Fecha Aprobación:
28/03/2013

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISENO

CARRERA DE DISEÑO DE OBJETOS

Sílabo

1. Datos generales

Materia: ESTÉTICA 2 OBJETOS
Código: FDI0087
Créditos: 2
Nivel: 8
Paralelo: 8A-OBJ
Eje de formación: HUMANÍSTICA
Periodo lectivo: PERIODO MAR/2013 - JUL/2013
Total de horas: 32
Profesor: ROJAS REYES CARLOS FABIAN
Correo electrónico: crojas@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:
NO TIENE

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura permite que el diseñador de objetos integre los procesos de diseño dentro de la cultura y específicamente de la cultura material y los ámbitos virtuales abiertos por las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Ahora también diseñas objetos virtuales.

La Estética 2 analiza la función cultural de los objetos en su materialidad y la manera cómo estructura los espacios domésticos, los procesos de consumo y las formas de conocimiento de la realidad. Además, estudia la ampliación de los objetos reales hacia los espacios virtuales, con la consiguiente formación de objetos virtuales. Finalmente, muestra las relaciones entre el arte-objeto y los objetos, conjuntamente con las transformaciones tecnológicas.

Es una materia que está directamente relacionada con las áreas del diseño y le sirve de apoyo.

3. Contenidos

1. Materialidad (12 horas)
2. Objetos reales y objetos virtuales (12 horas)
3. Objetos, arte y tecnología (8 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	*Evidencias*
au. Solucionar proyectos de diseño apoyados en bases histórico-conceptuales y en la vinculación con el contexto cultural	
- Entender a la forma a partir de la reflexión sobre diversas teorías estéticas	*- Control de lectura*
av. Argumentar proyectos de diseño desde las bases histórico-conceptuales y la vinculación con el contexto cultural	
- Entender a la forma a partir de la reflexión sobre diversas teorías estéticas	*- Ensayos*

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

.

Criterios de Evaluación

1. Comprensión de los textos seleccionados. 2. Construcción de objetos virtuales, aplicados desde el arte,
3. Análisis de la función cultural de los objetos.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Graham Harman.(2011). The quadruple object. EEUU: Zero Books.
- McCArthy y Wright.(2004). Technology as experience. EEUU: MIT. ebrary.
- Miller Daniel.(2001). Home Possessions. EEUU: Berg. ebrary.
- Miller Daniel.(2005). Materiality. EEUU: Duke University Press.

Web

BIBLIOGRAFÍA

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **28/03/2013**

APROBADO