



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 4 OBJETOS

**Código:** FDI0058

**Créditos:** 6

**Nivel:** 4

**Paralelo:** 4A-OBJ

**Eje de formación:** PROFESIONAL

**Periodo lectivo:** PERIODO MAR/2013 - JUL/2013

**Total de horas:** 96

**Profesor:** VILLALTA AYALA MANUEL EDUARDO

**Correo electrónico:** manolovillalta@uazuay.edu.ec

**Prerrequisitos:**

FDI0054 DISEÑO 3 OBJETOS

FDI0208 TECNOLOGÍA y PRODUCCIÓN 1 OBJETOS

## **2. Descripción y objetivos de la materia**

En este nivel la materia analiza la relación diseñador- usuario dentro de una modalidad de proyecto. Analiza cómo los objetos pueden ser reinterpretados tecnológicamente. Introduce la visión del diseño como una dimensión interpretadora de referentes provenientes de la naturaleza, para la resolución de necesidades humanas/sociales. La materia incorporando la investigación cualitativa como principal herramienta para solventar las necesidades de información a lo largo del proceso de diseño.

Esta asignatura teórico práctica aborda las dimensiones: morfología y tecnología. Desde la mirada del diseñador que interactúa con el o los usuarios, el objeto y el contexto local y regional.

Los conocimientos adquiridos en esta asignatura son los fundamentos para los siguientes talleres de diseño, la asignatura utiliza los conocimientos adquiridos por los estudiantes dentro de las áreas de expresión, representación, tecnología y producción.

### 3. Contenidos

#### **1. La dimensión tecnológica del diseño: El usuario, el objeto, el contexto el diseñador.**

1.01. El diseñador y la re-interpretación tecnológica de los objetos. (12 horas)

1.02. El usuario y su valoración tecnológica de los objetos. (6 horas)

1.03. El contexto y la disposición de tecnologías. (6 horas)

#### **2. El objeto y la Tecnología: Objetos naturales, Objetos que comportan una modificación de la naturaleza: Objetos artísticos, Objetos de uso,**

2.01. La naturaleza como generadora de formas. (6 horas)

2.02. Estructuras naturales y su aplicación en el diseño de objetos. (6 horas)

2.03. Objetos artísticos. (12 horas)

2.04. Objetos de uso. (12 horas)

#### **3. Productos artesanales y productos industriales.**

3.01. Implicaciones del diseño enfocado en la artesanía. (6 horas)

3.02. Implicaciones del diseño enfocado en la industria. (6 horas)

3.03. Proyecto de producción de objetos simples (ejercicio compartido con Diseño 4) (24 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>
<b>aa. Resolver problemas de diseño en base a la investigación.</b>	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	- Diseño de productos
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Diseño de productos
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Diseño de productos
<b>ab. Buscar y determinar estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño.</b>	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	- Diseño de productos
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Diseño de productos
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Diseño de productos
<b>ad. Resolver los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación</b>	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	- Diseño de productos
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Diseño de productos
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Diseño de productos
<b>ae. Valorar lenguajes formales vinculados a la contextualización de objetos utilitarios</b>	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	- Diseño de productos
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Diseño de productos
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Diseño de productos
<b>af. Articular lenguajes formales vinculados a la contextualización de objetos utilitarios</b>	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	- Diseño de productos
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Diseño de productos
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Diseño de productos
<b>ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.</b>	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	- Diseño de productos
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Diseño de productos
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Diseño de productos
<b>ah. Enmarcar la propuesta de diseño en el respeto al medio natural</b>	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	- Diseño de productos
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Diseño de productos

- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Diseño de productos
<b>ai. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo las ideas iniciales del proyecto de Diseño</b>	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	- Diseño de productos
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Diseño de productos
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Diseño de productos
<b>aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño</b>	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	- Diseño de productos
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Diseño de productos
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Diseño de productos
<b>ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades</b>	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	- Diseño de productos
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Diseño de productos
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Diseño de productos
<b>al. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan/faciliten el desarrollo del proceso productivo del proyecto planteado.</b>	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	- Diseño de productos
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Diseño de productos
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Diseño de productos
<b>ao. Investigar la realidad productiva nacional</b>	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	- Diseño de productos
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Diseño de productos
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Diseño de productos
<b>aq. Encontrar información del mercado</b>	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	- Diseño de productos
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Diseño de productos
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Diseño de productos
<b>ar. Contrastar la información del mercado</b>	
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Diseño de productos
<b>as. Utilizar la información del mercado</b>	

- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Diseño de productos
<b>at. Generar y gestionar proyectos de diseño</b>	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	- Diseño de productos
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Diseño de productos
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Diseño de productos
<b>aw. Trabajar eficientemente en forma individual</b>	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	- Diseño de productos
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Diseño de productos
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Diseño de productos
<b>ay. Aprender permanentemente</b>	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	- Diseño de productos
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Diseño de productos
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Diseño de productos

### Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

### Metodología

.

### Criterios de Evaluación

Se valorarán primordialmente los conocimientos adquiridos por los estudiantes acerca de cada uno de los temas de investigación y los tratados en clase. Los métodos de evaluación serán a través de informes y trabajos prácticos que demuestren la aplicación de lo aprendido. La producción conceptual tomará en cuenta altos niveles de expresión y representación.

## 5. Textos y otras referencias

### Libros

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Bruno Munari.(1983). Cómo nacen los objetos. España: Gustavo Gili. UDA. 26500.
- Peg Faimon, John Weigand.(2004). The nature of design. USA: How Design Books. Docente.

## Web

### BIBLIOGRAFÍA BASE

- G Rodríguez. Obtenido de luislorgio.bligoo.es:  
<http://luislorgio.bligoo.es/media/users/10/514004/files/48177/ManualDI.pdf>.
- Galán, María Beatriz. Obtenido de ebrary.com: <http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?docID=10312357&p00=dise%C3%B1o%20industrial>.
- Mauricio Lefcovich. Obtenido de ebrary.com: <http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?docID=10159987&p00=dise%C3%B1o%20industrial>.

## Software

### BIBLIOGRAFÍA

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: **24/03/2013**

**APROBADO**