



Fecha Aprobación:  
**12/03/2015**

**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/2015 - JUL/2015

**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 Tecnología y Producción 2) (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.	- Trabajos prácticos - productos - Resolución de ejercicios, casos y otros - Investigaciones
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Investigaciones - Trabajos prácticos - productos - Resolución de ejercicios, casos y otros
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Investigaciones - Resolución de ejercicios, casos y otros - Trabajos prácticos - 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.	- Trabajos prácticos - productos - Resolución de ejercicios, casos y otros - Investigaciones
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Trabajos prácticos - productos - Resolución de ejercicios, casos y otros - Investigaciones
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Resolución de ejercicios, casos y otros - Trabajos prácticos - productos - Investigaciones
<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.	- Reactivos
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Reactivos
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Resolución de ejercicios, casos y otros - Investigaciones - Trabajos prácticos - 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.	- Resolución de ejercicios, casos y otros - Trabajos prácticos - productos - Investigaciones
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Trabajos prácticos - productos - Investigaciones - Resolución de ejercicios, casos y otros

- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Investigaciones - Trabajos prácticos - productos - Resolución de ejercicios, casos y otros
-------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------

**ao. Investigar la realidad productiva nacional**

- Asociar y describir las características estructurales de los diferentes tipos de objetos: naturales, artísticos y de uso.	- Investigaciones
- Categorizar los sistemas productivo y materiales adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Investigaciones
- Seleccionar y transferir las características estructurales de un objeto natural a un objeto de uso.	- Investigaciones

**ax. Trabajar eficientemente en grupos interdisciplinarios**

- Categorizar los sistemas productivos adecuados a propuestas de diseño de objetos de uso.	- Trabajos prácticos - productos - Investigaciones - Resolución de ejercicios, casos y otros
--------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------

**Desglose de Evaluación**

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Investigaciones	Investigación de campo y bibliográfica en referencia a la temática del capítulo	La dimensión tecnológica del diseño: El usuario, el objeto, el contexto el diseñador.	APORTE I	2,00	6 al 10 de abril
Resolución de ejercicios, casos y otros	Informe, bocetación y propuestas de diseño a nivel gráfico.	La dimensión tecnológica del diseño: El usuario, el objeto, el contexto el diseñador.	APORTE I	3,00	6 al 10 de abril
Trabajos prácticos - productos	Informe técnico conceptual del trabajo practico	El objeto y la Tecnología: Objetos naturales, Objetos que comportan una modificación de la naturaleza	APORTE II	4,00	24 de abril al 15 de mayo
Trabajos prácticos - productos	Entrega de prototipo	El objeto y la Tecnología: Objetos naturales, Objetos que comportan una modificación de la naturaleza	APORTE II	6,00	24 de abril al 15 de mayo
Trabajos prácticos - productos	Informe técnico conceptual del trabajo practico	Productos artesanales y productos industriales.	APORTE III	5,00	30 de mayo al 15 de junio
Trabajos prácticos - productos	Entrega de prototipo	Productos artesanales y productos industriales.	APORTE III	10,00	30 de mayo al 15 de junio
Reactivos	Examen que cubre lo aprendido en todo el ciclo, con preguntas abiertas y de opción múltiple.	Todos los capítulos	EXAMEN FINAL	10,00	8 al 17 de julio
Trabajos prácticos - productos	Entrega de prototipo	Todos los capítulos	EXAMEN FINAL	10,00	8 al 17 de julio

## Metodología

La metodología en el aula junta: clases magistrales, aprendizaje autónomo y aprendizaje colaborativo. Basada en el estudio de casos la metodología utiliza recursos 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-investigativos planteados. La metodología de diseño procura incentivar la investigación, creatividad, representación y expresión hacia niveles altos.

## Criterios de Evaluación

Se evaluarán 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 reflexión de lo aprendido y su aplicación.

## 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.
- Rebecca Proctor.(2009). Diseño ecológico : 1000 ejemplos. España: Gustavo Gili. Biblioteca UDA. UDA-BG 68871.

#### BIBLIOGRAFÍA APOYO

- Janitzio Égido Villarreal.(2012). BIO DISEÑO. México: Disignio. Docente.

### Web

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

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

### Software

#### BIBLIOGRAFÍA

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: **12/03/2015**

**APROBADO**