



Fecha Aprobación:
30/03/2013

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO DE OBJETOS

Sílabo

1. Datos generales

Materia: TALLER DE GRADUACIÓN OBJETOS

Código: FDI0189

Créditos: 15

Nivel: 8

Paralelo: 8A-OBJ

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2013 - JUL/2013

Total de horas: 240

Profesor: VILLALTA AYALA MANUEL EDUARDO

Correo electrónico: fabianland@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0070 DISEÑO 7 OBJETOS

FDI0074 DISEÑO DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

-El tema de investigación debe ser confrontado con la realidad o el mundo. Entramos a construir teorías y desarrollar métodos apropiados para la comprensión de los fenómenos o variables que posee el Diseño y las ciencias afines, es decir, estar dispuesto a interactuar creativamente entre ellas para producir valor heurístico en esta naciente construcción del conocimiento.

-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. Proceso de Diagnóstico

1.01. La situación inicial, representa el primer momento de la investigación en el que se evalúan los insumos disponibles, presentados en el perfil académico personal del estudiante y el contexto. (5 horas)

1.02. Se obtiene información sobre contenidos del material seleccionado y se definen los principios o criterios de clasificación de esos contenidos (5 horas)

1.03. se decide sobre la estructura a ser utilizada para clasificar el material , y finalmente, se hace la clasificación (5 horas)

2. Programación

2.01. Recopilar la información, se organiza y comunica dicha información (5 horas)

2.02. Superar insuficiencias específicas de conocimiento y se aclara el significado de determinados conceptos (5 horas)

2.03. Evaluar procesos y estrategias cognitivas y meta-cognitivas, concomitantes a los objetivos de la tesis. (10 horas)

3. Ideación/bocetación

3.01. Procesar la Información Técnicas: observación. Procesamiento y análisis cuantitativo y cualitativo de los datos (10 horas)

3.02. Interpretación y discusión de resultados Medidas correctivas y de reajuste Determinar las conclusiones (10 horas)

4. Concreción

3.03. Validación y aplicación de instrumentos y datos utilizados. Deduciones de conclusiones a partir de conocimientos previos investigados (10 horas)

4.01. Planteamiento de los partidos de Diseño (programación tecnica disciplinar) (11 horas)

4.02. Presentación de resultados; Su valor reside en la capacidad para establecer mas relaciones entre los hechos y explicar el por qué se producen. (10 horas)

4.03. Documentación técnica completa: explicación y comprensión del vínculo que se establece entre los elementos inmersos en la problemática, es también el planteamiento demostrativo objetual de la solución a la misma. (10 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>
<p>aa. Resolver problemas de diseño en base a la investigación.</p> <p>-</p> <p>1. lograr aprendizajes significativos , al mismo tiempo el manejo de estrategias apropiadas para la autodirección y regulación de su aprendizaje. Promueve la participación activa y la reflexión crítica-creativa para inducir la transferencia de lo aprendido a nuevas y otras situaciones.</p> <p>2. . Planifica proyectos de investigación, utilizando diferentes enfoques y métodos, procesando y organizando la información relevante, para posibles alternativas de soluciones a la problemática, hacia el logro de los objetivos o meta planteada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Avances de informes - Programas correctivos de aprendizajes - Control de lectura - Imágenes y fotografía digital - Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula - Investigaciones - Verificación de conocimientos, habilidades o destrezas - Documentos digitalizados - Exposiciones frente a tribunal - Avances de proyectos - Estudios de casos
<p>ab. Buscar y determinar estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño.</p> <p>- 3. Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc. para la resolución eficiente de la problemática planteada</p> <p>4. Soluciona con altos niveles de eficiencia el proyecto/problemática abordados a través de propuestas concretas de diseño y/o reflexiones teórico/críticas sobre el mismo y/o resultados relevantes enmarcados en un proceso de investigación científica sobre el diseño de objetos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esquemas - Exposiciones frente a tribunal - Sustentaciones - Avances de proyectos - Documentos creados utilizando recursos en línea - Avances de informes - Modelos digitales - Programas correctivos de aprendizajes - Evidencias en el aula virtual: Documentos subidos, Foros, Lecciones - Experimentos de materiales y/o procesos - Maquetas - Verificación de funcionamiento de productos terminados - Formulación de propuestas - Imágenes y fotografía digital - Modelos - Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula - Fichas técnicas
<p>ad. Resolver los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación</p>	

- 2. . Planifica proyectos de investigación, utilizando diferentes enfoques y métodos, procesando y organizando la información relevante, para posibles alternativas de soluciones a la problemática, hacia el logro de los objetivos o meta planteada.

3. Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc. para la resolución eficiente de la problemática planteada

- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula
 - Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula
 - Diaporamas (diapositivas, presentaciones, ppt, prezi, etc.).
 - Formulación de proyectos
 - Documentos digitalizados
 - Expedientes de procesos
 - Prácticas de laboratorio
 - Diseño de productos
 - Planos
 - Avances de informes
 - Modelos
 - Modelos digitales
 - Experimentos de materiales y/o procesos
 - Memorias
 - Avances de proyectos

ae. Valorar lenguajes formales vinculados a la contextualización de objetos utilitarios

- 1. lograr aprendizajes significativos , al mismo tiempo el manejo de estrategias apropiadas para la autodirección y regulación de su aprendizaje. Promueve la participación activa y la reflexión crítica-creativa para inducir la transferencia de lo aprendido a nuevas y otras situaciones.

4. Soluciona con altos niveles de eficiencia el proyecto/problemática abordados a través de propuestas concretas de diseño y/o reflexiones teórico/críticas sobre el mismo y/o resultados relevantes enmarcados en un proceso de investigación científica sobre el diseño de objetos.

af. Articular lenguajes formales vinculados a la contextualización de objetos utilitarios

- 3. Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc. para la resolución eficiente de la problemática planteada

4. Soluciona con altos niveles de eficiencia el proyecto/problemática abordados a través de propuestas concretas de diseño y/o reflexiones teórico/críticas sobre el mismo y/o resultados relevantes enmarcados en un proceso de investigación científica sobre el diseño de objetos.

ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.

- 2. . Planifica proyectos de investigación, utilizando diferentes enfoques y métodos, procesando y organizando la información relevante, para posibles alternativas de soluciones a la problemática, hacia el logro de los objetivos o meta planteada.

ai. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo las ideas iniciales del proyecto de Diseño

- 4. Soluciona con altos niveles de eficiencia el proyecto/problemática abordados a través de propuestas concretas de diseño y/o reflexiones teórico/críticas sobre el mismo y/o resultados relevantes enmarcados en un proceso de investigación científica sobre el diseño de objetos.

aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño

- 2. . Planifica proyectos de investigación, utilizando diferentes enfoques y métodos, procesando y organizando la información relevante, para posibles alternativas de soluciones a la problemática, hacia el logro de los objetivos o meta planteada.

ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades

- 4. Soluciona con altos niveles de eficiencia el proyecto/problema abordados a través de propuestas concretas de diseño y/o reflexiones teórico/críticas sobre el mismo y/o resultados relevantes enmarcados en un proceso de investigación científica sobre el diseño de objetos

al. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan/faciliten el desarrollo del proceso productivo del proyecto planteado.

- 4. Soluciona con altos niveles de eficiencia el proyecto/problema abordados a través de propuestas concretas de diseño y/o reflexiones teórico/críticas sobre el mismo y/o resultados relevantes enmarcados en un proceso de investigación científica sobre el diseño de objetos

ao. Investigar la realidad productiva nacional

- 1. lograr aprendizajes significativos , al mismo tiempo el manejo de estrategias apropiadas para la autodirección y regulación de su aprendizaje. Promueve la participación activa y la reflexión crítica-creativa para inducir la transferencia de lo aprendido a nuevas y otras situaciones.
2. . Planifica proyectos de investigación, utilizando diferentes enfoques y métodos, procesando y organizando la información relevante, para posibles alternativas de soluciones a la problemática, hacia el logro de los objetivos o meta planteada.

ap. Investigar la realidad económica nacional

- lograr aprendizajes significativos , al mismo tiempo el manejo de estrategias apropiadas para la autodirección y regulación de su aprendizaje. Promueve la participación activa y la reflexión crítica-creativa para inducir la transferencia de lo aprendido a nuevas y otras situaciones.

aq. Encontrar información del mercado

- lograr aprendizajes significativos , al mismo tiempo el manejo de estrategias apropiadas para la autodirección y regulación de su aprendizaje. Promueve la participación activa y la reflexión crítica-creativa para inducir la transferencia de lo aprendido a nuevas y otras situaciones.

ar. Contrastar la información del mercado

- 2. Planifica proyectos de investigación, utilizando diferentes enfoques y métodos, procesando y organizando la información relevante, para posibles alternativas de soluciones a la problemática, hacia el logro de los objetivos o meta planteada.

at. Generar y gestionar proyectos de diseño

- 3. Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc. para la resolución eficiente de la problemática planteada
4. Soluciona con altos niveles de eficiencia el proyecto/problema abordados a través de propuestas concretas de diseño y/o reflexiones teórico/críticas sobre el mismo y/o resultados relevantes enmarcados en un proceso de investigación científica sobre el diseño de objetos.

au. Solucionar proyectos de diseño apoyados en bases histórico-conceptuales y en la vinculación con el contexto cultural

- 2. Planifica proyectos de investigación, utilizando diferentes enfoques y métodos, procesando y organizando la información relevante, para posibles alternativas de soluciones a la problemática, hacia el logro de los objetivos o meta planteada.
3. Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc. para la resolución eficiente de la problemática planteada

av. Argumentar proyectos de diseño desde las bases histórico-conceptuales y la vinculación con el contexto cultural

- 1. lograr aprendizajes significativos , al mismo tiempo el manejo de estrategias apropiadas para la autodirección y regulación de su aprendizaje. Promueve la participación activa y la reflexión crítica-creativa para inducir la transferencia de lo aprendido a nuevas y otras situaciones.
3. Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc. para la resolución eficiente de la problemática planteada

aw. Trabajar eficientemente en forma individual

- 4. Soluciona con altos niveles de eficiencia el proyecto/problemática abordados a través de propuestas concretas de diseño y/o reflexiones teórico/críticas sobre el mismo y/o resultados relevantes enmarcados en un proceso de investigación científica sobre el diseño de objetos.

ax. Trabajar eficientemente en grupos interdisciplinarios

- 1. lograr aprendizajes significativos , al mismo tiempo el manejo de estrategias apropiadas para la autodirección y regulación de su aprendizaje. Promueve la participación activa y la reflexión crítica-creativa para inducir la transferencia de lo aprendido a nuevas y otras situaciones.

ay. Aprender permanentemente

- 1. lograr aprendizajes significativos , al mismo tiempo el manejo de estrategias apropiadas para la autodirección y regulación de su aprendizaje. Promueve la participación activa y la reflexión crítica-creativa para inducir la transferencia de lo aprendido a nuevas y otras situaciones.

az. Comunicarse efectivamente en forma oral y escrita

- 1. lograr aprendizajes significativos , al mismo tiempo el manejo de estrategias apropiadas para la autodirección y regulación de su aprendizaje. Promueve la participación activa y la reflexión crítica-creativa para inducir la transferencia de lo aprendido a nuevas y otras situaciones.

4. Soluciona con altos niveles de eficiencia el proyecto/problemática abordados a través de propuestas concretas de diseño y/o reflexiones teórico/críticas sobre el mismo y/o resultados relevantes enmarcados en un proceso de investigación científica sobre el diseño de objetos.

ba. Comunicarse técnicamente

- 4. Soluciona con altos niveles de eficiencia el proyecto/problemática abordados a través de propuestas concretas de diseño y/o reflexiones teórico/críticas sobre el mismo y/o resultados relevantes enmarcados en un proceso de investigación científica sobre el diseño de objetos.

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

Criterios de Evaluación

De acuerdo al calendario establecido se valorará el avance y desarrollo del trabajo del alumno, bajo criterios y parámetros de evaluación (ver cuadro) que permitan evidenciar su comprensión, dedicación y cumplimiento. La nota del trabajo de taller suma parciales o aportes de 30 puntos que serán calificados por el equipo de tutores, y sobre 20 puntos, se calificará la sustentación de la tesis, por el respectivo tribunal.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Bernd Lóbach.(2005). Diseño Industrial. España: Gustavo Gili S.A. Profesor.
- Bernhard Bürdek.(2005). Diseño Industrial. España: Gilli S.A.
- Fernando Gamboa R..(2007). Diseño y usuario. España: Blume. Profesor.
- Fernando L. Gonzales.(2007). Investigación cualitativa y subjetividad. Mexico: Mc. Graw. Hill.. Profesor.
- Lidwel William.(2010). Principios universales del diseño. España: Blume. UDA. 40564.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Yusef Montero/ Francisco Fernández. Obtenido de La Experiencia del Usuario: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/experiencia_del_usuario.htm.
- Varios autores. Obtenido de Gnoseogénesis-La creatividad: <http://gnoseogenesis.emuseo.org/?p=71>.
- Varios autores. Obtenido de Heurística del diseño: <http://www.fadu.uba.ar/>.
- Varios autores. Obtenido de Diseñar es idear: <http://museosvirtuales.azc.uam.mx/sistema-de-museos-virtuales/sinopsis/diseñar.html>.

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **30/03/2013**

APROBADO