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-2018 a Julio-2018

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

Profesor: CABRERA CHIRIBOGA ALFREDO EDUARDO, FAJARDO SEMINARIO JOSÉ LUIS, PESANTEZ PALACIOS CARLOS JULIO, SARAVIA VARGAS ARIOLFO DANILO

Correo electrónico acabrera@uazuay.edu.ec, cpesante@uazuay.edu.ec, dsaravia@uazuay.edu.ec, jfajardo@uazuay.edu.ec

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. (20 horas)
1.02.	Se obtiene información sobre contenidos del material seleccionado y se definen los principios o criterios de clasificación de esos contenidos (20 horas)
1.03.	se decide sobre la estructura a ser utilizada para clasificar el material , y finalmente, se hace la clasificación (20 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) (20 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. (20 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 demostratrativo objetual de la solución a la misma. (20 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.	
- 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 plateada 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 plateada	-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 plateada.	-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 plateada 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 carrera relacionados con la materia

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 plateada	-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 plateada	-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	Proceso de Diagnóstico	APORTE 1	5	Semana: 1 (12/03/18 al 17/03/18)
Proyectos	Planificación e Impresión del primer capitulo	Proceso de Diagnóstico, Programación	APORTE 2	5	Semana: 6 (16/04/18 al 21/04/18)
Proyectos	Definición de ideas	Ideación/bocetación, Proceso de Diagnóstico, Programación	APORTE 2	5	Semana: 8 (01/05/18 al 05/05/18)
Proyectos	Sustentación de Resultados Preliminares	Ideación/bocetación, Proceso de Diagnóstico, Programación	APORTE 3	5	Semana: 12 (28/05/18 al 02/06/18)
Proyectos	sustentación de avances de prototipos.	Ideación/bocetación, Proceso de Diagnóstico, Programación	APORTE 3	5	Semana: 14 (11/06/18 al 16/06/18)
Proyectos	Revisión de documento final	Concreción, Ideación/bocetación, Proceso de Diagnóstico, Programación	APORTE 3	5	Semana: 15 (18/06/18 al 23/06/18)
Trabajos prácticos - productos	Prototipos	Concreción, Ideación/bocetación, Proceso de Diagnóstico, Programación	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Evaluación oral	Sustentación publica ante tribunal	Concreción, Ideación/bocetación, Proceso de Diagnóstico, Programación	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	Prototipos	Concreción, Ideación/bocetación, Proceso de Diagnóstico, Programación	SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)
Evaluación oral	Sustentación publica ante tribunal	Concreción, Ideación/bocetación, Proceso de Diagnóstico, Programación	SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)

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: 05/03/2018

Estado: Aprobado