilar la información, se organiza y comunica dicha información (20 horas) |
| 2.02. | Superar insuficiencias específicas de conocimiento y se aclara el significado de determinados conceptos (20 horas) |
| 2.03. | Evaluar procesos y estrategias cognitivas y meta-cognitivas, concomitantes a los objetivos de la tesis. (20 horas) |
| 3. | Ideación/bocetación |
| 3.01. | Procesar la Información Técnicas: observación. Procesamiento y análisis cuantitativo y cualitativo de los datos (20 horas) |
| 3.02. | Interpretación y discusión de resultados Medidas correctivas y de reajuste Determinar las conclusiones (20 horas) |
| 3.03. | Validación y aplicación de instrumentos y datos utilizados. Deducciones de conclusiones a partir de conocimientos previos investigados (20 horas) |
| 4. | Concreción |
| 4.01. | Planteamiento de los partidos de Diseño (programación tecnica disciplinar) (40 horas) |
| 4.02. | Presentación de resultados; Su valor reside en la capacidad para establecer mas relaciones entre los hechos y explicar el por qué se producen. (40 horas) |
| 4.03. | Documentación técnica completa: explicación y comprensión del vínculo que se establece entre los elementos inmersos en la problemática, es también el planteamiento demostrativo objetual de la solución a la misma. (40 horas) |

4. Sistema de Evaluación

| Resultado de aprendizaje de la materia | Evidencias |
|--|---|
| ca. Resolver problemas de diseño en base a la investigación. | |
| - 1. lograr aprendizajes significativos , al mismo tiempo el manejo de estrategias apropiadas para la autodirección y regulación de su aprendizaje. Promueve la participación activa y la reflexión crítica-creativa para inducir la transferencia de lo aprendido a nuevas y otras situaciones. 2. . Planifica proyectos de investigación, utilizando diferentes enfoques y métodos, procesando y organizando la información relevante, para posibles alternativas de soluciones a la problemática, hacia el logro de los objetivos o meta planteada. | -Proyectos |
| ab. Buscar y determinar estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño. | |
| -3. Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc. para la resolución eficiente de la problemática planteada 4. Soluciona con altos niveles de eficiencia el proyecto/problemática abordados a través de propuestas concretas de diseño y/o reflexiones teórico/críticas sobre el mismo y/o resultados relevantes enmarcados en un proceso de investigación científica sobre el diseño de objetos. | -Proyectos -Trabajos prácticos - productos |
| ad. Resolver los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación | |
| -2. . Planifica proyectos de investigación, utilizando diferentes enfoques y métodos, procesando y organizando la información relevante, para posibles alternativas de soluciones a la problemática, hacia el logro de los objetivos o meta planteada. 3. Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc. para la resolución eficiente de la problemática planteada | -Evaluación oral -Proyectos |
| ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos. | |
| -2. . Planifica proyectos de investigación, utilizando diferentes enfoques y métodos, procesando y organizando la información relevante, para posibles alternativas de soluciones a la problemática, hacia el logro de los objetivos o meta planteada. | -Evaluación oral -Proyectos |
| ao. Investigar la realidad productiva nacional | |
| -1. lograr aprendizajes significativos , al mismo tiempo el manejo de estrategias apropiadas para la autodirección y regulación de su aprendizaje. Promueve la participación activa y la reflexión crítica-creativa para inducir la transferencia de lo aprendido a nuevas y otras situaciones. 2. . Planifica proyectos de investigación, utilizando diferentes enfoques y métodos, procesando y organizando la información relevante, para posibles alternativas de soluciones a la problemática, hacia el logro de los objetivos o meta planteada. | -Proyectos -Trabajos prácticos - productos |
| aq. Encontrar información del mercado | |
| -lograr aprendizajes significativos , al mismo tiempo el manejo de estrategias apropiadas para la autodirección y regulación de su aprendizaje. Promueve la participación activa y la reflexión crítica-creativa para inducir la transferencia de lo aprendido a nuevas y otras situaciones. | -Proyectos |
| ar. Contrastar la información del mercado | |
| -2. Planifica proyectos de investigación, utilizando diferentes enfoques y métodos, procesando y organizando la información relevante, para posibles alternativas de soluciones a la problemática, hacia el logro de los objetivos o meta planteada. | -Evaluación oral -Trabajos prácticos - productos |
| as. Utilizar la información del mercado | |
| -Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc., para la resolución eficiente de la problemática planteada. | -Proyectos -Trabajos prácticos - productos |
| at. Generar y gestionar proyectos de diseño | |
| -3. Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc. para la resolución eficiente de la problemática planteada 4. Soluciona con altos niveles de eficiencia el proyecto/problemática abordados a través de propuestas concretas de diseño y/o reflexiones teórico/críticas sobre el mismo y/o resultados relevantes enmarcados en un proceso de investigación científica sobre el diseño de objetos. | -Proyectos -Trabajos prácticos - productos |
| au. Solucionar proyectos de diseño apoyados en bases histórico-conceptuales y en la vinculación con el contexto cultural | |
| -2. Planifica proyectos de investigación, utilizando diferentes enfoques y | -Evaluación oral |

| Resultado de aprendizaje de la materia | Evidencias |
|--|--------------------------------|
| métodos, procesando y organizando la información relevante, para posibles alternativas de soluciones a la problemática, hacia el logro de los objetivos o meta planteada. 3. Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc. para la resolución eficiente de la problemática planteada | -Proyectos |
| av. Argumentar proyectos de diseño desde las bases histórico-conceptuales y la vinculación con el contexto cultural | |
| -1. lograr aprendizajes significativos , al mismo tiempo el manejo de estrategias apropiadas para la autodirección y regulación de su aprendizaje. Promueve la participación activa y la reflexión crítica-creativa para inducir la transferencia de lo aprendido a nuevas y otras situaciones. 3. Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc. para la resolución eficiente de la problemática planteada | -Proyectos |
| aw. Trabajar eficientemente en forma individual | |
| -4. Soluciona con altos niveles de eficiencia el proyecto/problemática abordados a través de propuestas concretas de diseño y/o reflexiones teórico/críticas sobre el mismo y/o resultados relevantes enmarcados en un proceso de investigación científica sobre el diseño de objetos. | -Proyectos |
| az. Comunicarse efectivamente en forma oral y escrita | |
| -1. lograr aprendizajes significativos , al mismo tiempo el manejo de estrategias apropiadas para la autodirección y regulación de su aprendizaje. Promueve la participación activa y la reflexión crítica-creativa para inducir la transferencia de lo aprendido a nuevas y otras situaciones. 4. Soluciona con altos niveles de eficiencia el proyecto/problemática abordados a través de propuestas concretas de diseño y/o reflexiones teórico/críticas sobre el mismo y/o resultados relevantes enmarcados en un proceso de investigación científica sobre el diseño de objetos. | -Evaluación oral -Proyectos |

Desglose de evaluación

| Evidencia | Descripción | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte | Calificación | Semana |
|--------------------------------|---|-----------------------------|------------|--------------|--|
| Proyectos | Contextualización | | APORTE 1 | 5 | Semana: 1 (12/09/16 al 17/09/16) |
| Proyectos | Planificación | | APORTE 2 | 2.5 | Semana: 6 (17/10/16 al 22/10/16) |
| Proyectos | Impresión del primer capítulo | | APORTE 2 | 2.5 | Semana: 7 (24/10/16 al 29/10/16) |
| Proyectos | Definición de ideas | | APORTE 2 | 5 | Semana: 8 (31/10/16 al 01/11/16) |
| Proyectos | Sustentación de Resultados Preliminares | | APORTE 3 | 5 | Semana: 12 (28/11/16 al 03/12/16) |
| Proyectos | sustentación de avances de prototipos. | | APORTE 3 | 5 | Semana: 14 (12/12/16 al 17/12/16) |
| Proyectos | Revisión de documento final | | APORTE 3 | 5 | Semana: 15 (19/12/16 al 23/12/16) |
| Evaluación oral | Sustentación publica ante tribunal | | EXAMEN | 10 | Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017) |
| Trabajos prácticos - productos | Prototipos | | EXAMEN | 10 | Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017) |
| Trabajos prácticos - productos | Prototipos | | SUPLETORIO | 10 | Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017) |
| Evaluación oral | Sustentación publica ante tribunal | | SUPLETORIO | 10 | Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017) |

Metodología

La asignatura es un taller, donde varios profesores hacen el seguimiento durante las sesiones de clases del proyecto denunciado por el alumno. Cada profesor tiene asignado un número de proyectos en los cuales aparecerá como Director. La principal responsabilidad en la dinámica de la clase es del estudiante ya que es quien marca el ritmo del desarrollo del proyecto de acuerdo a un cronograma presentado con anterioridad.

Criterios de Evaluación

Las evaluaciones tanto parciales como finales se realizan ante un tribunal, y las mismas mediante diferentes rúbricas que se presentan con anterioridad al estudiante y a los profesores. Se toma en cuenta el cumplimiento de los contenidos en cada etapa, la profundidad en la información presentada, la pertinencia con los objetivos del proyecto y la calidad en la sustentación.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

| Autor | Editorial | Título | Año | ISBN |
|----------------------|------------------|--|------|------|
| Fernando Gamboa R. | Blume | Diseño y usuario | 2007 | |
| Lidwel William | Blume | Principios universales del diseño | 2010 | |
| Bernhard Bürdek | Gilli S.A | Diseño Industrial | 2005 | |
| Fernando L. Gonzales | Mc. Graw. Hill. | Investigación cualitativa y subjetividad | 2007 | |
| Bernd Lóbach | Gustavo Gili S.A | Diseño Industrial | 2005 | |

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **21/03/2017**

Estado: **Aprobado**