



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE PRODUCTOS

1. Datos generales

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 3

Código: EPR0003

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2021 a Febrero-2022

Profesor: REYES MONTESINOS EDGAR GUSTAVO

Correo electrónico maoreyesm@uazuay.edu.ec

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 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.

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.

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. 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 (18 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 (18 horas)
4	Herramientas para presentación de proyecto
4.1	Creación de herramientas complementarias para la presentación de proyectos de diseño (1 horas)
4.2	Selección y definición de información específica relacionada al proyecto (1 horas)
4.3	Composición y diagramación de carteles explicativos de proyectos de diseño. (2 horas)

5	Prácticas
5.1	Título de Práctica 1 (8 horas)
5.2	Título de Práctica 2 (8 horas)
5.3	Título de Práctica 3 (8 horas)
5.4	Título de Práctica 4 (8 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.	
-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
Reactivos	prueba de reactivos		APORTE	2.5	Semana: 4 (11/10/21 al 16/10/21)
Trabajos prácticos - productos	trabajo en clase		APORTE	2.5	Semana: 4 (11/10/21 al 16/10/21)
Trabajos prácticos - productos	trabajo practico de investigación de necesidades		APORTE	5	Semana: 8 (08/11/21 al 13/11/21)
Trabajos prácticos - productos	concreción de trabajo de investigación de necesidades		APORTE	5	Semana: 10 (22/11/21 al 27/11/21)
Trabajos prácticos - productos	trabajo práctico (investigación)		APORTE	7.5	Semana: 16 (03/01/22 al 08/01/22)
Trabajos prácticos - productos	trabajo práctico (concreción)		APORTE	7.5	Semana: 16 (03/01/22 al 08/01/22)
Trabajos prácticos - productos	proceso de investigación de necesidades e insights		EXAMEN	10	Semana: 19-20 (23-01-2022 al 29-01-2022)
Trabajos prácticos - productos	Concreción y propuestas de diseño estratégico		EXAMEN	10	Semana: 19 (24/01/22 al 28/01/22)
Trabajos prácticos - productos	proceso de investigación de necesidades e insights		SUPLETORIO	10	Semana: 21 (07/02/22 al 07/02/22)
Trabajos prácticos - productos	Concreción del proyecto y propuesta de diseño estratégico		SUPLETORIO	10	Semana: 21 (07/02/22 al 07/02/22)

Metodología

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Fernando Gamboa R.	Blume	Diseño y usuario	2007	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Hasso Platner	Institute of design at Stanford	Mini guía: una introducción al Design Thinking + Bootcamp bootleg		
Tim Brown & Jocelyn Wyatt	Stanford Social Innovation Review	Design Thinking for Social Innovation	2010	
Alberto Savoia		Pretotipar esto	2011	

Web

Autor	Título	URL
Tim Brown	Design Thinking	www.hbr.com

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **20/09/2021**

Estado: **Aprobado**