UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 6 OBJETOS

Código: FDI0066

Paralelo:

Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018

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

01.	**Diseño aplicado a necesidades sociales y productivas.**
01.01.	Contexto de uso grupal, resolución de necesidades colectivas. (6 horas)
01.02.	Implementación tecnológica para la resolución de objetos a bajo costo. (6 horas)
01.03.	Ecodiseño, diseño aplicado al uso de materias primas cultivadas y/o renovables. (12 horas)
02.	**El diseñador como creador de entornos.**
02.01.	Asociación entre diseño arquitectónico y el diseño de objetos. (6 horas)
02.02.	Diseño sensorial, textura, sonido e iluminación. (6 horas)
02.03.	Estancias individuales o grupales; fijas o efímeras. (12 horas)
03.	**El diseño como generador de tipologías.**
03.01.	Concepto de tipología, reglas de unidad y variedad. (6 horas)
03.02.	Tipología dentro de la identidad de marca o dentro de los iconos del diseño industrial o de productos. (6 horas)
03.03.	La estética y su aplicación tipológica al diseño de objetos. (12 horas)
04.	**Diseño e interdisciplina**
04.01.	Factibilidad de la interacción entre disciplinas (6 horas)
04.02.	Definición de proyecto interdisciplinario. (6 horas)
04.03.	Ejecución de proyecto interdisciplinario. (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.	
-Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando solociones atraves de propuestas de diseño	-Informes -Investigaciones
ad. Resolver los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación	

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

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

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Informes	Diseño aplicado a necesidades sociales y productivas.	Diseño aplicado a necesidades sociales y productivas.	APORTE 1	5	Semana: 2 (19/03/18 al 24/03/18)
Proyectos	El diseñador como creador de entornos.	El diseñador como creador de entornos.	APORTE 2	10	Semana: 7 (23/04/18 al 28/04/18)
Proyectos	El diseño como generador de tipologías.	El diseño como generador de tipologías.	APORTE 3	15	Semana: 13 (04/06/18 al 09/06/18)
Proyectos	Diseño e interdisciplina	Diseño e interdisciplina	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Proyectos	Diseño e interdisciplina	Diseño aplicado a necesidades sociales y productivas., Diseño e interdisciplina, El diseñador como creador de entornos., El diseño como generador de tipologías.	SUPLETORIO	20	Semana: 20 (al)

Metodología

Se dictaran clases teóricas al inicio de cada tema, con la finalidad de insertar conceptos para el desarrollo de cada proyecto. Los alumnos deberán realizar investigaciones fuera del aula para aportar con información al trabajo a desarrollar. El profesor interactuara, supervisara y brindara asesoría a los alumnos en el desarrollo de los proyectos dentro del aula. El alumno tendrá la obligación de hacer ajustes al trabajo en clase y fuera del aula. Se utilizaran imágenes para el estudio de casos de diseño, los mismos que aportaran a la temática abordada.

Criterios de Evaluación

El plan de evaluación será destinado de manera prioritaria al desarrollo del trabajo dentro del aula. La investigación fuera del aula ayudara para enfocar y dar soporte al proyecto. Se tomara muy en cuenta la expresión grafica y la coherencia de los conceptos manejados en el proyecto. Las propuestas tendrán un soporte argumentativo teórico, además del respectivo método constructivo adoptado.

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	

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
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: **21/02/2018**

Estado: **Aprobado**