



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE PRODUCTOS

1. Datos

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 3
Código: EPR0003
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2019 a Febrero-2020
Profesor: REYES MONTESINOS EDGAR GUSTAVO
Correo electrónico: maoreyesm@uazuay.edu.ec

Nivel: 3

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 88		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
80	32	0	88	200

Prerrequisitos:

Código: DDD0008 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 2
 Código: DDD0009 Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 2
 Código: UID0200 Materia: ELEMENTARY 2

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura genera conocimientos en el estudiante sobre la importancia del diseño estratégico centrado en el usuario y sobre todo el desarrollo eficaz de la forma a partir de una conceptualización creada desde el estudio del comportamiento entre el usuario final y su entorno.

Esta materia se articula de manera vertical y horizontal en todos los niveles ya que es la base para la creación de cualquier proyecto de diseño.

Es importante que el estudiante sepa ordenar los procesos de diseño que van desde la investigación del usuario con el fin de detectar problemas para transformarlos en productos de diseño estratégico eliminando subjetividades

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1	Lógica del Proyecto
1.1	Problema, problemática y empatía (2 horas)
1.2	Definición y especificaciones del proyecto (2 horas)
1.3	Conceptualización e ideación (2 horas)
1.4	Prueba de concepto y maquetación (2 horas)
1.5	Prototipado final (2 horas)
1.6	Ejercicio de aplicación 1 (2 horas)
2	Uso y función del producto
2.1	La función del objeto (4 horas)
2.2	La psicología del objeto (4 horas)

2.3	Affordance del objeto (4 horas)
2.4	Ejercicio de aplicación 2 (20 horas)
3	Morfología del producto
3.1	La interfaz (4 horas)
3.2	La forma y el concepto (4 horas)
3.3	La forma y el uso (4 horas)
3.4	La forma y el entorno (4 horas)
3.5	Ejercicio de aplicación 3 (20 horas)
4	Prácticas
4.1	Título de Práctica 1 (8 horas)
4.2	Título de Práctica 2 (8 horas)
4.3	Título de Práctica 3 (8 horas)
4.4	Título de Práctica 4 (8 horas)

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

aa. Diseña proyectos acordes a las necesidades del contexto desde una mirada integradora y comprometida.

-Valora lenguajes formales vinculados a la contextualización de objetos utilitarios.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

bd. Integra saberes ancestrales, tecnológicos y socioculturales para plantear proyectos profesionales.

-Busca y determina estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

cb. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos propios de la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.

-Identifica problemas de diseño en base a la investigación.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

ce. Utiliza la investigación como herramienta de conocimiento con enfoque exploratorio y descriptivo.

-Habilita y resuelve la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

db. Utiliza el pensamiento lógico, crítico y creativo para la comprensión, explicación, integración y comunicación de los fenómenos, sujetos y situaciones de la profesión.

-Articula lenguajes formales vinculados a la contextualización de objetos utilitarios.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	introducción al análisis de las necesidades de los usuarios	Lógica del Proyecto, Uso y función del producto	APORTE	5	Semana: 6 (14/10/19 al 19/10/19)
Trabajos prácticos - productos	Uso y función del producto	Lógica del Proyecto, Uso y función del producto	APORTE	10	Semana: 12 (25/11/19 al 30/11/19)
Trabajos prácticos - productos	Morfología del producto	Lógica del Proyecto, Morfología del producto , Prácticas, Uso y función del producto	APORTE	15	Semana: 14 (09/12/19 al 14/12/19)
Reactivos	examen escrito	Lógica del Proyecto, Morfología del producto , Prácticas, Uso y función del producto	EXAMEN	10	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Trabajos prácticos - productos	proyecto práctico final	Lógica del Proyecto, Morfología del producto , Prácticas, Uso y función del producto	EXAMEN	10	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Reactivos	examen teórico	Lógica del Proyecto, Morfología del producto , Prácticas, Uso y función del	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		producto			
Trabajos prácticos - productos	nota fija del proyecto final	Lógica del Proyecto, Morfología del producto , Prácticas, Uso y función del producto	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

Metodología

Criterios de Evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Norman, Donald	Nerea	La psicología de los objetos cotidianos	2006	84-89569-18-5

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
MUNARI BRUNO	Gustavo Gili	¿CÓMO NACEN LOS OBJETOS?	2004	84-252-1154-9
KARL T ULRICH, AUTOR ; STEVEN D EPPINGER, AUTOR	McGraw Hill	DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS	2013	978-6-07-150944-4

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **23/09/2019**

Estado: **Aprobado**