



Fecha Aprobación:  
**13/03/2016**

**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:** CICLO MAR/2016 - JUL/2016

**Total de horas:** 96

**Profesor:** VILLALTA AYALA MANUEL EDUARDO

**Correo electrónico:** manolovillalta@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. Diseño aplicado a necesidades sociales y productivas.**

01.01. Contexto de uso grupal, resolución de necesidades colectivas. (6 horas)

01.02. Implementación tecnológica para la resolución de objetos a bajo costo. (6 horas)

01.03. Ecodiseño, diseño aplicado al uso de materias primas cultivadas y/o renovables. (12 horas)

#### **02. El diseñador como creador de entornos.**

02.01. Asociación entre diseño arquitectónico y el diseño de objetos. (6 horas)

02.02. Diseño sensorial, textura, sonido e iluminación. (6 horas)

02.03. Estancias individuales o grupales; fijas o efímeras. (12 horas)

#### **03. El diseño como generador de tipologías.**

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

03.02. Tipología dentro de la identidad de marca o dentro de los iconos del diseño industrial o de productos. (6 horas)

03.03. La estética y su aplicación tipológica al diseño de objetos. (12 horas)

#### **04. Diseño e interdisciplina**

04.01. Factibilidad de la interacción entre disciplinas (6 horas)

04.02. Definición de proyecto interdisciplinario. (6 horas)

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

## Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Proyectos	Proyecto que se efectúa con el apoyo de emprendimientos productivos de la localidad.	Diseño aplicado a necesidades sociales y productivas.	APORTE I	5,00	8 de abril 2016
Investigaciones	Detallar el estado del arte dentro de la problemática propuesta.	El diseñador como creador de entornos.	APORTE II	1,00	15 de abril 2016
Proyectos	Diseño y ejecución constructiva del entorno diseñado.	El diseñador como creador de entornos.	APORTE II	6,00	6 de mayo
Informes	Documentación del proyecto.	El diseñador como creador de entornos.	APORTE II	3,00	13 de mayo 2016
Investigaciones	Detallar el estado del arte dentro de la problemática propuesta.	El diseño como generador de tipologías.	APORTE III	1,00	20 de mayo 2016
Proyectos	Diseño y ejecución constructiva de la tipología diseñada.	El diseño como generador de tipologías.	APORTE III	6,00	27 de mayo 2016
Informes	Documentación del proyecto	El diseño como generador de tipologías.	APORTE III	3,00	27 de mayo 2016
Reactivos	Prueba a base de reactivos.	Capítulos 1,2 y 3	APORTE III	5,00	3 de junio 2016
Investigaciones	Detallar el estado del arte dentro de la problemática propuesta.	Diseño e interdisciplina	EXAMEN FINAL	2,00	15 de julio 2016
Proyectos	Diseño y ejecución constructiva de un objeto desde una visión interdisciplinar.	Diseño e interdisciplina	EXAMEN FINAL	13,00	15 de julio 2016
Informes	Documentación del proyecto.	Diseño e interdisciplina	EXAMEN FINAL	5,00	15 de julio 2016

## 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 exposiciones y revisiones individuales y colectivas. El aprendizaje se basa en el desarrollo de las aptitudes de los estudiantes y como herramientas de aprendizaje se utilizarán el aprendizaje basado en proyectos.

## Criterios de Evaluación

Para todos los proyectos se considerarán seis aspectos en el proceso de evaluación: Investigación, nivel de innovación, bocetaje, desarrollo, documentación técnica, y concreción del proyecto a nivel de prototipo. Tanto las evaluaciones de los proyectos como de los informes y trabajos escritos estarán gestionadas con su respectiva rubrica en donde el docente argumenta cada uno de los aspectos inherentes a la calificación. Los conocimientos teóricos serán defendidos en pruebas a base de reactivos.

## 5. Textos y otras referencias

### Libros

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- David Bramston.(2010). Bases del diseño de producto : de la idea al producto. España: Parramón. Biblioteca UDA. UDA-BG 68793.
- 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.
- Proctor Rebecca.(2009). Diseño Ecologico 1000 ejemplos. España: Gustavo Gili. Biblioteca UDA. UDA-BG 68871.

#### BIBLIOGRAFÍA APOYO

- Montener Josep.(2008). las formas del siglo XX. Espana: Docente.

### Web

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

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

### Software

#### BIBLIOGRAFÍA

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: **13/03/2016**

**APROBADO**