



Fecha Aprobación:
24/09/2013

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO DE OBJETOS

Sílabo

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 3 OBJETOS

Código: FDI0054

Créditos: 6

Nivel: 3

Paralelo: 3A-OBJ

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO SEP/2013 - FEB/2014

Total de horas: 96

Profesor: BALAREZO ANDRADE DIEGO GERARDO

Correo electrónico: dbalarezo@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0050 DISEÑO 2 OBJETOS

FDI0104 FOTOGRAFÍA OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura aborda la problemática de la función y el uso, además de una introducción al lenguaje formal, desde la mirada del usuario, el objeto, el contexto y el diseñador como actor del diseño.

En este nivel la asignatura hace de enlace entre lo abstracto y la concreción del proyecto de diseño vinculado a los requerimientos del usuario.

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. De la complejidad de la función y el uso de los objetos, desde la mirada contemporánea del proyecto de Diseño (6 horas)**
- 2. El proceso de diseño : El diseñador industrial como creador. (12 horas)**
- 4. Fases del proceso de diseño : Análisis del problema, Soluciones del problema, Valoración de las soluciones del problema, Realización de la solución del problema (66 horas)**
- 3. El proceso de diseño: un proceso de solución de problemas. (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>
aa. Resolver problemas de diseño en base a la investigación.	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. Reconocer y examinar las características funcionales utilitarias de los objetos de uso. 	<ul style="list-style-type: none"> - Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula - Verificación de conocimientos, habilidades o destrezas - Verificación de funcionamiento de productos terminados - Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula - Diseño de productos
ab. Buscar y determinar estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño.	
<ul style="list-style-type: none"> - 2. Discriminar las diferentes alternativas para resolver los problemas de diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño de productos - Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula - Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula - Verificación de funcionamiento de productos terminados - Verificación de conocimientos, habilidades o destrezas
ae. Valorar lenguajes formales vinculados a la contextualización de objetos utilitarios	
<ul style="list-style-type: none"> - 3. Valorar las soluciones adoptadas para una propuesta de diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula - Diseño de productos - Verificación de funcionamiento de productos terminados - Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula - Verificación de conocimientos, habilidades o destrezas
af. Articular lenguajes formales vinculados a la contextualización de objetos utilitarios	
<ul style="list-style-type: none"> - 2. Discriminar las diferentes alternativas para resolver los problemas de diseño. 3. Valorar las soluciones adoptadas para una propuesta de diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula - Verificación de conocimientos, habilidades o destrezas - Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula - Verificación de funcionamiento de productos terminados - Diseño de productos
ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.	

- 4. Proponer alternativas de concreción material.

- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula
- Verificación de funcionamiento de productos terminados
- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula
- Diseño de productos
- Verificación de conocimientos, habilidades o destrezas

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

Se impartirá los conceptos teóricos que corresponden a cada uno de los capítulos, los estudiantes desarrollarán sus propuestas en función de los estudios de apoyo que deberán realizar en cada uno de los ejercicios. Las propuestas serán sometidas constantemente a revisiones individuales y colectivas. El taller está relacionado con las materias de Expresión, Computación, Ergonomía y Tecnología para lo cual habrá una coordinación con estas materias en el desarrollo de los proyectos.

Criterios de Evaluación

Para todos los proyectos se consideraran tres aspectos en el proceso de evaluación: Investigación, desarrollo y concreción del proyecto

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Charlotte Peter Fiell.(2005). Diseño del siglo XX. Barcelona, España: Taschen Koln. UDA. 64737.
- Hudson Jenifer.(2010). Mil nuevos Diseños. Barcelona, España: Blume. UDA. 68886.
- Munari Bruno.(2006). Como nacen los objetos. Barcelona, España: Gustavo Gili. UDA. 26 500.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- " Exposición portuguesa de diseño ecológico apuesta por un consumo responsable: ". Obtenido de Exposición portuguesa de diseño ecológico apuesta por un consumo:
<http://search.proquest.com/docview/433617781?accountid=36552>.
- Jose Antonio Montes de Oca. Obtenido de Presentan Guia de Diseno Mexicano:
<http://search.proquest.com/docview/310528943?accountid=36552>.
- ProQuest Central. Obtenido de Empresa Ecofakto apuesta al diseno ecologico en productos artesanales;: <http://search.proquest.com/docview/468316318?accountid=36552>.
- Bertran, Antonio. Obtenido de Mutan en el MoMA materiales de diseno:
<http://search.proquest.com/docview/311193473?accountid=36552>.

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **24/09/2013**

APROBADO