UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 1 OBJETOS
Código: FDI0046
Paralelo:
Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018
Profesor: VALDEZ CASTRO LUIS FELIPE
Correo electrónico fvaldez@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

La asignatura crea una relación entre la Morfología, la problemática del usuario y la solución de los problemas técnico proyectivos.

Esta asignatura aborda una Introducción al diseño y las dimensiones de la Operatoria desde la mirada del usuario, el objeto, el contexto y el diseñador como actor del diseño.

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

1	**El usuario, el objeto, el contexto el diseñador, la mirada del proyecto de diseño en la contemporaneidad.**
1.1	Qué es el diseño? (1 horas)
1.2	Cómo se interpreta el lenguaje visual. EL DISEÑO COMO LENGUAJE EN LA CONTEMPARANEIDAD (1 horas)
1.3	El objeto como elemento de percepción en la relación entorno - individuo (1 horas)
2	**Lo bidimensional : generación de figuras y organizaciones bidimensionales.**
2.1	Elementos de diseño (1 horas)
2.2	El marco de referencia (1 horas)
2.3	Forma y estructura (1 horas)
2.4	La forma (1 horas)
2.4.1	La forma y los elementos conceptuales (1 horas)
2.4.2	La forma como: punto, línea, plano y volumen (1 horas)
2.4.3	Formas positivas y negativas (1 horas)
3	**Interelación de formas**
3.1	Distanciamiento (2 horas)
3.2	Contactación (2 horas)
3.3	Superposición (2 horas)
3.4	Penetración (2 horas)
3.5	Unión (2 horas)
3.6	Sustracción (2 horas)
3.7	Penetración (2 horas)
3.8	Unión (2 horas)
3.9	Sustracción (2 horas)
3.10	Intersección (2 horas)

3.11	Coincidencia (2 horas)
3.12	Efectos espaciales en interrelación de formas (2 horas)
3.13	Creación de figuras orgánicas (2 horas)
4	**Generación sistemática de figuras**
4.1	Forma y figura, relación con el marco de referencia (1 horas)
4.2	Concepto de generación sistemática (1 horas)
4.3	Por asociación de figuras (1 horas)
4.3.1	Lado parcial, total, punto y línea, punto y punto, plano total, otros tipos de contactación (2 horas)
4.4	Por segmentación de figuras (2 horas)
4.5	Por adición y/o sustracción de figuras (2 horas)
4.6	Por seriación de figuras (2 horas)
4.7	Concreción morfológica de las figuras (1 horas)
5	**Repetición, generación de super formas**
5.1	Repetición de módulos (1 horas)
5.2	Tipos de repetición (1 horas)
5.3	Variaciones en la repetición (1 horas)
5.4	Sub módulos y supra módulos (1 horas)
5.5	Repetición y reflexión (2 horas)
6	**Estructuras**
6.1	Concepto (1 horas)
6.2	Tipos de estructura: formal, semiformal, informal, activa, inactiva, visible, invisible (2 horas)
6.3	La retícula básica y sus variaciones (2 horas)
6.4	Módulos y subdivisiones estructurales (5 horas)
7	**Operatorias de diseño**
7.1	Similitud (2 horas)
7.2	Gradación (2 horas)
7.3	Radiación (2 horas)
7.4	Anomalía (2 horas)
7.5	Contraste (2 horas)
7.6	Concentración (2 horas)
7.7	Textura (1 horas)
7.8	Espacio (1 horas)
8	**Apicación**
8.1	El diseño bidimensional aplicado en superficies tridimensionales (6 horas)
9	**El color**
9.1	Física del color (12 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ab. Buscar y determinar estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño.	
-2. Solucionar problemas relativos a la construcción de los significados de unidad y variedad formal, utilizando el recurso del lenguaje en niveles operativos y significativos. 3. Examinar proyectos de diseño valorando sistemas de uso y ordenamiento de los lenguajes empleados en función del usuario, el contexto, el objeto, el diseñador.	-Investigaciones
ac. Seleccionar recursos apropiados para la expresión y representación del proyecto de diseño	
-1.Identificar y asociar el espacio geométrico bidimensional y las implicaciones teórico-prácticas, que permiten el planteamiento formal. 2. Solucionar problemas relativos a la construcción de los significados de unidad y variedad formal, utilizando el recurso del lenguaje en niveles	-Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
operativos y significativos.	
ae. Valorar lenguajes formales vinculados a la contextualización de objetos utilitarios	
-1.Identificar y asociar el espacio geométrico bidimensional y las implicaciones teórico-prácticas, que permiten el planteamiento formal. 2. Solucionar problemas relativos a la construcción de los significados de unidad y variedad formal, utilizando el recurso del lenguaje en niveles operativos y significativos. 3. Examinar proyectos de diseño valorando sistemas de uso y ordenamiento de los lenguajes empleados en función del usuario, el contexto, el objeto, el diseñador.	-Evaluación escrita -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
af. Articular lenguajes formales vinculados a la contextualización de objetos utilitarios	
-1.Identificar y asociar el espacio geométrico bidimensional y las implicaciones teórico-prácticas, que permiten el planteamiento formal. 2. Solucionar problemas relativos a la construcción de los significados de unidad y variedad formal, utilizando el recurso del lenguaje en niveles operativos y significativos. 3. Examinar proyectos de diseño valorando sistemas de uso y ordenamiento de los lenguajes empleados en función del usuario, el contexto, el objeto, el diseñador. 4. Aplicar nociones de cromática a sus propuestas de diseño	-Trabajos prácticos - productos
aw. Trabajar eficientemente en forma individual	
- 3. Examinar proyectos de diseño valorando sistemas de uso y ordenamiento de los lenguajes empleados en función del usuario, el contexto, el objeto, el diseñador.	-Evaluación escrita -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	5	El usuario, el objeto, el contexto el diseñador, la mirada del proyecto de diseño en la contemporaneidad., Lo bidimensional : generación de figuras y organizaciones bidimensionales.	APORTE 1	5	Semana: 3 (10/10/17 al 14/10/17)
Trabajos prácticos - productos	10	Generación sistemática de figuras, Interelación de formas, Repetición, generación de super formas	APORTE 2	10	Semana: 8 (13/11/17 al 15/11/17)
Trabajos prácticos - productos	15	Apicación, El color, Estructuras, Operatorias de diseño	APORTE 3	15	Semana: 16 (08/01/18 al 13/01/18)
Trabajos prácticos - productos	20	Apicación, El color, El usuario, el objeto, el contexto el diseñador, la mirada del proyecto de diseño en la contemporaneidad., Estructuras, Generación sistemática de figuras, Interelación de formas, Lo bidimensional : generación de figuras y organizaciones bidimensionales., Operatorias de diseño, Repetición, generación de super formas	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Trabajos prácticos - productos	20	Apicación, El color, El usuario, el objeto, el contexto el diseñador, la mirada del proyecto de diseño en la contemporaneidad., Estructuras, Generación sistemática de figuras, Interelación de formas, Lo bidimensional : generación de figuras y organizaciones bidimensionales., Operatorias de diseño, Repetición, generación de super formas	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

Metodología

La metodología para el desarrollo de esta materia, se desarrollará considerando que el estudiante es el que construye los aprendizajes, a través de su participación activa y la mediación pertinente y constante del profesor, donde los estudiantes plantean preguntas, tanto al profesor como entre ellos. La investigación y aprendizaje progresa interactivamente, y el profesor es tanto un partícipe como un guía de la discusión.
Los estudiantes deben llegar preparados a cada clases; por lo tanto, deben haber leído o realizado las tareas encomendadas según los contenidos de la materia.
Se utilizara medio audio visual para que los alumnos conceptualicen cada uno de los capítulos que constan en la programación del curso.

Criterios de Evaluación

En el sistema de evaluación consideramos 30 puntos para los inter ciclos y 20 puntos para el trabajo y examen final, para los inter ciclos se considera algunos factores tales como: Actitud, destrezas, nivel de presentación, participación y puntualidad, las mismas que se califican sobre el 20% en todos los trabajos presentados, el 80% está destinado a la presentación de trabajos y pruebas prácticas, de los 20 puntos restantes 10 puntos estarán destinados a la presentación del trabajo final que se presenta en láminas A4 a full color, con toda la información técnica del motivo a representar, y los 10 puntos restantes para la presentación del prototipo.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Wong, Wucius.	Gustavo Gilli.	Fundamentos de diseño.	2004	8425216435
LUPTON, E; PHILLIPS J.C.	Gustavo Gili	DISEÑO GRÁFICO NUEVOS FUNDAMENTOS	2008	9788425223259
MOGROVEJO FABIÁN	Unión Gráfica	FORMAS Y ORGANIZACIONES TRIDIMENSIONALES	2006	NO INDICA
PEPIN VAN ROOJEN	The Pepin Press	GEOMETRIC PATTERNS	2009	9789057681080

Web

Autor	Título	URL
Fernández, Federico Diez	E- Libro	http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?
Calvano, José Luis	E- Libro	http://site.ebrary.com/lib/colecciones/docDetail.action?

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 06/09/2017

Estado: Aprobado