



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 6 OBJETOS

Código: FDI0066

Créditos: 6

Nivel: 6

Paralelo: OBJ-6A

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2014 - JUL/2014

Total de horas: 96

Profesor: TAPIA FIGUEROA TANIA FRANCISCA

Correo electrónico: ttapia@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

- 1. El Objeto, el contexto, el usuario, el diseñador. El papel del diseñador en el contexto. (24 horas)**
- 2. El hombre : Necesidades, aspiraciones. El diseñador y las necesidades del contexto y su problemática. (24 horas)**
- 3. Trabajo y Objetualización. Examinar soluciones formales, funcionales y tecnológicas de productos existentes (homólogos). (24 horas)**
- 4. Objetos y Satisfacción de necesidades. Buscar soluciones integrales de diseño. (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.	
- Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando soluciones a través de propuestas de diseño	- Formulación de proyectos
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.	- Formulación de proyectos
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.	- Formulación de 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.	- Formulación de proyectos
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.	- Formulación de proyectos
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	- Formulación de 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.	- Formulación de proyectos
- El estudiante estará en capacidad de crear objetos acordes al contexto y en función de las tecnologías existentes.	- Formulación de proyectos
ay. Aprender permanentemente	
- Investigar Identificar y relacionar una problemática del usuario en su contexto creando soluciones a través de propuestas de diseño.	- Formulación de proyectos

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

La metodología a desarrollándose será a través de investigación, los temas se abordaran por medio de conferencias dictadas por el profesor y análisis de casos, lectura e interpretación de textos por parte de los estudiantes, elaboración de trabajos prácticos experienciales.

Criterios de Evaluación

La evaluación será por medio de rúbricas, en la que se evaluará el cumplimiento de las especificaciones para el desarrollo de la investigación y los resultados del proyecto.

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.
- Miquel Abellan.(2006). Beautiful Design for Living. España: morsa. docente.
- Montener Josep.(2008). las formas del siglo XX. Espana: Docente.
- Oscar Asencio.(2008). Objetos para el Hogar. Espana: Reditarlibros. Docente.
- Proctor Rebecca.(2009). Diseño Ecologico 1000 ejemplos. España: Gustavo Gili. Biblioteca UDA. UDA-BG 68871.
- Thomas Maschke.(2000). Diseño los clasicos del futuro. España: Libsa. Docente.
- Vinny Lee.(2004). Espacios reciclados. España: 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: **10/03/2014**

APROBADO