UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS ITINERARIO
Código: DDD0018
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2021 a Julio-2021
Profesor: LAZO GALAN JUAN CARLOS
Correo electrónico: jlazo@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 88		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
80	32		88	200

Prerrequisitos:

Código: EGR0015 Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 5

2. Descripción y objetivos de la materia

La asignatura pretende que los estudiantes apliquen nociones generales acerca de los itinerarios propuestos, así como sus campos de acción; relacionándolos con el ámbito profesional y los espacios de actuación del diseño dentro de ese contexto, de manera que estén en capacidad de solucionar problemáticas y proponer, a través del trabajo interdisciplinario, soluciones de diseño a nivel de proyecto.

Es la asignatura medular del nivel que, en conjunto con la materia de Teoría para Itinerario, integra y articula los diversos conocimientos adquiridos hasta este nivel de la Carrera.
Es importante porque aporta a la generación de diseño pertinente al contexto local. Contribuye en el desarrollo de destrezas en los estudiantes que, articulando los conocimientos adquiridos hasta el momento en la carrera, le permitan aportar significativamente a problemáticas de la realidad social, cultural y ambiental de los contextos en los que se circunscribe el diseño.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1	**Introducción**
1.01	El anteproyecto (4 horas)
1.02	Del anteproyecto al proyecto de diseño (2 horas)
1.03	El proyecto interdisciplinar (2 horas)
1.04	La Pertinencia y Factibilidad del proyecto de diseño (6 horas)
2	**Planificación**
2.01	El usuario en el proyecto de diseño (6 horas)
2.02	Los partidos de diseño: forma función tecnología (6 horas)
3	**Proceso creativo**

3.01	Ideación (6 horas)
3.02	Exploración de soluciones en el diseño (10 horas)
3.03	Validación (6 horas)
4	**Diseño**
4.01	Concreción del proyecto de diseño (22 horas)
4.02	Documentación técnica (6 horas)
4.03	Presentación del proyecto de diseño (4 horas)
5	**Prácticas**
5.01	Práctica 1 (8 horas)
5.02	Práctica 2 (8 horas)
5.03	Práctica 3 (8 horas)
5.04	Práctica 4 (8 horas)

5. 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.	
-Comunica y comparte su proyecto en ámbitos multiprofesionales e institucionales.	-Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Propone proyectos académicos de intervención profesional a partir de una visión interdisciplinar.	-Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
cc. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos que apoyan a la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.	
-Propone proyectos académicos de intervención profesional a partir de una visión interdisciplinar.	-Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
cf. Implementa proyectos interdisciplinarios, desde la noción de complejidad con una visión estratégica y sistémica	
-Desarrolla proyectos de intervención con una mirada profesional y en interacción con el medio, interviniendo en realidades locales complejas.	-Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
df. Trabaja eficientemente en forma individual y/o en grupo o en ambientes multidisciplinarios.	
-Plantea soluciones para problemáticas profesionales e interprofesionales.	-Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ec. Contrasta la utilización de diferentes herramientas, modelos, protocolos y procesos, para la gestión del proyecto que permiten una mayor eficiencia e impacto.	
-Desarrolla proyectos de intervención con una mirada profesional y en interacción con el medio, interviniendo en realidades locales complejas.	-Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
eh. Articula metodologías y protocolos para mantenerse en procesos de aprendizaje permanente.	
-Desarrolla proyectos de intervención con una mirada profesional y en interacción con el medio, interviniendo en realidades locales complejas.	-Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Prueba de conocimientos acerca de los temas 0.2 y 0.3	Introducción	APORTE DESEMPEÑO	3	Semana: 2 (22/03/21 al 27/03/21)
Trabajos prácticos - productos	Informe / Presentación Fase de Planificación	Introducción, Planificación	APORTE DESEMPEÑO	3	Semana: 4 (05/04/21 al 10/04/21)
Trabajos prácticos -	Informe / Presentación Fase de Anteproyecto	Introducción, Planificación, Proceso creativo	APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 8 (03/05/21 al 08/05/21)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
productos					
Trabajos prácticos - productos	Diseño, Introducción, Planificación, Proceso creativo	Diseño, Introducción, Planificación, Proceso creativo	APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 10 (17/05/21 al 21/05/21)
Trabajos prácticos - productos	Diseño, Introducción, Planificación, Proceso creativo, Prácticas	Diseño, Introducción, Planificación, Proceso creativo, Prácticas	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (19/07/21 al 24/07/21)
Trabajos prácticos - productos	Presentación Final del Proyecto	Diseño, Introducción, Planificación, Proceso creativo, Prácticas	EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (19/07/21 al 24/07/21)
Trabajos prácticos - productos	Diseño, Introducción, Planificación, Proceso creativo, Prácticas	Diseño, Introducción, Planificación, Proceso creativo, Prácticas	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (19/07/21 al 24/07/21)
Trabajos prácticos - productos	Presentación Final del Proyecto	Diseño, Introducción, Planificación, Proceso creativo, Prácticas	SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (19/07/21 al 24/07/21)

Metodología

Criterios de Evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Ellen, Lupton	Gustavo Gili	Intuición, Acción, Creación	2012	978-84-252-2573-4
ALEX MILTON, AUTOR ; PAUL RODGERS, AUTOR ; CRISTÓBAL BARBER CASANOVAS,	Blume	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO DE PRODUCTO	2013	978-84-980171-2-0

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Olivia Fragoso Susunaga,	Escuela Mexicana de Arquitectura, Diseño y Comunicación, Universidad La Salle.	El Diseño como actividad	2008	NA
Victor Papanek	Pol·len edicions	DISEÑAR PARA EL MUNDO REAL	2014	978-84-86469-68-9

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 11/03/2021

Estado: Aprobado