



Fecha Aprobación:
06/01/2016

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO DE OBJETOS

Sílabo

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 1 OBJETOS

Código: FDI0046

Créditos: 6

Nivel: 1

Paralelo: 1A-OBJ

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO SEP/2015 - FEB/2016

Total de horas: 96

Profesor: PESANTEZ PALACIOS CARLOS JULIO

Correo electrónico: cpesante@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

NO TIENE

2. Descripción y objetivos de la materia

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.

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

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. El usuario, el objeto, el contexto el diseñador, la mirada del proyecto de diseño en la contemporaneidad.

01.01. Qué es el diseño? (1 horas)

01.02. Cómo se interpreta el lenguaje visual. EL DISEÑO COMO LENGUAJE EN LA CONTEMPORANEIDAD (1 horas)

01.03. El objeto como elemento de percepción en la relación entorno - individuo (1 horas)

02. Lo bidimensional : generación de figuras y organizaciones bidimensionales.

02.01. Elementos de diseño (1 horas)

02.02. El marco de referencia (1 horas)

02.03. Forma y estructura (1 horas)

02.04. La forma (1 horas)

02.04.01. La forma y los elementos conceptuales (1 horas)

02.04.02. La forma como: punto, línea, plano y volumen (1 horas)

02.04.03. Formas positivas y negativas (1 horas)

03. Interrelación de formas

03.01. Distanciamiento (2 horas)

03.02. Contactación (2 horas)

03.03. Superposición (2 horas)

03.04. Penetración (2 horas)

03.05. Unión (2 horas)

03.06. Sustracción (2 horas)

03.07. Penetración (2 horas)

03.08. Unión (2 horas)

03.09. Sustracción (2 horas)

03.10. Intersección (2 horas)

03.11. Coincidencia (2 horas)

03.12. Efectos espaciales en interrelación de formas (2 horas)

03.13. Creación de figuras orgánicas (2 horas)

04. Generación sistemática de figuras

04.01. Forma y figura, relación con el marco de referencia (1 horas)

04.02. Concepto de generación sistemática (1 horas)

04.03. Por asociación de figuras (1 horas)

04.03.01. Lado parcial, total, punto y línea, punto y punto, plano total, otros tipos de contactación (2 horas)

04.04. Por segmentación de figuras (2 horas)

04.05. Por adición y/o sustracción de figuras (2 horas)

04.06. Por seriación de figuras (2 horas)

04.07. Concreción morfológica de las figuras (1 horas)

05. Repetición, generación de super formas

05.01. Repetición de módulos (1 horas)

05.02. Tipos de repetición (1 horas)

05.03. Variaciones en la repetición (1 horas)

05.04. Sub módulos y supra módulos (1 horas)

05.05. Repetición y reflexión (2 horas)

06. Estructuras

06.01. Concepto (1 horas)

06.02. Tipos de estructura: formal, semiformal, informal, activa, inactiva, visible, invisible (2 horas)

06.03. La retícula básica y sus variaciones (2 horas)

06.04. Módulos y subdivisiones estructurales (5 horas)

07. Operatorias de diseño

07.01. Similitud (2 horas)

07.02. Gradación (2 horas)

07.03. Radiación (2 horas)

07.04. Anomalía (2 horas)

07.05. Contraste (2 horas)

07.06. Concentración (2 horas)

07.07. Textura (1 horas)

07.08. Espacio (1 horas)

08. Apicación

08.01. El diseño bidimensional aplicado en superficies tridimensionales (6 horas)

09. El color

09.01. Física del color (12 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

<i>Resultado de aprendizaje de la materia</i>	<i>Evidencias</i>
<p>ab. Buscar y determinar estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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
<p>ac. Seleccionar recursos apropiados para la expresión y representación del proyecto de diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	- Trabajos prácticos - productos
<p>ae. Valorar lenguajes formales vinculados a la contextualización de objetos utilitarios</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 - Trabajos prácticos - productos
<p>af. Articular lenguajes formales vinculados a la contextualización de objetos utilitarios</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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
<p>aw. Trabajar eficientemente en forma individual</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	- Trabajos prácticos - productos - Evaluación escrita

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Investigaciones	Documento escrito	El usuario, el objeto, el contexto el diseñador, la mirada del proyecto de diseño en la contemporane	APORTE I	2,00	Septiembre 24
Trabajos prácticos - productos	Laminas A4	Lo bidimensional : generación de figuras y organizaciones bidimensionales.	APORTE I	3,00	Octubre 5
Trabajos prácticos - productos	Bocetos, documento impreso	Interrelación de formas	APORTE I	5,00	Octubre 29
Trabajos prácticos - productos	Bocetos, documento impreso	Generación sistemática de figuras	APORTE II	5,00	Noviembre 23
Trabajos prácticos - productos	Bocetos, documento impreso	Repetición, generación de super formas	APORTE II	5,00	Diciembre 3
Trabajos prácticos - productos	Bocetos trabajo impreso a color	Operatorias de diseño	APORTE III	5,00	Enero 7
Evaluación escrita	Documento escrito	Capítulo 1 al 7	APORTE III	5,00	Enero 11
Trabajos prácticos - productos	Bocetos, documento gráfico	Apicación	EXAMEN FINAL	10,00	Según horario
Trabajos prácticos - productos	Prototipo	Apicación	EXAMEN FINAL	10,00	Según horario

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. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Lupton, E; Phillips J.C..(2008). Diseño Gráfico Nuevos fundamentos. Barcelona, España: Gustavo Gili. Profesor.
- Mogrovejo Fabián.(2006). Formas y organizaciones tridimensionales. Cuenca, Ecuador: Unión Gráfica. UDA. 64667.
- Pepin van Roojen.(2009). Geometric Patterns. Holanda: The Pepin Press. Profesor.
- Wong Wucius.(2004). Fundamentos de diseño. Barcelona, España: Gustavo Gili. UDA. 64649.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Calvano, José Luis. Obtenido de e- libro: <http://site.ebrary.com/lib/colecciones/docDetail.action?docID=10514951&p00=dise%C3%B1o>.
- Fernández, Federico Diez. Obtenido de e- libro: <http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?docID=10390144&p00=dise%C3%B1o>.

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **06/01/2016**

APROBADO