



Fecha Aprobación:
26/09/2013

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO DE OBJETOS

Sílabo

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 7 OBJETOS

Código: FDI0070

Créditos: 12

Nivel: 7

Paralelo: 7A-OBJ

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO SEP/2013 - FEB/2014

Total de horas: 192

Profesor: VILLALTA AYALA MANUEL EDUARDO

Correo electrónico: dbalarezo@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0066 DISEÑO 6 OBJETOS

FDI0165 PROBLEMÁTICA PROFESIONAL

FDI0214 TECNOLOGÍA y PRODUCCIÓN 4 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura teórico práctica aborda dimensión de la Innovación, entendida como la capacidad para manejar simultáneamente la información dentro de un proceso integral, desde desde la mirada del usuario, el objeto, el contexto y el diseñador como actor del diseño.

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.

Esta asignatura se constituye como parte de la materia central donde las otras asignaturas del mismo nivel confluyen.

3. Contenidos

1. Generalidades de la Innovación. (32 horas)

2. La innovación en el proyecto de diseño de Objetos. (64 horas)

3. Ejes de la Innovación: Tendencias socioculturales, Tendencias tecnológicas, Tendencias medioambientales. (96 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.	
<ul style="list-style-type: none"> - 1.-Descibir las generalidades de los procesos de innovación en el diseño de productos 2.- Incluir procesos y propuestas e innovación en sus proyectos de diseño 3.- Explicar, clasificar, identificar y utilizar los diferentes ejes de la innovación 	<ul style="list-style-type: none"> - Investigaciones - Exposiciones frente a tribunal
ab. Buscar y determinar estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño.	
<ul style="list-style-type: none"> - 2.- Incluir procesos y propuestas e innovación en sus proyectos de diseño 	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño de productos
ad. Resolver los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación	
<ul style="list-style-type: none"> - 1.- Descibir las generalidades de los procesos de innovación en el diseño de productos 2.- Incluir procesos y propuestas e innovación en sus proyectos de diseño 3.- Explicar, clasificar, identificar y utilizar los diferentes ejes de la innovación 	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño de productos
ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.	
<ul style="list-style-type: none"> - 1.- Descibir las generalidades de los procesos de innovación en el diseño de productos 2.- Incluir procesos y propuestas e innovación en sus proyectos de diseño 3.- Explicar, clasificar, identificar y utilizar los diferentes ejes de la innovación 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelos - Planos - Verificación de funcionamiento de productos terminados - Prototipos o instalaciones

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

Se impartirá los conceptos teóricos que corresponden a cada uno de los capítulos, los estudiantes desarrollaran 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 taller esta relacionado con las materias de Expresión, Computación, Ergonomía , Morfología, Tecnología y Gestion para lo cual habrá una coordinación con estas materias en el desarrollo de los proyectos.

Criterios de Evaluación

Para todos los proyectos se consideraran seis aspectos en el proceso de evaluación: Investigación, nivel de innovación, bocetaje, desarrollo, documentación técnica, y concreción del proyecto a nivel de prototipo.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Hudson Jenifer .(2010). Mil nuevos Diseños . España: Blume. UDA. 68886.
- Hudson Jenifer .(2011). Process 50 product designs from concept to manufacture. Inglaterra : Laurence King . Profesor.
- IDSA .(2003). Design Secrets . Estados Unidos: Rockport. Profesor.
- SPARKE, Penny. .(1999). El diseño en el siglo XX . España: Blume. Profesor.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Reforma. Obtenido de Logran empresas ventas con innovación y diseño: <http://search.proquest.com/docview/835121325?accountid=36552>.
- Arbonies Angle. Obtenido de e- libro: <http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?docID=10390618&p00=dise%C3%B1o%20innovaci%C3%B3>.
- Portafolio (Nov 28, 2006): n/a.. Obtenido de 300 proyectos compiten en innovación de diseño: <http://search.proquest.com/docview/334336844?accountid=36552>.
- Reforma. Obtenido de Trabajan con innovación, diseño y emprendimiento: <http://search.proquest.com/docview/308307453?accountid=36552>.
- Galán, María Beatriz. Obtenido de e- libro: <http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?docID=10312357&p00=dise%C3%B1o%20innovaci%C3%B3>.

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **26/09/2013**

APROBADO