



Fecha Aprobación:
10/03/2014

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: OBJ-4A

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2014 - JUL/2014

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>
aa. Resolver problemas de diseño en base a la investigación.	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Estudios de casos - Prototipos o instalaciones - Investigaciones - Planos
ad. Resolver los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Avances de proyectos - Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula - Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula
ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Avances de proyectos - Diseño de productos
ah. Enmarcar la propuesta de diseño en el respeto al medio natural	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Investigaciones
ao. Investigar la realidad productiva nacional	
- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Investigaciones - Diseño de productos
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	
ax. Trabajar eficientemente en grupos interdisciplinarios	
- Categorizar los sistemas productivos adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Verificación de funcionamiento de productos terminados - Informes - Prototipos o instalaciones

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

La metodología en el aula de clases junta los recursos pedagógicos tradicionales como la explicación en pizarrón y dictado con actividades tales como la reproducción de videos relacionados a los temas específicos y la discusión grupal de los mismos. El estudiante lleva para sí un registro de apuntes sobre estas clases, dichos apuntes lo ayudan a desarrollar la redacción de los trabajos teórico-investigativo planteados. La metodología de diseño procura incentivar la representación y expresión hacia niveles altos.

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>.
- Mauricio Lefcovich. Obtenido de [ebrary.com](http://site.ebrary.com/lib/uasuaaysp/docDetail.action?docID=10159987&p00=dise%C3%B1o%20industrial): <http://site.ebrary.com/lib/uasuaaysp/docDetail.action?docID=10159987&p00=dise%C3%B1o%20industrial>.
- Galán, María Beatriz. Obtenido de [ebrary.com](http://site.ebrary.com/lib/uasuaaysp/docDetail.action?docID=10312357&p00=dise%C3%B1o%20industrial): <http://site.ebrary.com/lib/uasuaaysp/docDetail.action?docID=10312357&p00=dise%C3%B1o%20industrial>.

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **10/03/2014**

APROBADO