



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

**1. Datos generales**

**Materia:** DISEÑO 6 OBJETOS  
**Código:** FDI0066  
**Paralelo:**  
**Periodo :** Marzo-2017 a Julio-2017  
**Profesor:** BALAREZO ANDRADE DIEGO GERARDO  
**Correo electrónico:** dbalarezo@uazuay.edu.ec

| Docencia | Práctico | Autónomo:            |          | Total horas |
|----------|----------|----------------------|----------|-------------|
|          |          | Sistemas de tutorías | Autónomo |             |
| 6        |          |                      |          | 6           |

**Prerrequisitos:**

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

**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**

|            |   |
|------------|---|
| <b>01.</b> | <b>Productos de Dsueño</b>  |
| 01.01.     | Productos de diseño con carácter social. El diseño como lenguaje generador de productos sociales con expresiones significativas (6 horas)   |
| 01.02.     | Productos de diseño con carácter tecnológico Implementación de tecnología para la resolución de productos (6 horas)   |
| 01.03.     | Productos de diseño de bajo costo bajo costo. Materiales y tecnología que agiliten una producción seriada (6 horas)   |
| 01.04.     | Productos de diseño con carácter sustentable. El diseño generador de cambios y su interrelación con el contexto y el medio ambiente, manejo de materiales sustentables y renovables (6 horas) |
| <b>02.</b> | <b>Serie y Sistemas</b>   |
| 02.01.     | La seriación como recurso para la generación de objetos. Diseño aplicado a soluciones con problemáticas colectivas. (12 horas)  |
| 02.02.     | El diseño como conformación de sistemas de tipo, de expresión de un sistema o producto de un sistema. (12 horas)  |
| 02.03.     | El diseño como lenguaje generador de productos sociales con expresiones significativas. (12 horas)  |
| <b>03.</b> | <b>Tipologías</b>   |
| 03.01.     | Conceptos de tipo, características, rasgos generalizables (6 horas)   |
| 03.02.     | Definición de rasgos tipológicamente afines, ejes semánticos constancia-variedad (12 horas)   |
| 03.03.     | Comportamientos de sistemas tipológicos y su compartimiento con procesos productivos, entendiendo la significación tecnológica y su posibilidad expresiva (12 horas)                          |
| 03.04.     | El diseño como lenguaje generador de productos y su interrelación con otras disciplinas (6 horas)   |

**4. Sistema de Evaluación**

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

| Resultado de aprendizaje de la materia   | Evidencias                    |
|--|-------------------------------|
| <b>aa. Resolver problemas de diseño en base a la investigación.</b>  |                               |
| -Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando soluciones a través de propuestas de diseño           | -Informes<br>-Investigaciones |
| <b>ad. Resolver los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación</b>  |                               |
| -El alumno resuelve las necesidades del usuario mediante soluciones a travez del desarrollo de soluciones formales tecnologicas y funcionales. | -Informes<br>-Proyectos       |

| Resultado de aprendizaje de la materia  | Evidencias                    |
|---|-------------------------------|
| <b>ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.</b>                                |                               |
| - El estudiante estará en capacidad de crear objetos acordes al contexto y en función de las tecnologías existentes.                            | -Informes<br>-Investigaciones |
| <b>ah. Enmarcar la propuesta de diseño en el respeto al medio natural</b>   |                               |
| - Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando soluciones a través de propuestas de diseño.          | -Proyectos<br>-Reactivos      |
| <b>ao. Investigar la realidad productiva nacional</b>   |                               |
| - Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando soluciones a través de propuestas de diseño.          | -Informes<br>-Investigaciones |
| <b>ap. Investigar la realidad económica nacional</b>  |                               |
| -Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando soluciones a través de propuestas de diseño            | -Proyectos                    |
| <b>as. Utilizar la información del mercado</b>  |                               |
| - El alumno resuelve las necesidades del usuario mediante soluciones a través del desarrollo de soluciones formales tecnológicas y funcionales. | -Investigaciones              |
| - El estudiante estará en capacidad de crear objetos acordes al contexto y en función de las tecnologías existentes.                            | -Informes<br>-Proyectos       |
| <b>ay. Aprender permanentemente</b>   |                               |
| -Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando soluciones a través de propuestas de diseño.           | -Reactivos                    |

### Desglose de evaluación

| Evidencia | Descripción  | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte     | Calificación | Semana                                   |
|-----------|--|-----------------------------|------------|--------------|--|
| Proyectos | Productos de diseño de bajo costo bajo costo   | Productos de Diseño         | APORTE 1   | 5            | Semana: 4 (10/04/17 al 12/04/17)         |
| Proyectos | Productos de diseño con carácter sustentable – eco diseño  | Productos de Diseño         | APORTE 2   | 10           | Semana: 8 (08/05/17 al 13/05/17)         |
| Proyectos | El diseño como conformación de sistemas, de tipo, de expresión de un sistema o producto de un sistema. | Series y Sistemas           | APORTE 3   | 5            | Semana: 14 (19/06/17 al 24/06/17)        |
| Proyectos | El diseño como lenguaje generador de productos sociales con expresiones significativas                 | Series y Sistemas           | APORTE 3   | 10           | Semana: 16 (03/07/17 al 08/07/17)        |
| Reactivos | Comportamientos de sistemas tipológicos y su compartimiento con procesos productivos                   | Tipologías                  | EXAMEN     | 10           | Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017) |
| Proyectos | El diseño como lenguaje generador de productos y su interrelación con otras disciplinas.               | Tipologías                  | EXAMEN     | 10           | Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017) |
| Reactivos | Comportamientos de sistemas tipológicos y su compartimiento con procesos productivos                   | Tipologías                  | SUPLETORIO | 10           | Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017) |
| Proyectos | El diseño como lenguaje generador de productos y su interrelación con otras disciplinas.               | Tipologías                  | SUPLETORIO | 10           | Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017) |

### Metodología

En esta asignatura de carácter teórico practica se basa en la investigación y experimentación, cada tema será abordado en base a conferencias dictadas por el profesor, investigación por parte de los estudiantes.

### Criterios de Evaluación

La evaluación para la cátedra de Diseño 6 será de acuerdo a los puntajes establecidos por el sistema. Se evaluarán principalmente los conocimientos adquiridos por los estudiantes acerca de cada uno de los temas tratados en clases, al final de cada capítulo. Los métodos de evaluación serán a través de desarrollo de proyectos, sustentaciones e investigaciones que evidencien lo aprendido.

## 5. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

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

Web

---

Software

---

Bibliografía de apoyo

Libros

---

Web

---

Software

---

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **15/03/2017**

Estado: **Aprobado**