



Fecha Aprobación:  
**11/03/2014**

## UNIVERSIDAD DEL AZUAY

### FACULTAD DE DISEÑO

### ESCUELA DE DISEÑO

### CARRERA DE DISEÑO DE OBJETOS

#### Sílabo

#### 1. Datos generales

Materia: TECNOLOGÍA y PRODUCCIÓN 2 OBJETOS

Código: FDI0210

Créditos: 5

Nivel: 4

Paralelo: OBJ-4A

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2014 - JUL/2014

Total de horas: 80

Profesor: VILLALTA AYALA MANUEL EDUARDO

Correo electrónico: manolovillalta@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0208 TECNOLOGÍA y PRODUCCIÓN 1 OBJETOS

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Está orientada al conocimiento y experimentación de instrumentos, técnicas, sistemas operativos y diversos procesos constructivos de alto y bajo volumen.

Esta asignatura es de aplicación práctica y de carácter teórico-investigativa.

El alumno desarrollará proyectos de diseño de productos desde la tecnología, manipula materiales y herramientas posibles para la realización física de un producto. Se vincula con las áreas de Diseño y Representación.

#### 3. Contenidos

##### 1. Materiales y procesos de transformación de lo global a lo local.

1.01. Compuestos arcillosos. (10 horas)

1.02. Polimeros. (10 horas)

1.03. Metales inoxidables. (10 horas)

1.04. Madera maciza. (10 horas)

##### 2. Particularidades del producto

2.01. Parámetros de calidad. (2 horas)

2.02. Valor añadido. (2 horas)

2.03. Condicionantes para el ciclo de vida del producto. (1 horas)

##### 3. Proyecto de producción de objetos simples (ejercicio compartido con Diseño 4)

3.01. Investigación tecnológica (5 horas)

3.02. Representación del objeto y validación de detalles técnicos constructivos. (10 horas)

3.03. Concreción de prototipos. (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>ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.</b>	
- <i>Desarrollar la documentación adecuada para el entendimiento técnico-productivo de un producto.</i>	- <i>Informes</i> - <i>Planos</i>
- <i>Seleccionar procesos y tecnologías apropiados a los diferentes proyectos de diseño.</i>	- <i>Experimentos de materiales y/o procesos</i> - <i>Investigaciones</i>
<b>am. Identificar, clasificar y definir recursos productivos (materias primas, materiales, herramientas y maquinarias)</b>	
- <i>Seleccionar procesos y tecnologías apropiados a los diferentes proyectos de diseño.</i>	- <i>Verificación de conocimientos, habilidades o destrezas</i> - <i>Expedientes de procesos</i>
<b>an. Identificar, clasificar y definir procesos productivos</b>	
- <i>Seleccionar procesos y tecnologías apropiados a los diferentes proyectos de diseño.</i>	- <i>Verificación de funcionamiento de productos terminados</i>
<b>ao. Investigar la realidad productiva nacional</b>	
- <i>Seleccionar procesos y tecnologías apropiados a los diferentes proyectos de diseño.</i>	- <i>Prototipos o instalaciones</i>

##### Desglose de Evaluación

<b>Evidencia</b>	<b>Descripción Evidencia</b>	<b>Contenidos Sílabo Evaluar</b>	<b>Aporte</b>	<b>Calificación</b>	<b>Fch.Aproximada</b>

##### Metodología

La metodología en el aula de clases junta los recursos pedagógicos tradicionales como la explicación en pizarrón y dictado con actividades tales como la reproducción de videos relacionados a los temas específicos y la discusión grupal de los mismos. El estudiante lleva para sí un registro de apuntes sobre estas clases, dichos apuntes lo ayudan a desarrollar la redacción de los trabajos teórico-investigativo planteados. En taller la metodología del profesor comienza por hacer una explicación in situ del tratamiento de una de las opciones técnicas de transformación del material para generar objetos simples.

##### Criterios de Evaluación

Se valorarán primordialmente los conocimientos adquiridos por los estudiantes acerca de cada uno de los temas de investigación y los tratados en clase. Los métodos de evaluación serán a través de pruebas de conocimientos, informes y trabajos prácticos que demuestren lo aprendido.

## 5. Textos y otras referencias

### Libros

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Cosentino Peter.(1988). Proyectos en cerámica. España: CEAC. UDA. 38627.
- G.H. Thomas.(1985). Design technology in metal and plastics. Inglaterra: John Murray. UDA. 32854.
- Merino Andres.(1993). Biblioteca atrium de la carpintería. España: Oceano. UDA. 59901.
- Thompson Rob.(2011). Manufacturing Processes for Design Professionals. Inglaterra: Thames & Hudson. Docente.

### Web

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Galán, María Beatriz. Obtenido de ebrary.com: <http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?docID=10312357&p00=dise%C3%B1o%20industrial>.
- Mauricio Lefcovich. Obtenido de ebrary.com: <http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?docID=10159987&p00=dise%C3%B1o%20industrial>.
- G Rodríguez. Obtenido de luislorgio.bligoo.es:  
<http://luislorgio.bligoo.es/media/users/10/514004/files/48177/ManualDI.pdf>.

### Software

#### BIBLIOGRAFÍA

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: **11/03/2014**

**APROBADO**