



Fecha Aprobación:
21/09/2015

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO DE OBJETOS

Sílabo

1. Datos generales

Materia: TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 3 OBJETOS

Código: FDI0212

Créditos: 5

Nivel: 5

Paralelo: 5A-OBJ

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO SEP/2015 - FEB/2016

Total de horas: 80

Profesor: VILLALTA AYALA MANUEL EDUARDO

Correo electrónico: manolovillalta@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

NO TIENE

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura es de aplicación práctica y de carácter teórico-investigativa. Está orientada al conocimiento y experimentación de instrumentos, técnicas, sistemas operativos y diversos procesos constructivos.

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

01. Procesos de desarrollo de producto

- 01.01. Proceso genérico de desarrollo (1 horas)
- 01.02. Adaptación del proceso genérico de desarrollo de un producto (2 horas)
- 01.03. Flujo del proceso de desarrollo del producto (1 horas)

02. Planeación del producto

- 02.01. Generación de ideas (1 horas)
- 02.02. Recopilación de la información (2 horas)
- 02.03. Identificación de necesidades (2 horas)

03. Especificaciones del producto

- 03.01. ¿Qué son especificaciones? (1 horas)
- 03.02. ¿Cuándo se establecen especificaciones? (1 horas)
- 03.03. Especificaciones objetivo (3 horas)
- 03.04. Especificaciones finales (4 horas)

04. Arquitectura del producto

- 04.01. ¿Qué es arquitectura del producto? (4 horas)
- 04.02. Implicaciones de la arquitectura (4 horas)
- 04.03. Establecimiento de la arquitectura (8 horas)

05. Diseño Industrial

- 05.01. ¿Qué es el diseño industrial? (1 horas)
- 05.02. Evaluación de necesidades para el diseño industrial (2 horas)
- 05.03. El impacto del diseño industrial (2 horas)
- 05.04. El proceso del diseño industrial (2 horas)
- 05.05. Manejo del proceso de diseño industrial (2 horas)
- 05.06. Evaluación de la calidad del diseño industrial (2 horas)

06. Diseño para el ambiente

- 06.01. ¿Qué es el diseño para el ambiente? DPA (1 horas)
- 06.02. Proceso para el DPA (5 horas)
- 06.03. Reflexión sobre el el proceso y resultados del DPA (2 horas)

07. Diseño para la manufactura

- 07.01. Definición de diseño para la manufactura DPM (3 horas)
- 07.02. Estimación de costos de manufactura (3 horas)
- 07.03. Reducción de costos de componentes (3 horas)
- 07.04. Reducción de costos de ensamblaje (3 horas)
- 07.05. Reducción de costos de apoyo (3 horas)
- 07.06. Consideraciones del efecto de decisiones del DPM (2 horas)

08. Administración de proyectos AP

- 08.01. Tareas del AP (2 horas)
- 08.05. Evaluación del proyecto (2 horas)
- 08.02. Plan maestro de proyecto (2 horas)
- 08.03. Aceleración de proyectos (2 horas)
- 08.04. Ejecución del proyecto (2 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>
ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. Programar el desarrollo tecnológico y productivo de un objeto. 2. Seleccionar procesos y tecnologías apropiados al los diferentes proyectos de diseño 3. Desarrollar la documentación guía para poner en marcha el proceso productivo/tecnológico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación escrita - Trabajos prácticos - productos - Reactivos
am. Identificar, clasificar y definir recursos productivos (materias primas, materiales, herramientas y maquinarias)	
<ul style="list-style-type: none"> - 2. Seleccionar procesos y tecnologías apropiados al los diferentes proyectos de diseño 	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación escrita - Trabajos prácticos - productos - Reactivos
an. Identificar , clasificar y definir procesos productivos	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. Programar el desarrollo tecnológico y productivo de un objeto. 2. Seleccionar procesos y tecnologías apropiados al los diferentes proyectos de diseño 	<ul style="list-style-type: none"> - Reactivos - Evaluación escrita - Trabajos prácticos - productos
ao. Investigar la realidad productiva nacional	
<ul style="list-style-type: none"> - 2. Seleccionar procesos y tecnologías apropiados al los diferentes proyectos de diseño 	<ul style="list-style-type: none"> - Reactivos - Trabajos prácticos - productos - Evaluación escrita
ax. Trabajar eficientemente en grupos interdisciplinarios	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. Programar el desarrollo tecnológico y productivo de un objeto. 2. Seleccionar procesos y tecnologías apropiados al los diferentes proyectos de diseño 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajos prácticos - productos - Reactivos - Evaluación escrita
ba. Comunicarse técnicamente	
<ul style="list-style-type: none"> - 3. Desarrollar la documentación guía para poner en marcha el proceso productivo/tecnológico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajos prácticos - productos - Reactivos - Evaluación escrita

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Evaluación escrita	Prueba de preguntas abiertas	Capítulos 1 y 2	APORTE I	5,00	16 de octubre
Reactivos	Resolución de examen de preguntas de opción múltiple	Capítulos 3, 4 y 5	APORTE II	10,00	4 de diciembre
Trabajos prácticos - productos	Producción de un objeto complejo	Capítulos 6,7 y8	APORTE III	15,00	15 de enero
Reactivos	Resolución de examen de preguntas de opción múltiple	Capítulos 6,7 y8	EXAMEN FINAL	5,00	29 de enero
Trabajos prácticos - productos	Producción de un objeto electromecánico o electrónico	Todos los capítulos	EXAMEN FINAL	15,00	5 de febrero

Metodología

Esta materia de carácter teórico practico viabiliza la comprensión técnica de objetos complejos o constituidos por varias partes. Además de la explicación en aula se aplican actividades de investigación tanto de escritorio como de campo las mismas que son dirigidas por el profesor para su posterior evaluación. Las clases son apoyadas con videos concernientes a la producción de objetos

Criterios de Evaluación

Las evaluaciones tomara en cuenta los conocimientos adquiridos y serán realizados de manera individual o grupal pudiendo ser estos investigaciones, ensayos, exposiciones, pruebas escritas y trabajos prácticos.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Karl T Ulrich; Steven D Eppinge.(2013). Diseño y desarrollo de productos. México: McGraw Hill. Biblioteca UDA. 69122.
- MANZINI, EZIO; COSTA, JOAN.(1993). Materia de la invención: materiales y proyectos. España: CEAC. Biblioteca UDA. 60252 y 60148.
- Rob Thompson.(2011). Manufacturing Processes for Design Professionals. Inglaterra: Thames & Hudson. Profesor.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

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

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **21/09/2015**

APROBADO