UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: METODOLOGÍA PROYECTUAL

Código: DDD0007

Paralelo:

Periodo : Marzo-2021 a Julio-2021

Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE

Correo electrónico dlarriva@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 72		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
48	0		72	120

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Al entender el diseño como un proyecto que consta de diferentes etapas, es importante entender cual este proceso y cuales son algunos de estos métodos para poder abordar cualquier problemática de diseño.

El estudiante al completar las horas estará preparado para plantear, proponer y desarrollar soluciones a problemas teóricos y prácticos del diseño, basados en conocimientos adquiridos mediante el empleo de métodos y técnicas de análisis y evaluación sistematizada de la información, con una actitud crítica y destreza para un óptimo desempeño profesional individual o en equipo, que le sirvan de herramienta para el desarrollo de actividades de gestión y vinculación con los diferentes sectores relacionados con su perfil profesional

La orientación de la clase se dirige a formular los principales arquetipos teóricos del diseño y los métodos que los apoyan, permitiendo así competencias en el manejo y mejoramiento de la práctica y aplicación de nuevos esquemas de diseño. La cátedra debe cubrir integralmente la parte más importante del diseño, que son las bases fundamentales que soportan las propuestas teóricas del manejo metodológico. Esta clase busca proveer de la información base, que le permitirá al alumno tener los conocimientos necesarios para abordar el tema del Diseño en la teoría y en los métodos con procedimientos en base a fundamentos sólidos.

3. Contenidos

1	**Introducción a la metodología proyectual**
1.1	Introducción a la metodología proyectual (1 horas)
1.2	La metodología, el método, y el proceso (1 horas)
1.3	Metodología del Diseño (1 horas)
1.4	Estrategia del Diseño (1 horas)
1.5	Propósitos y Características de los métodos de Diseño (1 horas)
1.6	Los procesos metodológicos y su vinculación con el diseño desde la perspectiva de la técnica y el diseño (1 horas)
1.7	Análisis de caso de estudio (2 horas)
2	**Proceso Creativo. Exploración**
2.1	Proceso creativo : Constantes metodológicas, Problema, Estructura metodológica, Necesidad, Usuario, Creatividad, Forma – función (2 horas)
2.2	Herramientas: Encargo de Diseño - brief, observacion, investigacion de escritorio, participación empática (2 horas)
2.3	Taller y Práctico (2 horas)
3	**Diferentes Metodologías proyectuales aplicadas al diseño**
3.1	Metodología de Diseño propuesta por Bruno Munari (9 horas)
3.2	Control de Lectura del libro que les entregamos. (1 horas)
3.3.	Design Thinking (9 horas)
3.3.	Metodología de Diseño propuesta por Christopher Jones (Caja Negra - Caja Transparente) (9 horas)
4	**Consideraciones para el proceso metodológico proyectual de diseño (ejes transversales)**
4.1	Diseño Universal DU, Diseño para todos, diseño inclusivo, Diseño social. (2 horas)

4.2.	Diseño Emocional, Ecodiseño. (2 horas)
4.3.	Diseño y Sentidos. (2 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
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 los conceptos de los componentes específicos de las metodologías de diseño.	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos
ea. Identifica las diferentes realidades de su entorno a través de métodos y procesos que le permite obtener de diversas maneras datos para responder a preguntas mediante la sistematización e interpretación de los mismos.	
-Conoce referencias que dan origen a los estudios del diseño y metodología, métodos y procedimientos que dan las pautas a la formación de corrientes en el diseño.	-Trabajos prácticos - productos
ed. Planifica y ejecuta proyectos en función de protocolos que garanticen la solución de problemáticas disciplinares, interdisciplinares y multidisciplinares, comunicando, además, de manera eficiente la generación de resultados y conocimiento.	
-Evalúa diferentes opciones o formas para resolver situaciones puntuales en el proceso de diseño.	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Introducción a la metodología proyectual		APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 1 (15/03/21 al 20/03/21)
Trabajos prácticos - productos	Proceso Creativo. Exploración		APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 2 (22/03/21 al 27/03/21)
Trabajos prácticos - productos	Diferentes Metodologías proyectuales aplicadas al diseño		APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 3 (29/03/21 al 01/04/21)
Trabajos prácticos - productos	Diferentes Metodologías proyectuales aplicadas al diseño		APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 4 (05/04/21 al 10/04/21)
Trabajos prácticos - productos	Diferentes Metodologías proyectuales aplicadas al diseño, Introducción a la metodología proyectual, Métodos de diseño, procesos de diseño, fases y etapas.		EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Evaluación escrita	Toda la materia del curso.		EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	Diferentes Metodologías proyectuales aplicadas al diseño, Introducción a la metodología proyectual, Métodos de diseño, procesos de diseño, fases y etapas.		SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Evaluación escrita	Toda la materia del curso.		SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Lidwell William, ed.al.	Blume	Principios universales del diseño	2011	978-84-8076-913-6
Skolos, Nancy & Wedell, Thomas	Blume	El proceso del diseño gráfico, Del problema a la solución 20 casos de estudio.	2012	978-84-9801-588-1
Vera, Leonel & Dunia, George	Grupo Intenso	Diseño para todos	2009	978-980-6889-31-6
Ambrose - Harris	Empresa del Grupo Norma de América Latina	Metodología Proyectual	2010	978-84-342-3663-9
Lupton, Ellen	Gustavo Gilli	Intuición, acción, creación Graphic Design Thinking	2012	978-84-252-2573-4
Berzbach, Frank	Gustavo Gilli	Psicología para creativos, Primeros auxilios para conservar el ingenio y sobrevivir en el trabajo.	2013	978-84-252-2600-7
Lidwell William, ed.al.	Blume	Principios universales del diseño	2011	978-84-8076-913-6
Ambrose - Harris	Empresa del Grupo Norma de América Latina	Metodología Proyectual	2010	978-84-342-3663-9
Lupton, Ellen	Gustavo Gilli	Intuición, acción, creación Graphic Design Thinking	2012	978-84-252-2573-4
Skolos, Nancy & Wedell, Thomas	Blume	El proceso del diseño gráfico, Del problema a la solución 20 casos de estudio	2012	978-84-9801-588-1
Berzbach, Frank	Gustavo Gilli	Psicología para creativos, Primeros auxilios para conservar el ingenio y sobrevivir en el trabajo.	2013	978-84-252-2600-7
Vera, Leonel & Dunia, George	Grupo Intenso	Diseño para todos	2009	978-980-6889-31-6

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 08/03/2021

Estado: Aprobado