



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 6 OBJETOS

Código: FDI0066

Créditos: 6

Nivel: 6

Paralelo: 6A-OBJ

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2015 - JUL/2015

Total de horas: 96

Profesor: BALAREZO ANDRADE DIEGO GERARDO

Correo electrónico: dbalarezo@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0062 DISEÑO 5 OBJETOS

FDI0082 ERGONOMÍA 2 OBJETOS

FDI0212 TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 3 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura teórico práctica aborda dimensión de Mercado desde desde la mirada del usuario, el objeto, el contexto y el diseñador como actor del diseño. Esta asignatura se desarrolla en el marco de proyectos de vinculación.

En este nivel, la materia introduce la visión del diseño como una dimensión solucionadora de necesidades humanas/sociales, incorporando a través de la investigación, la relación diseñador- usuario al proyecto.

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

01. El Objeto, el contexto, el usuario, el diseñador. El papel del diseñador en el contexto.

01.01. Los objetos, suntuosos, utilitarios, tecnológicos, inclusivos, sustentables, multifuncional (6 horas)

01.02. Contexto y globalización, contexto y glocalización (6 horas)

01.03. El usuario consumidor y sus necesidades en diferentes edades (6 horas)

01.04. El diseñador como solucionador de necesidades formales, funcionales , tecnológicas (6 horas)

02. El hombre : Necesidades, aspiraciones. El diseñador y las necesidades del contexto y su problemática.

02.01. El ser humano como usuario, con estilos de vida, conceptos y tendencias (6 horas)

02.02. El diseñador como creador de entornos , conceptos de diseño sensorial, (6 horas)

02.03. El mercado, el entorno mundial, el entorno local, diseño con identidad. (6 horas)

03. Trabajo y Objetualización. Examinar soluciones formales, funcionales y tecnológicas de productos existentes (homólogos).

03.01. Conceptos de tipología, reglas de unidad y variedad (6 horas)

03.02. El diseño como solucionador de necesidades, adaptabilidad, apilabilidad, multiuso (6 horas)

03.03. La tecnología en la concreción de un producto de diseño (6 horas)

03.04. Análisis de productos homólogos existentes en el mercado local (6 horas)

04. Objetos y Satisfacción de necesidades. Buscar soluciones integrales de diseño.

04.01. Diseño como sistema, sus reglas de unidad y variedad (10 horas)

04.03. Diseño y producción (10 horas)

04.04. Diseño y promoción (10 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.	
- Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando soluciones a través de propuestas de diseño	- Investigaciones
ad. Resolver los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación	
- El alumno resuelve las necesidades del usuario mediante soluciones a través del desarrollo de soluciones formales tecnológicas y funcionales.	- Investigaciones
ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.	
- El estudiante estará en capacidad de crear objetos acordes al contexto y en función de las tecnologías existentes.	- Proyectos
ah. Enmarcar la propuesta de diseño en el respeto al medio natural	
- Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando soluciones a través de propuestas de diseño.	- Investigaciones
ao. Investigar la realidad productiva nacional	
- Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando soluciones a través de propuestas de diseño.	- Investigaciones
ap. Investigar la realidad económica nacional	
- Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando soluciones a través de propuestas de diseño	- Proyectos
as. Utilizar la información del mercado	
- El alumno resuelve las necesidades del usuario mediante soluciones a través del desarrollo de soluciones formales tecnológicas y funcionales.	- Proyectos
- El estudiante estará en capacidad de crear objetos acordes al contexto y en función de las tecnologías existentes.	- Proyectos
ay. Aprender permanentemente	
- Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando soluciones a través de propuestas de diseño.	- Proyectos

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Investigaciones	Documento que identifique y relacione una problemática del usuario en su contexto	Los objetos, el usuario, el contexto	APORTE I	5,00	18 marzo 2015
Proyectos	Dar soluciones de diseño a temas puntuales en función de su contexto	Diseño, significación, innovación, contexto	APORTE II	10,00	18 abril 2015
Proyectos	Crear objetos acordes al contexto y en función de las tecnologías específicas	Diseño respeto al medio natural, la realidad productiva nacional	APORTE III	15,00	18 mayo 2015
Proyectos	Resolver las necesidades del mercado a través del contexto, la tecnología, el mercado	Información del mercado local, realidad económica nacional, tecnologías existentes.	EXAMEN FINAL	20,00	18 junio 2015

Metodología

En esta asignatura de carácter teórico-práctica se basa en la investigación y experimentación, cada tema será abordado en base a conferencias dictadas por el profesor, investigación por parte de los estudiantes, análisis de casos y la elaboración de trabajos prácticos.

Criterios de Evaluación

Se evalúa la capacidad de comprender los diversos temas del curso. La capacidad creativa de diseñar, programar, gestionar y construir objetos, usando tecnologías locales para su producción. Se usará como libro guía: La biblia del Diseño de Productos, Irene Alegre, Editorial Lexus 2104

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Charlotte Peter Fiell.(2002). Diseño escandinavo. Italia: Taschen. Docente.
- Charlotte Peter Fiell.(2002). Diseño escandinavo. Italia: Taschen. Docente.
- Hudson Jennifer.(2010). Mil nuevos diseños. España: Blume. Biblioteca UDA. UDA-BG 68887.
- Joaquim Viñolas Marlet.(2005). Diseño ecológico : hacia un diseño y una producción en armonía con la naturaleza. España: Blume. Biblioteca UDA. UDA-BG 68907.
- Miquel Abellan.(2006). Beautiful Design for Living. España: morsa. docente.
- Montener Josep.(2008). las formas del siglo XX. España: Docente.
- Oscar Asencio.(2008). Objetos para el Hogar. España: Reditarlibros. Docente.
- Proctor Rebecca.(2009). Diseño Ecológico 1000 ejemplos. España: Gustavo Gili. Biblioteca UDA. UDA-BG 68871.
- Thomas Maschke.(2000). Diseño los clásicos del futuro. España: Libsa. Docente.
- Vinny Lee.(2004). Espacios reciclados. España: Docente.

BIBLIOGRAFÍA APOYO

- Irene Alegre.(2014). La biblia del Diseño de Producto. España: Lexus. Docente.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Omar Becerril Castillo. Obtenido de Mexico: <http://search.proquest.com/docview/465881651?accountid=36552>.
- Ruiz, Andres. Obtenido de PRISMA (Publicaciones y Revistas Sociales y Humanísticas): <http://search.proquest.com/docview/1152148488?accountid=36552>.
- Angulo, Juan Carlos. Obtenido de Mexico: <http://search.proquest.com/docview/307070468?accountid=36552>.

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **12/03/2015**

APROBADO