



Fecha Aprobación:
21/09/2015

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/2015 - FEB/2016

Total de horas: 192

Profesor: VILLALTA AYALA MANUEL EDUARDO

Correo electrónico: manolovillalta@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

01. Innovación en diseño y calidad de vida

01.01. Del diseño a la interface. Tendencias. (32 horas)

01.02. El diseño invisible (32 horas)

01.03. Principios universales del diseño (32 horas)

02. Innovación en el objeto de uso

02.01. El objeto y su contexto (24 horas)

02.02. La lectura del objeto (24 horas)

02.03. Fundamentación del diseño de producto (24 horas)

03. Innovación en tecnología

03.01. Innovación de materiales y técnicas (12 horas)

03.02. Diseño para el ambiente (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>
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"> - Trabajos prácticos - productos - Informes - Reactivos - Investigaciones - Proyectos
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"> - Trabajos prácticos - productos - Informes - Proyectos - Reactivos - Resolución de ejercicios, casos y otros
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"> - Proyectos - Reactivos - Informes - Investigaciones - Trabajos prácticos - 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"> - Trabajos prácticos - productos - Proyectos - Informes - Reactivos - Investigaciones

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Proyectos	Investigación y diagnóstico de proyecto de vinculación.	Capítulo 1	APORTE I	2,00	29 de septiembre
Proyectos	Propuestas de diseño para proyecto de vinculación.	Capítulo 1	APORTE I	3,00	15 de octubre
Informes	Documentación de prototipos elaborados en el proyecto de vinculación.	Capítulo 1	APORTE II	5,00	6 de noviembre
Reactivos	Resolución de un examen en base a reactivos. Se entregará cuestionario.	Capítulos 1 y 2	APORTE II	5,00	13 de noviembre
Trabajos prácticos - productos	Vinculación con la comunidad (Comparsa)	Capítulo 2	APORTE III	5,00	6 de enero
Investigaciones	Investigación de campo y bibliográfica en referencia a la temática del capítulo	Capítulo 2	APORTE III	3,00	18 de enero
Informes	Informe técnico conceptual del trabajo práctico	Capítulo 2	APORTE III	2,00	18 de enero
Trabajos prácticos - productos	Entrega de prototipo	Capítulo 2	APORTE III	5,00	18 de enero
Resolución de ejercicios, casos y otros	Esquicio	Capítulo 3	EXAMEN FINAL	5,00	22 de enero
Reactivos	Examen que cubre lo aprendido en todo el ciclo, con preguntas abiertas y de opción múltiple.	CAPITULOS 1,2 y 3	EXAMEN FINAL	5,00	5 de febrero
Trabajos prácticos - productos	Informe técnico conceptual del trabajo práctico y entrega de prototipo	CAPITULOS 1,2 y 3	EXAMEN FINAL	10,00	5 de febrero

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 taller esta relacionado con las materias de Expresión, Computación, Ergonomía , Morfología, Tecnología, Gestion etc 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.
Página

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- BRAMSTON, DAVID.(2010). BASES DEL DISEÑO DE PRODUCTO: DE LA IDEA AL PRODUCTO. España: parramon. Biblioteca UDA. 68793.
- Bonsiepe, Gui.(1999). Del Objeto a la Interfase. Argentina: Ediciones Infinito. Profesor.
- Chaves Norberto.(2005). El Diseño Invisible. Argentina: Paidós. Profesor.
- FLUSSER, VILEM.(2002). FILOSOFIA DEL DISEÑO: LA FORMA DE LAS COSAS. España: SINTESIS. Biblioteca UDA. 64142.
- Hudson Jenifer .(2010). Mil nuevos Diseños . España: Blume. Biblioteca UDA. 68886.
- Hudson Jenifer .(2011). Process 50 product designs from concept to manufacture. Inglaterra : Laurence King . Profesor.
- Karl T Ulrich; Steven D Eppinge.(2013). Diseño y desarrollo de productos. México: McGraw Hill. Biblioteca UDA. 69122.
- Morris, Richard.(2009). FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE PRODUCTO. España: parramon. Biblioteca UDA. 68791.
- Raymond, Martin.(2010). Tendencias. España: Promopress. Profesor.
- William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler.(2011). Principios Universales de diseño. España: BLUME. Profesor.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Reforma. Obtenido de Logran empresas ventas con innovación y diseño: <http://search.proquest.com/docview/835121325?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%B3n>.
- 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>.
- Arbonies Angle. Obtenido de e- libro: <http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?docID=10390618&p00=dise%C3%B1o%20innovaci%C3%B3n>.

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **21/09/2015**

APROBADO