UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 7 OBJETOS
Código: FDI0070
Paralelo: A, A, A, A, A
Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
12				12

Profesor: BALAREZO ANDRADE DIEGO GERARDO, CABRERA CHIRIBOGA ALFREDO EDUARDO
Correo electrónico acabrera@uazuay.edu.ec, dbalarezo@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Código: FDI0066 Materia: DISEÑO 6 OBJETOS
Código: FDI0165 Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL
Código: FDI0214 Materia: TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 4 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura teórico práctica aborda dimensión de la Innovación, entendida como la capacidad para manejar simultáneamente la información dentro de un proceso integral, desde desde la mirada del usuario, el objeto, el contexto y el diseñador como actor del diseño.

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.

Esta asignatura se constituye como parte de la materia central donde las otras asignaturas del mismo nivel confluyen.

3. Contenidos

01.	**Innovación en diseño y calidad de vida**
01.01.	Del diseño a la interface. Tendencias. (32 horas)
01.02.	El diseño invisible (32 horas)
01.03.	Principios universales del diseño (32 horas)
02.	**Innovación en el objeto de uso**
02.01.	El objeto y su contexto (24 horas)
02.02.	La lectura del objeto (24 horas)
02.03.	Fundamentación del diseño de producto (24 horas)
03.	**Innovación en tecnología**
03.01.	Innovación de materiales y técnicas (12 horas)
03.02.	Diseño para el ambiente (12 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.	
-1.-Descibir las generalidades de los procesos de innovación en el diseño de productos 2.- Incluir procesos y propuesas e innovación en sus proyectos de diseño 3.- Explicar, clasificar, identificar y utilizar los diferentes ejes de la innovació	-Informes -Informes -Informes -Informes -Investigaciones -Investigaciones -Investigaciones -Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Proyectos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
	-Proyectos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
ab. Buscar y determinar estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño.	
-2.- Incluir procesos y propuesas e innovación en sus proyectos de diseño	-Informes -Informes -Informes -Informes -Proyectos -Proyectos -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
ad. Resolver los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación	
-1.- Descibir las generalidades de los procesos de innovación en el diseño de productos 2.- Incluir procesos y propuesas e innovación en sus proyectos de diseño 3.- Explicar, clasificar, identificar y utilizar los diferentes ejes de la innovación	-Informes -Informes -Informes -Informes -Investigaciones -Investigaciones -Investigaciones -Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.	
-1.- Descibir las generalidades de los procesos de innovación en el diseño de productos 2.- Incluir procesos y propuesas e innovación en sus proyectos de diseño 3.- Explicar, clasificar, identificar y utilizar los diferentes ejes de la innovación	-Informes -Informes -Informes -Informes -Investigaciones -Investigaciones

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
	-Investigaciones -Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Capitulo 1	Innovación en diseño y calidad de vida	APORTE 1	5	Semana: 2 (19/09/16 al 24/09/16)
Trabajos prácticos - productos	capítulo 2	Innovación en el objeto de uso	APORTE 2	10	Semana: 6 (17/10/16 al 22/10/16)
Reactivos	examen por reactivos	Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología	APORTE 3	5	Semana: 11 (21/11/16 al 26/11/16)
Trabajos prácticos - productos	capítulo 3	Innovación en tecnología	APORTE 3	10	Semana: 12 (28/11/16 al 03/12/16)
Trabajos prácticos - productos	capitulo 1, 2, 3	Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Proyectos	esquicio	Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Se mantienen los 10 puntos del trabajo práctico del examen final	Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Proyectos	examen supletorio	Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

Se impartirá los conceptos teóricos que corresponden a cada uno de los capítulos, los estudiantes desarrollaran sus propuestas en función de los estudios de apoyo que deberán realizar en cada uno de los ejercicios. Las propuestas serán sometidas constantemente a exposiciones y revisiones individuales y colectivas. El taller esta relacionado con las materias de Expresión, Computación, Ergonomía , Morfologia, Tecnología, Gestion etc para lo cual habrá una coordinación con estas materias en el desarrollo de los proyectos.

Criterios de Evaluación

Para todos los proyectos se consideraran seis aspectos en el proceso de evaluación: Investigación, nivel de innovación, bocetaje, desarrollo, documentación técnica, y concreción del proyecto a nivel de prototipo.
Página

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
BRAMSTON, DAVID	parramon	BASES DEL DISEÑO DE PRODUCTO: DE LA IDEA AL PRODUCTO	2010	978-84-342-3668-4
BONSIEPE, GUI	Ediciones Infinito	DEL OBJETO A LA INTERFASE	1999	987-96370-6-2
CHAVES NORBERTO	Paidós	EL DISEÑO INVISIBLE	2005	950-12-2722-7
FLUSSER, VILEM	SINTESIS	FILOSOFIA DEL DISEÑO: LA FORMA DE LAS COSAS	2002	9788477389897
HUDSON JENIFER	Blume	MIL NUEVOS DISEÑOS	2010	978-84-9801-447-1
HUDSON JENIFER	Laurence King	PROCESS 50 PRODUCT DESIGNS FROM CONCEPT TO MANUFACTURE	2011	9781856697255
KARL T ULRICH; STEVEN D EPPINGE	McGraw Hill	DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS	2013	978-6-07-150944-4
MORRIS, RICHARD	parramon	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE PRODUCTO	2009	9788434235571
RAYMOND, MARTIN	Promopress	TENDENCIAS	2010	978-84-92810-02-4
WILLIAM LIDWELL, KRITINA HOLDEN, JILL BUTLER	BLUME	PRINCIPIOS UNIVERSALES DE DISEÑO	2011	978-84-8076-913-6
BRAMSTON, DAVID	parramon	BASES DEL DISEÑO DE PRODUCTO: DE LA IDEA AL PRODUCTO	2010	978-84-342-3668-4
BONSIEPE, GUI	Ediciones Infinito	DEL OBJETO A LA INTERFASE	1999	987-96370-6-2
CHAVES NORBERTO	Paidós	EL DISEÑO INVISIBLE	2005	950-12-2722-7
FLUSSER, VILEM	SINTESIS	FILOSOFIA DEL DISEÑO: LA FORMA DE LAS COSAS	2002	9788477389897
HUDSON JENIFER	Blume	MIL NUEVOS DISEÑOS	2010	978-84-9801-447-1
HUDSON JENIFER	Laurence King	PROCESS 50 PRODUCT DESIGNS FROM CONCEPT TO MANUFACTURE	2011	9781856697255
KARL T ULRICH; STEVEN D EPPINGE	McGraw Hill	DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS	2013	978-6-07-150944-4
MORRIS, RICHARD	parramon	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE PRODUCTO	2009	9788434235571
RAYMOND, MARTIN	Promopress	TENDENCIAS	2010	978-84-92810-02-4
WILLIAM LIDWELL, KRITINA HOLDEN, JILL BUTLER	BLUME	PRINCIPIOS UNIVERSALES DE DISEÑO	2011	978-84-8076-913-6

Web

Autor	Título	URL
Reforma	Trabajan Con Innovación, Diseño Y	http://search.proquest.com/docview/308307453?
Reforma	Logran Empresas Ventas Con Innovación Y	http://search.proquest.com/docview/835121325?
Galán, María Beatriz	E- Libro	http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?
Arbonies Angle	E- Libro	http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?
Portafolio (Nov 28, 2006):	300 Proyectos Compiten En Innovación De	http://search.proquest.com/docview/334336844?
Reforma	Trabajan Con Innovación, Diseño Y	http://search.proquest.com/docview/308307453?
Reforma	Logran Empresas Ventas Con Innovación Y	http://search.proquest.com/docview/835121325?
Galán, María Beatriz	E- Libro	http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?
Arbonies Angle	E- Libro	http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?
Portafolio (Nov 28, 2006):	300 Proyectos Compiten En Innovación De	http://search.proquest.com/docview/334336844?

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 07/09/2016

Estado: Aprobado

1. Datos generales

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
12				12

Materia: DISEÑO 7 OBJETOS

Código: FDI0070

Paralelo: A, A, A, A, A

Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017

Profesor: BALAREZO ANDRADE DIEGO GERARDO, CABRERA CHIRIBOGA ALFREDO EDUARDO

Correo electrónico acabrera@uazuay.edu.ec, dbalarezo@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Código: FDI0066 Materia: DISEÑO 6 OBJETOS
Código: FDI0165 Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL
Código: FDI0214 Materia: TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 4 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura se constituye como parte de la materia central donde las otras asignaturas del mismo nivel confluyen.

Esta asignatura teórico práctica aborda la dimensión de la Innovación, entendida como la capacidad para manejar simultáneamente la información dentro de un proceso integral, desde desde la mirada del usuario, el objeto, el contexto y el diseñador como actor del diseño.

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.

3. Contenidos

01.	**Innovación en diseño y calidad de vida**
01.01.	Del diseño a la interface. Tendencias. (32 horas)
01.02.	El diseño invisible (32 horas)
01.03.	Principios universales del diseño (32 horas)
02.	**Innovación en el objeto de uso**
02.01.	El objeto y su contexto (24 horas)
02.02.	La lectura del objeto (24 horas)
02.03.	Fundamentación del diseño de producto (24 horas)
03.	**Innovación en tecnología**
03.01.	Innovación de materiales y técnicas (12 horas)
03.02.	Diseño para el ambiente (12 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.	
-1.-Descibir las generalidades de los procesos de innovación en el diseño de productos	-Informes -Informes
2.- Incluir procesos y propuesas e innovación en sus proyectos de diseño	-Informes -Informes
3.- Explicar, clasificar, identificar y utilizar los diferentes ejes de la innovació	-Investigaciones

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
	-Investigaciones -Investigaciones -Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
ab. Buscar y determinar estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño.	
-2.- Incluir procesos y propuesas e innovación en sus proyectos de diseño	-Informes -Informes -Informes -Informes -Proyectos -Proyectos -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
ad. Resolver los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación	
-1.- Descibir las generalidades de los procesos de innovación en el diseño de productos 2.- Incluir procesos y propuesas e innovación en sus proyectos de diseño 3.- Explicar, clasificar, identificar y utilizar los diferentes ejes de la innovación	-Informes -Informes -Informes -Informes -Investigaciones -Investigaciones -Investigaciones -Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos
ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.	

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-1.- Descibir las generalidades de los procesos de innovación en el diseño de productos 2.- Incluir procesos y propuesas e innovación en sus proyectos de diseño 3.- Explicar, clasificar, identificar y utilizar los diferentes ejes de la innovación	-Informes -Informes -Informes -Informes -Investigaciones -Investigaciones -Investigaciones -Investigaciones -Proyectos -Proyectos -Proyectos -Proyectos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	capítulo 1	Innovación en diseño y calidad de vida	APORTE 1	5	Semana: 2 (19/09/16 al 24/09/16)
Trabajos prácticos - productos	Capitulo 2	Innovación en el objeto de uso	APORTE 2	10	Semana: 6 (17/10/16 al 22/10/16)
Reactivos	examen por reactivos	Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología	APORTE 3	5	Semana: 11 (21/11/16 al 26/11/16)
Trabajos prácticos - productos	capitulo 3	Innovación en tecnología	APORTE 3	10	Semana: 12 (28/11/16 al 03/12/16)
Proyectos	esquicio	Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	capítulo 1, 2 y 3	Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Proyectos	examen supletorio	Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	se mantiene los 10 puntos del trabajo práctico del examen final	Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

Se impartirá los conceptos teóricos que corresponden a cada uno de los capítulos, los estudiantes desarrollaran sus propuestas en función de los estudios de apoyo que deberán realizar en cada uno de los ejercicios. Las propuestas serán sometidas constantemente a exposiciones y revisiones individuales y colectivas. El taller esta relacionado con las materias de Expresión, Computación, Ergonomía , Morfologia, Tecnología, Gestion etc para lo cual habrá una coordinación con estas materias en el desarrollo de los proyectos.

Criterios de Evaluación

Para todos los proyectos se consideraran seis aspectos en el proceso de evaluación: Investigación, nivel de innovación, bocetaje, desarrollo, documentación técnica, y concreción del proyecto a nivel de prototipo.
Página

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
BRAMSTON, DAVID	parramon	BASES DEL DISEÑO DE PRODUCTO: DE LA IDEA AL PRODUCTO	2010	978-84-342-3668-4
BONSIEPE, GUI	Ediciones Infinito	DEL OBJETO A LA INTERFASE	1999	987-96370-6-2
CHAVES NORBERTO	Paidós	EL DISEÑO INVISIBLE	2005	950-12-2722-7
FLUSSER, VILEM	SINTESIS	FILOSOFIA DEL DISEÑO: LA FORMA DE LAS COSAS	2002	9788477389897
HUDSON JENIFER	Blume	MIL NUEVOS DISEÑOS	2010	978-84-9801-447-1
HUDSON JENIFER	Laurence King	PROCESS 50 PRODUCT DESIGNS FROM CONCEPT TO MANUFACTURE	2011	9781856697255
KARL T ULRICH; STEVEN D EPPINGE	McGraw Hill	DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS	2013	978-6-07-150944-4
MORRIS, RICHARD	parramon	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE PRODUCTO	2009	9788434235571
RAYMOND, MARTIN	Promopress	TENDENCIAS	2010	978-84-92810-02-4
WILLIAM LIDWELL, KRITINA HOLDEN, JILL BUTLER	BLUME	PRINCIPIOS UNIVERSALES DE DISEÑO	2011	978-84-8076-913-6
BRAMSTON, DAVID	parramon	BASES DEL DISEÑO DE PRODUCTO: DE LA IDEA AL PRODUCTO	2010	978-84-342-3668-4
BONSIEPE, GUI	Ediciones Infinito	DEL OBJETO A LA INTERFASE	1999	987-96370-6-2
CHAVES NORBERTO	Paidós	EL DISEÑO INVISIBLE	2005	950-12-2722-7
FLUSSER, VILEM	SINTESIS	FILOSOFIA DEL DISEÑO: LA FORMA DE LAS COSAS	2002	9788477389897
HUDSON JENIFER	Blume	MIL NUEVOS DISEÑOS	2010	978-84-9801-447-1
HUDSON JENIFER	Laurence King	PROCESS 50 PRODUCT DESIGNS FROM CONCEPT TO MANUFACTURE	2011	9781856697255
KARL T ULRICH; STEVEN D EPPINGE	McGraw Hill	DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS	2013	978-6-07-150944-4
MORRIS, RICHARD	parramon	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE PRODUCTO	2009	9788434235571
RAYMOND, MARTIN	Promopress	TENDENCIAS	2010	978-84-92810-02-4
WILLIAM LIDWELL, KRITINA HOLDEN, JILL BUTLER	BLUME	PRINCIPIOS UNIVERSALES DE DISEÑO	2011	978-84-8076-913-6

Web

Autor	Título	URL
Reforma	Trabajan Con Innovación, Diseño Y	http://search.proquest.com/docview/308307453?
Reforma	Logran Empresas Ventas Con Innovación Y	http://search.proquest.com/docview/835121325?
Galán, María Beatriz	E- Libro	http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?
Arbonies Angle	E- Libro	http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?
Portafolio (Nov 28, 2006):	300 Proyectos Compiten En Innovación De	http://search.proquest.com/docview/334336844?
Reforma	Trabajan Con Innovación, Diseño Y	http://search.proquest.com/docview/308307453?
Reforma	Logran Empresas Ventas Con Innovación Y	http://search.proquest.com/docview/835121325?
Galán, María Beatriz	E- Libro	http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?
Arbonies Angle	E- Libro	http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?
Portafolio (Nov 28, 2006):	300 Proyectos Compiten En Innovación De	http://search.proquest.com/docview/334336844?

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 07/09/2016

Estado: Aprobado