



Fecha Aprobación:
24/03/2013

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO DE OBJETOS

Sílabo

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 2 OBJETOS

Código: FDI0050

Créditos: 6

Nivel: 2

Paralelo: 2A-OBJ

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2013 - JUL/2013

Total de horas: 96

Profesor: VIVAR ZABALETA VIOLETA DEL ROCÍO

Correo electrónico: rvivar@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0046 DISEÑO 1 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

La asignatura crea una relación entre la concepción del espacio tridimensional y la problemática del usuario y la solución de los problemas técnico-proyectivos.

Esta asignatura aborda las dimensiones de la Operatoria desde la mirada del usuario, el objeto, el contexto y el diseñador como actor del diseño.

Los conocimientos adquiridos en esta asignatura son los fundamentos para los siguientes talleres de diseño, además de ser la materia central donde las asignaturas del mismo nivel confluyen.

3. Contenidos

1. La estructura tridimensional: El usuario, el contexto, el objeto, el diseñador.

1.1. Diseño, hombre, orden, color, proceso de interacción, temporalidad, eficiencia, lenguajes contemporáneos. (2 horas)

1.2. Diseño fundamental: especificidad y contenido. (2 horas)

1.3. La forma y el espacio (2 horas)

1.4. Estructura y percepción. La proyección tridimensional (2 horas)

1.5. Aplicación del diseño fundamental para la percepción de la estructura. (2 horas)

2. Interpretaciones morfológicas y la organización tridimensional.

2.1. La forma: Transformación de entidades tridimensionales a organizaciones complejas. (30 horas)

3. Tipologías y variantes.

3.1. Conceptos y rasgos que definen una tipología y/o una variante (2 horas)

3.2. Estudio de un caso particular para definir tipologías y variantes (4 horas)

4. La Concreción y el Lenguaje morfológico.

4.1. Forma, textura, color, elementos de percepción. (6 horas)

5. Cromática: la percepción del color.

5.1. Psicología y sensibilidad 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>
ab. Buscar y determinar estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño.	
- 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.	- Prototipos o instalaciones
- 4. Aplicar nociones de cromática a sus propuestas de diseño	- Prototipos o instalaciones
- 1. Identificar y asociar el espacio geométrico tridimensional y las implicaciones teórico-prácticas, que permiten el planteamiento formal.	- Informes
- 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.	- Prototipos o instalaciones
ac. Seleccionar recursos apropiados para la expresión y representación del proyecto de diseño	
- 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.	- Maquetas
- 4. Aplicar nociones de cromática a sus propuestas de diseño	- Maquetas
- 1. Identificar y asociar el espacio geométrico tridimensional y las implicaciones teórico-prácticas, que permiten el planteamiento formal.	- Informes
ae. Valorar lenguajes formales vinculados a la contextualización de objetos utilitarios	
- 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.	- Maquetas
- 1. Identificar y asociar el espacio geométrico tridimensional y las implicaciones teórico-prácticas, que permiten el planteamiento formal.	- Informes
- 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.	- Maquetas
af. Articular lenguajes formales vinculados a la contextualización de objetos utilitarios	
- 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.	- Maquetas
- 1. Identificar y asociar el espacio geométrico tridimensional y las implicaciones teórico-prácticas, que permiten el planteamiento formal.	- Maquetas
- 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.	- Informes

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

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 aciertos 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

- Lobach Bernard.(1981). Diseño Industrial. España: Gustavo Gili. UDA. 26380.
- Munari Bruno.(1980). Diseño y comunicación visual. España: Gustavo Gili. UDA. 5052.
- Quarante Daniel.(1992). Diseño industrial 1. España: CEAC. UDA. 26380.
- Vinolas Marlet Joaquim.(2005). Diseño ecológico. España: Blume. UDA. 68907.
- Wong Wucius.(204). Fundamentos del Diseño. España: Gustavo Gili. UDA. 64649.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Miguez, Alvaro Javier. Obtenido de ebrary: <http://site.ebrary.com/lib/colecciones/docDetail.action?docID=10515005&p00=historia%20dise%C3%B1o%20>.
- Valdés de León, Gustavo. Obtenido de ebrary: <http://site.ebrary.com/lib/colecciones/docDetail.action?docID=10584297&p00=historia%20dise%C3%B1o>
- Calvano, José Luis. Obtenido de ebrary: <http://site.ebrary.com/lib/colecciones/docDetail.action?docID=10514951&p00=dise%C3%B1o>.
- Universidad de Palermo. Obtenido de Universidad de Palermo: <http://site.ebrary.com/lib/colecciones/docDetail.action?docID=10552628&p00=historia%20dise%C3%B1o%20>.

Software

BIBLIOGRAFÍA BASE

- ADOBE. ILLUSTRATOR. CS3. UDA.

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **24/03/2013**

APROBADO