



Fecha Aprobación:
25/03/2014

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: OBJ-8A

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2014 - JUL/2014

Total de horas: 240

Profesor: VILLALTA AYALA MANUEL EDUARDO

Correo electrónico: atripaldi@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)

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

3.03. Validación y aplicación de instrumentos y datos utilizados. Deducciones de conclusiones a partir de conocimientos previos investigados (10 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. Concreción

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. - 1. <i>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.</i> 2. <i>. 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.</i>	- Avances de proyectos
ab. Buscar y determinar estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño. - 3. <i>Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc. para la resolución eficiente de la problemática plateada</i> 4. <i>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.</i>	
ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos. - 2. <i>. 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.</i>	
ao. Investigar la realidad productiva nacional - 1. <i>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.</i> 2. <i>. 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.</i>	- Avances de proyectos
aq. Encontrar información del mercado - <i>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.</i>	
ar. Contrastar la información del mercado - 2. <i>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.</i>	- Avances de proyectos
as. Utilizar la información del mercado - <i>Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc., para la resolución eficiente de la problemática plateada.</i>	- Exposiciones frente a tribunal
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/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.

- Exposiciones frente a tribunal

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.

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.

- Presentación de productos terminados

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

Cada uno de los alumnos del curso de graduación deberá asistir a trabajar con el profesor asignado como su tutor desde el día 8 de febrero de 2014, en los horarios establecidos por secretaría de la facultad. El profesor tutor, a más de la guía individual que realizará con el alumno, forma parte del equipo de consultores que trabajarán indistintamente con cualquier estudiante de este taller, durante el ciclo febrero-julio. Asimismo, será miembro de los tribunales de evaluación de exposiciones y de la sustentación final de la tesis de grado. Los tutores, adicionalmente a los informes mensuales (exposiciones), podrá exigir a sus alumnos informes parciales que igualmente formaran parte de los "aportes" calificados y adicionados al monto establecido para cada fase del desarrollo de tesis.

La asistencia de los alumnos será registrada durante el desarrollo del ciclo-taller por parte del tutor. El trabajo de cada etapa de la tesis debe ser entregada al tutor en soporte digital a más tardar el día de evaluación mensual.

Para las sustentaciones mensuales, el estudiante dispondrá de 10 minutos: 5 minutos para sustentar los avances de su proyecto y 5 minutos para recibir observaciones y discutir acerca del avance, para tales fines, el estudiante deberá preparar una presentación digital de no más de 10 diapositivas que resuman todo este avance.

SUSTENTACIÓN FINAL:

Desde el 28 de junio al 15 de julio se corregirán los borradores del documento final de tesis. De inmediato el alumno podrá imprimir dicho documento y lo entregará a secretaría de la facultad hasta las 12 horas del día 15 de julio, esto es, previo la aprobación de su respectivo tutor. los estudiantes deberán sustentar su tesis con los prototipos convenidos, ante un tribunal asignado con anterioridad.

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.

	EVALUACION CALIFICACIÓN FECHA DE EXPOSICIÓN A TUTORES
1.-Tema	5 puntos
13-14 de febrero	
2.-Fundamentos teóricos	5 puntos
13 y 14 de marzo	
3.-Experimentación	5 puntos
16 y 17 de abril	
4.- Partidos de diseño	5 puntos
15 y 16 de mayo	
5.- Propuesta de diseño	10 puntos
19 y 20 de junio	
Revisión del borrador	
8 al 11 de julio	
Impresión del documento	
15 al 19 de julio	
SUSTENTACION	20 puntos
21 al de 25 julio	
NOTA FINAL	50 puntos
TALER+SUSTENTACION	

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 Diseñar es idear: <http://museosvirtuales.azc.uam.mx/sistema-de-museos-virtuales/sinopsis/diseñar.html>.
- Varios autores. Obtenido de Heurística del diseño: <http://www.fadu.uba.ar/>.

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **25/03/2014**

APROBADO