



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

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 4 OBJETOS
Código: FDI0058
Paralelo:
Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019
Profesor: SARAVIA VARGAS ARIOLFO DANILO
Correo electrónico: dsaravia@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0054 Materia: DISEÑO 3 OBJETOS
 Código: FDI0208 Materia: TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 1 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

En este nivel la materia analiza la relación diseñador- usuario dentro de una modalidad de proyecto. Analiza cómo los objetos pueden ser reinterpretados tecnológicamente. Introduce la visión del diseño como una dimensión interpretadora de referentes provenientes de la naturaleza, para la resolución de necesidades humanas/sociales. La materia incorporando la investigación cualitativa como principal herramienta para solventar las necesidades de información a lo largo del proceso de diseño.

Esta asignatura teórico práctica aborda las dimensiones: morfología y tecnología. Desde la mirada del diseñador que interactúa con el o los usuarios, el objeto y el contexto local y regional.

Los conocimientos adquiridos en esta asignatura son los fundamentos para los siguientes talleres de diseño, la asignatura utiliza los conocimientos adquiridos por los estudiantes dentro de las áreas de expresión, representación, tecnología y producción.

3. Contenidos

1.	La dimensión tecnológica del diseño: El usuario, el objeto, el contexto y el diseñador.
1.01.	El diseñador y la re-interpretación tecnológica de los objetos. (12 horas)
1.02.	El usuario y su valoración tecnológica de los objetos. (12 horas)
1.03.	El contexto y la disposición de tecnologías. (12 horas)
2.	La naturaleza como referencia para el diseño (Biodiseño).
2.01.	La naturaleza como generadora de formas. (18 horas)
2.02.	Estructuras naturales y su aplicación en el diseño de objetos. (18 horas)
3.	Productos artesanales y productos industriales.
3.01.	Implicaciones del diseño enfocado en la artesanía (objetos artísticos, objetos de uso). (12 horas)
3.02.	Implicaciones del diseño enfocado en la industria (objetos artísticos, objetos de uso). (12 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.	
-Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	-Trabajos prácticos - productos
-Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ad. Resolver los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación	
-Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	-Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de <u>diseño de objetos de uso.</u>	-Trabajos prácticos - productos
-Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a <u>un objeto de uso.</u>	-Trabajos prácticos - productos
ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.	
-Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de <u>objetos: naturales, artísticos y de uso.</u>	-Trabajos prácticos - productos
-Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de <u>diseño de objetos de uso.</u>	-Trabajos prácticos - productos
-Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a <u>un objeto de uso.</u>	-Trabajos prácticos - productos
ah. Enmarcar la propuesta de diseño en el respeto al medio natural	
-Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de <u>objetos: naturales, artísticos y de uso.</u>	-Trabajos prácticos - productos
-Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de <u>diseño de objetos de uso.</u>	-Trabajos prácticos - productos
-Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a <u>un objeto de uso.</u>	-Trabajos prácticos - productos
ao. Investigar la realidad productiva nacional	
-Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de <u>objetos: naturales, artísticos y de uso.</u>	-Trabajos prácticos - productos
-Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de <u>diseño de objetos de uso.</u>	-Trabajos prácticos - productos
-Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a <u>un objeto de uso.</u>	-Trabajos prácticos - productos
ax. Trabajar eficientemente en grupos interdisciplinarios	
- Categorizar los sistemas productivos adecuados a propuestas de <u>diseño de objetos de uso.</u>	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	rediseño de un objeto artesanal		APORTE 1	5	Semana: 5 (10/10/16 al 15/10/16)
Trabajos prácticos - productos	diseño de un objeto artesanal		APORTE 2	10	Semana: 9 (07/11/16 al 09/11/16)
Trabajos prácticos - productos	diseño de objeto semi industrial		APORTE 3	15	Semana: 15 (19/12/16 al 23/12/16)
Trabajos prácticos - productos	diseño de un producto con enfoque a la producción en serie		EXAMEN	10	Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017)
Trabajos prácticos - productos	informe de proceso		EXAMEN	10	Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017)
Trabajos prácticos - productos	Mejoras en el prototipo presentado en el examen		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (23/01/17 al 28/01/17)
Trabajos prácticos - productos	se mantiene la nota del trabajo final informe de proceso		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (23/01/17 al 28/01/17)

Metodología

La metodología en el aula junta, clases magistrales, aprendizaje autónomo y aprendizaje colaborativo. Basada en el estudio de casos la metodología utiliza recursos tradicionales como la explicación en pizarrón y actividades como la reproducción de videos y diapositivas relacionados a los temas específicos y la discusión grupal de los mismos. El estudiante lleva para sí un registro de apuntes sobre las clases, dichos apuntes lo ayudan a desarrollar los trabajos planteados. La metodología de diseño procura incentivar la investigación, creatividad representación y expresión hacia niveles altos.

Criterios de Evaluación

Se evaluarán primordialmente los conocimientos adquiridos por los estudiantes acerca de cada uno de los temas de investigación y los tratados en clases. Los métodos de evaluación serán a través de informes y trabajos prácticos que demuestran la reflexión de lo aprendido y su aplicación.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Bruno Munari	Gustavo Gili	Cómo nacen los objetos	1983	
JANITZIO ÉGIDO VILLARREAL	Editorial Designio	BIODISEÑO	2012	978-968-5852-15-9
David Bramston	Parramon	Bases del diseño de producto	2010	
Peg Faimon, John Weigand	How Design Books	The nature of design	2004	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **26/02/2019**

Estado: **Aprobado**