



Fecha Aprobación:
15/09/2014

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/2014 - FEB/2015

Total de horas: 96

Profesor: VIVAR ZABALETA VIOLETA DEL ROCÍO

Correo electrónico: rvivar@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)

06.01. Concepto (1 horas)

05.04. Sub módulos y supra módulos (1 horas)

05.05. Repetición y reflexión (2 horas)

06. Estructuras

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 (2 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 apicado en superficies tridimensionales (2 horas)

09.01. Física del color (12 horas)

09. El color

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. 	- Resolución de ejercicios, casos y otros
<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. 	- Resolución de ejercicios, casos y otros
<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. 	- Resolución de ejercicios, casos y otros
<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. 	- Resolución de ejercicios, casos y otros

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Resolución de ejercicios, casos y otros	Láminas de ejercicios gráficos	Capítulo 1 y 2	APORTE I	5,00	Primera semana de octubre
Resolución de ejercicios, casos y otros	Láminas de ejercicios gráficos	Capítulos 3 y 4	APORTE II	10,00	Primera semana de noviembre
Resolución de ejercicios, casos y otros	Láminas de ejercicios gráficos	Capítulos 5, 6 y 7	APORTE III	15,00	Primera semana de diciembre
Trabajos prácticos - productos	Realización de prototipos e informe	Capítulos 8 y 9	EXAMEN FINAL	20,00	Enero

Metodología

El aprendizaje se basa en el análisis de problemas que se plantean al inicio de cada tema. Se dictan clases magistrales con ejemplos gráficos, se llevan a cabo ejercicios individuales, son trabajos prácticos que comienzan en las aulas. Se realizará también trabajo de campo. Se utiliza material de soporte digital, dichos archivos se entregan a los estudiantes para su posterior estudio.

Criterios de Evaluación

Se considera el aporte creativo y la claridad gráfica de los ejercicios. Se realizan ejercicios en clase que son calificados y los trabajos son realizados en casi su totalidad a mano, sin el uso de computador, La reproducción de ejercicios o copia de los mismos serán sancionados y no se consideran como un aporte. Se recuerda también que la asistencia no puede considerarse como un aporte y que el Reglamento de la Universidad del Azuay no contempla exoneración del examen final.

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/uasuausp/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: **15/09/2014**

APROBADO