



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos

Materia: DISEÑO 6 OBJETOS
Código: FDI0066
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020
Profesor: VILLALTA AYALA MANUEL EDUARDO
Correo electrónico: manolovillalta@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:

Código: FDI0062 Materia: DISEÑO 5 OBJETOS
 Código: FDI0082 Materia: ERGONOMÍA 2 OBJETOS
 Código: FDI0212 Materia: TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 3 OBJETOS

Nivel: 6

Distribución de horas.

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

2. Descripción y objetivos de la materia

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.

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

01	DISEÑO Y CONTEXTO
01.01.	La industria ecuatoriana (2 horas)
01.01.01.	Procesos tecnológicos industriales en el Ecuador (4 horas)
01.01.02.	Diseño aplicado en la industria ecuatoriana (4 horas)
01.02.	Clasificación (2 horas)
01.02.01.	Clasificación según el Ministerio de la Producción del Ecuador (4 horas)
01.02.02.	Clasificación según Gillo Dorfles (4 horas)
02.	SERIES Y SISTEMAS
02.01.	Sistematización de la forma (2 horas)
02.01.01.	configuración morfológica de la forma (4 horas)
02.01.02.	Sistema y afinidad entre elementos (6 horas)
02.02.	Concepto de sistema y serie, características y rasgos generales (2 horas)
02.02.01.	Condicionantes de un sistema de productos (6 horas)
02.02.02.	Establecimiento de serie de productos y sus ventajas (6 horas)
02.02.03.	Evaluación y optimización de una serie de productos (6 horas)

03.	TIPOLOGÍAS
03.01.	concepto de tipo, características y rasgos generales (2 horas)
03.01.01.	Proceso de definición de tipo (8 horas)
03.01.02.	Constitución de arquetipo (8 horas)
03.02.	Rasgos tipológicos, ejes semánticos (2 horas)
03.02.01.	El objeto/signo en un sistema semiológico (8 horas)
03.02.02.	Los diferenciales semánticos (8 horas)
03.02.03.	Elementos reiterativos para el fortalecimiento de la identidad corporativa o de marca (8 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.

-Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando soluciones a través de propuestas de diseño	-Investigaciones -Proyectos -Resolución de ejercicios, casos y otros
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------

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 -Resolución de ejercicios, casos y otros
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------

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 -Resolución de ejercicios, casos y otros
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------

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 -Resolución de ejercicios, casos y otros
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------

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 -Resolución de ejercicios, casos y otros
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------

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 -Resolución de ejercicios, casos y otros
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------

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 -Resolución de ejercicios, casos y otros
- El estudiante estará en capacidad de crear objetos acordes al contexto y en función de las tecnologías existentes.	-Investigaciones -Proyectos -Resolución de ejercicios, casos y otros

ay. Aprender permanentemente

-Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando soluciones a través de propuestas de diseño.	-Investigaciones -Proyectos -Resolución de ejercicios, casos y otros
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Cada estudiante escoge un rubro y lo analiza en función de la aplicación del diseño en sus productos.	DISEÑO Y CONTEXTO	APORTE	5	Semana: 2 (08/04/20 al 13/04/20)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Proyectos	Dentro del rubro escogido el alumno genera una primera propuesta de aplicación, el producto tiene que ser de complejidad media.	DISEÑO Y CONTEXTO	APORTE	5	Semana: 5 (29/04/20 al 04/05/20)
Investigaciones	Dentro del rubro escogido el alumno investiga la aplicación de series y sistemas	SERIES Y SISTEMAS	APORTE	5	Semana: 7 (13/05/20 al 18/05/20)
Proyectos	Dentro del rubro escogido el alumno propone la aplicación de series y sistemas realizando maquetas y planos.	SERIES Y SISTEMAS	APORTE	5	Semana: 9 (27/05/20 al 29/05/20)
Proyectos	Dentro del rubro escogido el alumno concreta la aplicación de series y sistemas realizando un prototipo.	SERIES Y SISTEMAS	APORTE	5	Semana: 11 (11/06/20 al 15/06/20)
Investigaciones	Dentro del rubro escogido el alumno investiga la aplicación de tipologías realizando en productos.	TIPOLOGÍAS	APORTE	5	Semana: 12 (17/06/20 al 22/06/20)
Proyectos	Dentro del rubro escogido el alumno genera maquetas y planos de la aplicación de tipologías.	TIPOLOGÍAS	EXAMEN	5	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Proyectos	Dentro del rubro escogido el alumno genera el o los prototipos de la aplicación de tipologías.	TIPOLOGÍAS	EXAMEN	5	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejecución de un esquicio que demuestre las capacidades resolutivas del estudiante.	DISEÑO Y CONTEXTO , SERIES Y SISTEMAS , TIPOLOGÍAS	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Proyectos	Estos 10 puntos se mantienen de los aportes de tipologías (maqueta, plano y prototipo)	TIPOLOGÍAS	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Se realizará nuevamente un esquicio que sustituirá la nota obtenida sobre 10 puntos.	DISEÑO Y CONTEXTO , SERIES Y SISTEMAS , TIPOLOGÍAS	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

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 dictado con actividades tales como la reproducción de videos relacionados a los temas específicos y la discusión grupal de los mismos. El estudiante lleva para sí un registro de apuntes sobre estas clases, dichos apuntes lo ayudan a desarrollar la redacción de los trabajos teórico-investigativos planteados. La metodología de diseño procura incentivar la investigación, creatividad, representación, expresión y construcción 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 clase. Los métodos de evaluación serán a través de informes y trabajos prácticos que demuestren la reflexión de lo aprendido y su aplicación.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
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	

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
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	
Thomas Maschke	Libsa	Diseño los clásicos del futuro	2000	
Proctor Rebecca	Gustavo Gili	Diseño Ecologico 1000 ejemplos	2009	
Montener Josep	NO INDICA	las formas del siglo XX	2008	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Quarante Danielle	Ceac	Diseño industrial 1	1992	978-84-329-5617-1
Quarante Danielle	Ceac	Diseño industrial 2	1992	978-84-329-5618-8
Barber Casanovas Cristóbal, Rodgers Paul, Milton Alex	Blume	Métodos de investigación para el diseño de producto	2013	

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **06/03/2020**

Estado: **Aprobado**