



Fecha Aprobación:  
**13/03/2016**

**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/2016 - JUL/2016

**Total de horas:** 240

**Profesor:** VILLALTA AYALA MANUEL EDUARDO

**Correo electrónico:** manolovillalta@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. (20 horas)

2.01. Recopilar la información, se organiza y comunica dicha información (20 horas)

1.02. Se obtiene información sobre contenidos del material seleccionado y se definen los principios o criterios de clasificación de esos contenidos (20 horas)

1.03. se decide sobre la estructura a ser utilizada para clasificar el material , y finalmente, se hace la clasificación (20 horas)

#### 2. Programación

2.02. Superar insuficiencias específicas de conocimiento y se aclara el significado de determinados conceptos (20 horas)

2.03. Evaluar procesos y estrategias cognitivas y meta-cognitivas, concomitantes a los objetivos de la tesis. (20 horas)

#### 3. Ideación/bocetación

3.01. Procesar la Información Técnicas: observación. Procesamiento y análisis cuantitativo y cualitativo de los datos (20 horas)

3.02. Interpretación y discusión de resultados Medidas correctivas y de reajuste Determinar las conclusiones (20 horas)

3.03. Validación y aplicación de instrumentos y datos utilizados. Deducciones de conclusiones a partir de conocimientos previos investigados (20 horas)

#### 4. Concreción

4.01. Planteamiento de los partidos de Diseño (programación tecnica disciplinar) (20 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. (20 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. (20 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>
<b>aa. Resolver problemas de diseño en base a la investigación.</b>	
- 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>	- Proyectos
<b>ab. Buscar y determinar estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño.</b>	
- 3. <i>Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc. para la resolución eficiente de la problemática planteada</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>	- Trabajos prácticos - productos
<b>ad. Resolver los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación</b>	
- 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> 3. <i>Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc. para la resolución eficiente de la problemática planteada</i>	- Evaluación oral
<b>ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.</b>	
- 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>	- Evaluación oral
<b>ao. Investigar la realidad productiva nacional</b>	
- 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>	- Proyectos
<b>aq. Encontrar información del mercado</b>	
- <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>	- Proyectos
<b>ar. Contrastar la información del mercado</b>	
- 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>	- Evaluación oral

<b>as. Utilizar la información del mercado</b> - Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc., para la resolución eficiente de la problemática planteada.	- Trabajos prácticos - productos
<b>at. Generar y gestionar proyectos de diseño</b> - 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.	- Trabajos prácticos - productos
<b>au. Solucionar proyectos de diseño apoyados en bases histórico-conceptuales y en la vinculación con el contexto cultural</b> - 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	- Evaluación oral
<b>av. Argumentar proyectos de diseño desde las bases histórico-conceptuales y la vinculación con el contexto cultural</b> - 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	- Proyectos
<b>aw. Trabajar eficientemente en forma individual</b> - 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.	- Proyectos
<b>az. Comunicarse efectivamente en forma oral y escrita</b> - 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.	- Proyectos

## Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Proyectos	sustentación	contextualización	APORTE I	5,00	febrero 2016
Proyectos	sustentación	programación	APORTE II	2,50	marzo 2016
Proyectos	Impresión del primer capítulo	contextualización	APORTE II	2,50	marzo 2016
Proyectos	sustentación	ideación	APORTE II	5,00	abril 2016
Proyectos	sustentación	bocetación	APORTE III	5,00	mayo 2016
Proyectos	sustentación	concreción	APORTE III	5,00	junio 2016
Proyectos	revisión de documento final	proyecto de titulación	APORTE III	5,00	julio 2016
Trabajos prácticos - productos	prototipos	sustentación final	EXAMEN FINAL	10,00	julio 2016
Evaluación oral	sustentación pública ante tribunal	sustentación final	EXAMEN FINAL	10,00	julio 2016

## Metodología

La asignatura es un taller, donde varios profesores hacen el seguimiento durante las sesiones de clases del proyecto denunciado por el alumno. Cada profesor tiene asignado un número de proyectos en los cuales aparecerá como Director. La principal responsabilidad en la dinámica de la clase es del estudiante ya que es quien marca el ritmo del desarrollo del proyecto de acuerdo a un cronograma presentado con anterioridad.

## Criterios de Evaluación

Las evaluaciones tanto parciales como finales se realizan ante un tribunal, y las mismas mediante diferentes rúbricas que se presentan con anterioridad al estudiante y a los profesores. Se toma en cuenta el cumplimiento de los contenidos en cada etapa, la profundidad en la información presentada, la pertinencia con los objetivos del proyecto y la calidad en la sustentación.

## 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](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/experiencia_del_usuario.htm).
- 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/>.
- Varios autores. Obtenido de Gnoseogénesis-La creatividad: <http://gnoseogenesis.emuseo.org/?p=71>.

Software

BIBLIOGRAFÍA

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: **13/03/2016**

**APROBADO**