UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TEORÍA PARA ITINERARIO
Código: DDD0017
Paralelo:
Periodo : Marzo-2021 a Julio-2021
Profesor: TORRES DIAZ ESTEBAN TEODORO
Correo electrónico etorres@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 72		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
48	0	16	56	120

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Es la asignatura medular del nivel que, en conjunto con la materia de Taller de Creación y Proyectos 6, integra y articula los diversos conocimientos adquiridos hasta este nivel de la Carrera.

La asignatura pretende que los estudiantes conozcan nociones generales acerca de los itinerarios propuestos, así como sus campos de acción, relacionándolos con el ámbito profesional y los espacios de actuación del diseño dentro de ese contexto, de manera que estén en capacidad de plantear problemáticas y proponer, a través del trabajo interdisciplinario, soluciones de diseño a nivel conceptual, que luego puedan ser desarrolladas a profundidad en el Taller de Creación y Proyectos 6

Es importante porque aporta a la generación de diseño pertinente al contexto inmediato. Contribuye en el desarrollo de destrezas en los estudiantes que, articulando los conocimientos adquiridos hasta el momento en la carrera, le permitan aportar significativamente a problemáticas de la realidad social, cultural y ambiental de los contextos en los que se circunscribe el diseño.

3. Contenidos

0.	**Presentación de la materia**
1.	**Nociones generales**
1.01.	Fundamentación y objetivos del trabajo en base a Itinerarios (1 horas)
1.02.	Núcleos Problemáticos y Temáticas de Investigación: definiciones y características (2 horas)
2.	**Descripción y características de los itinerarios**
2.01.	Nociones generales acerca de los itinerarios a desarrollarse: Fase de contextualización (19 horas)
3.	**Inscripción en el ámbito profesional**
3.01.	Relación de los itinerarios planteados con el ámbito de la profesión del diseño (3 horas)
3.02.	Espacios de actuación de las carreras de Diseño en el contexto de los itinerarios planteados (3 horas)
3.03.	Características del trabajo interdisciplinario (3 horas)
4.	**Desarrollo del anteproyecto**
4.01.	Identificación de núcleos problemáticos (1 horas)
4.02.	Exploración y definición de temáticas de investigación (2 horas)
4.03.	Exploración de problemáticas posibles (2 horas)
4.04.	Contextualización y Problematización - Empatizar (2 horas)
4.05.	Análisis de Estados del Arte (2 horas)
4.06.	Referenciación teórica, formal y técnica/tecnológica (3 horas)
4.07.	Programación: definición de los partidos de diseño funcional, formal y tecnológico (5 horas)

4. 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.	
-Conoce las nociones generales referidas a los campos de acción de los itinerarios propuestos	-Investigaciones -Reactivos
cc. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos que apoyan a la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.	
-Relaciona las nociones teóricas referidas a los itinerarios con el ámbito profesional del diseño y sus espacios de actuación	-Investigaciones -Reactivos
cf. Implementa proyectos interdisciplinarios, desde la noción de complejidad con una visión estratégica y sistémica	
-Identifica problemáticas locales a partir de la interacción con el contexto	-Investigaciones -Reactivos
df. Trabaja eficientemente en forma individual y/o en grupo o en ambientes multidisciplinarios.	
-Identifica y propone, a nivel conceptual, soluciones de diseño a las problemáticas planteadas	-Investigaciones -Reactivos
ec. Contrasta la utilización de diferentes herramientas, modelos, protocolos y procesos, para la gestión del proyecto que permiten una mayor eficiencia e impacto.	
-Identifica y propone, a nivel conceptual, soluciones de diseño a las problemáticas planteadas	-Investigaciones -Reactivos
eh. Articula metodologías y protocolos para mantenerse en procesos de aprendizaje permanente.	
-Identifica y propone, a nivel conceptual, soluciones de diseño a las problemáticas planteadas	-Investigaciones -Reactivos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Prueba general de conocimientos y control de lecturas en base a reactivos		APORTE DESEMPEÑO	5	Semana: 7 (26/04/21 al 29/04/21)
Investigaciones	Avance 1: Presentación de problemáticas		APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 11 (25/05/21 al 29/05/21)
Investigaciones	Avance 2: Contextualización del anteproyecto		APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 13 (07/06/21 al 12/06/21)
Investigaciones	Entrega Final: documento del anteproyecto (se considera la calificación del documento final / 5 + los aportes de los dos avances previos / 5)		EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (19-07-2021 al 25-07-2021)
Investigaciones	Sustentación grupal del anteproyecto		EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (19-07-2021 al 25-07-2021)
Investigaciones	Entrega Final: documento del anteproyecto (se considera la calificación del documento final / 5 + los aportes de los dos avances previos / 5)		SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (19-07-2021 al 25-07-2021)
Investigaciones	Sustentación grupal del anteproyecto		SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (19-07-2021 al 25-07-2021)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
APPADURAI, ARJUN	GRIJALBO	LA VIDA SOCIAL DE LAS COSAS: PERSPECTIVA CULTURAL DE LAS MERCANCIAS	1991	NO INDICA

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Bustamanante Juana	Editorial Brujas	Diseño y ciencias sociales	2019	978-987-199-2
Martín Juéz Fenando	Gedisa	Contribuciones para una antropología del diseño	2002	979-84-7432-943-8
Heskett John	Gustavo Gili	El diseño en la vida cotidiana	2005	84-252-1981-7
Bustamanante Juana	Editorial Brujas	Diseño y ciencias sociales	2019	978-987-199-2
Martín Juéz Fenando	Gedisa	Contribuciones para una antropología del diseño	2002	979-84-7432-943-8
Simón Sol, Gabriel	Editorial Designio	La trama del diseño	2009	978-968-5852-16-6
Heskett John	Gustavo Gili	El diseño en la vida cotidiana	2005	84-252-1981-7
Simón Sol, Gabriel	Editorial Designio	La trama del diseño	2009	978-968-5852-16-6

Web

Autor	Título	URL
LUIS CARLOS HERRERA GUTIÉRREZ DE VELASCO / MARÍA GUADALUPE NEVE ARÍZA	LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE DISEÑO Y SU ENSEÑANZA, UNA CONTRADICCIÓN	http://www.comie.org.
Carla Sari	El problema de diseñar en la complejidad. Las metodologías y su aporte teórico	https://www.researchgate.

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 11/03/2021

Estado: Aprobado