



Fecha Aprobación:
23/09/2013

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: 1B-OBJ

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO SEP/2013 - FEB/2014

Total de horas: 96

Profesor: VILLALTA AYALA MANUEL EDUARDO

Correo electrónico: manolovillalta@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

- 1. El usuario, el objeto, el contexto el diseñador, la mirada del proyecto de diseño en la contemporaneidad. (10 horas)**
- 2. Lo bidimensional : generación de figuras y organizaciones bidimensionales. (70 horas)**
- 3. Cromática: la física del color (16 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>
ab. Buscar y determinar estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño.	
<p>- 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.</p> <p>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.</p>	<p>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</p> <p>- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula</p>
ac. Seleccionar recursos apropiados para la expresión y representación del proyecto de diseño	
<p>- 1. Identificar y asociar el espacio geométrico bidimensional y las implicaciones teórico-prácticas, que permiten el planteamiento formal.</p> <p>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.</p>	<p>- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula</p> <p>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</p>
ae. Valorar lenguajes formales vinculados a la contextualización de objetos utilitarios	
<p>- 1. Identificar y asociar el espacio geométrico bidimensional y las implicaciones teórico-prácticas, que permiten el planteamiento formal.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</p> <p>- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula</p>
af. Articular lenguajes formales vinculados a la contextualización de objetos utilitarios	
<p>- 1. Identificar y asociar el espacio geométrico bidimensional y las implicaciones teórico-prácticas, que permiten el planteamiento formal.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>4. Aplicar nociones de cromática a sus propuestas de diseño</p>	<p>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</p> <p>- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula</p>
aw. Trabajar eficientemente en forma individual	
<p>- 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.</p>	<p>- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula</p> <p>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</p>

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch. Aproximada

Metodología

Explicación teórica del parte del docente, muestras de ejercicios existentes, estudio de casos en donde intervienen los procesos, por parte del estudiante. Se realizan ejercicios en clase de agilidad y desarrollo y comparaciones con el entorno natural. El docente utiliza medios digitales para exposición de documentos e imágenes y salidas institucionales para analizar casos in situ.

Criterios de Evaluación

Se realizan y evalúan los ejercicios que se realizan en clase y evaluaciones parciales de trabajos que se envían a casa. Se califica a ciertos de conceptos, calidad y presentación de los trabajos. Apreciación de conceptos en el desarrollo de los temas.

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

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

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **23/09/2013**

APROBADO