



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

#### 1. Datos

**Materia:** DISEÑO 6 OBJETOS  
**Código:** FDI0066  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2019 a Julio-2019  
**Profesor:** VILLALTA AYALA MANUEL EDUARDO  
**Correo electrónico:** manolovillalta@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 6

**Distribución de horas.**

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

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.

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.

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. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

<b>01.</b>	<b>Diseño aplicado a necesidades sociales y productivas.</b>
01.01.	Contexto de uso grupal, resolución de necesidades colectivas. (6 horas)
01.02.	Implementación tecnológica para la resolución de objetos a bajo costo. (6 horas)
01.03.	Ecodiseño, diseño aplicado al uso de materias primas cultivadas y/o renovables. (12 horas)
<b>02.</b>	<b>El diseñador como creador de entornos.</b>
02.01.	Asociación entre diseño arquitectónico y el diseño de objetos. (6 horas)
02.02.	Diseño sensorial, textura, sonido e iluminación. (6 horas)
02.03.	Estancias individuales o grupales; fijas o efímeras. (12 horas)
<b>03.</b>	<b>El diseño como generador de tipologías.</b>
03.01.	Concepto de tipología, reglas de unidad y variedad. (6 horas)

03.02.	Tipología dentro de la identidad de marca o dentro de los iconos del diseño industrial o de productos. (6 horas)
03.03.	La estética y su aplicación tipológica al diseño de objetos. (12 horas)
<b>04.</b>	<b>Diseño e interdisciplina</b>
04.01.	Factibilidad de la interacción entre disciplinas (6 horas)
04.02.	Definición de proyecto interdisciplinario. (6 horas)
04.03.	Ejecución de proyecto interdisciplinario. (12 horas)

## 5. 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 soluciones a través de propuestas de diseño

- Investigaciones  
- Proyectos  
- Reactivos  
- Trabajos prácticos -  
productos

##### ad. Resolver los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación

- El alumno resuelve las necesidades del usuario mediante soluciones a través del desarrollo de soluciones formales tecnológicas y funcionales.

- Investigaciones  
- Proyectos  
- Reactivos  
- Trabajos prácticos -  
productos

##### 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.

- Investigaciones  
- Proyectos  
- Reactivos  
- Trabajos prácticos -  
productos

##### 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.

- Investigaciones  
- Proyectos  
- Reactivos  
- Trabajos prácticos -  
productos

##### 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.

- Investigaciones  
- Proyectos  
- Reactivos  
- Trabajos prácticos -  
productos

##### ap. Investigar la realidad económica nacional

- Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando soluciones a través de propuestas de diseño

- Investigaciones  
- Proyectos  
- Reactivos  
- Trabajos prácticos -  
productos

##### 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  
- Proyectos  
- Reactivos  
- Trabajos prácticos -  
productos

- El estudiante estará en capacidad de crear objetos acordes al contexto y en función de las tecnologías existentes.

- Investigaciones  
- Proyectos  
- Reactivos  
- Trabajos prácticos -  
productos

##### ay. Aprender permanentemente

- Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando soluciones a través de propuestas de diseño.

- Investigaciones  
- Proyectos  
- Reactivos  
- Trabajos prácticos -  
productos

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Proyectos	Proyecto para realizar productos para ArDis, Actividad compartida con otras materias.	Diseño aplicado a necesidades sociales y productivas.	APORTE 1	5	Semana: 2 (18/03/19 al 23/03/19)
Proyectos	Proyecto para realizar productos para ArDis, Actividad compartida con otras materias.	Diseño aplicado a necesidades sociales y productivas.	APORTE 2	5	Semana: 6 (15/04/19 al 18/04/19)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo practico que parte de una investigación y es concretado en modelo a escala o prototipo.	El diseñador como creador de entornos.	APORTE 2	5	Semana: 8 (29/04/19 al 02/05/19)
Investigaciones	Trabajo de investigación sobre las tipologías en el diseño de productos.	El diseño como generador de tipologías.	APORTE 3	5	Semana: 12 (27/05/19 al 01/06/19)
Reactivos	Evaluación a base de reactivos sobre todos los contenidos de la materia.	Diseño aplicado a necesidades sociales y productivas., Diseño e interdisciplina, El diseñador como creador de entornos., El diseño como generador de tipologías.	APORTE 3	10	Semana: 15 (17/06/19 al 22/06/19)
Proyectos	Proyecto en el cual confluyen otras materias de manera horizontal. Se trata de un proyecto cuya complejidad tributa hacia altos niveles de análisis, proposición, construcción y acabados. La instancia de análisis, diseño y planos corresponde a la mitad de la calificación, y el producto concluido al complemento de la nota.	Diseño aplicado a necesidades sociales y productivas., Diseño e interdisciplina, El diseñador como creador de entornos., El diseño como generador de tipologías.	EXAMEN	20	Semana: 19-20 (14-07-2019 al 20-07-2019)
Reactivos	Para la calificación de supletorio la calificación sobre 10 del objeto construido se mantiene y solamente el complemento de 10 puntos correspondiente a la instancia teórica será reemplazada mediante una evaluación de reactivos correspondientes a toda la materia.	Diseño aplicado a necesidades sociales y productivas., Diseño e interdisciplina, El diseñador como creador de entornos., El diseño como generador de tipologías.	SUPLETORIO	20	Semana: 20 ( al )

### Metodología

La cátedra se realizará utilizando clases magistrales, estudios de casos, aprendizaje colaborativo, estudio de casos y realización de proyectos. Mediante los cuales se espera incrementar los niveles cognitivos de los estudiantes hacia un nivel superior de análisis, reflexión y generación de propuestas.

En el desarrollo de las múltiples tareas los estudiantes precisan demostrar sus múltiples aptitudes desarrolladas en el transcurso de la carrera hasta el ciclo correspondiente.

### Criterios de Evaluación

Los criterios de evaluación parten de medir y/o identificar, cuantitativa o cualitativamente, niveles de cumplimiento y argumentación de las tareas encomendadas; instrumentados mediante instrucciones y rubrica.

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Thomas Maschke	Libsa	Diseño los clasicos del futuro	2000	

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
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: **07/03/2019**

Estado: **Aprobado**