



Fecha Aprobación:
28/03/2013

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO DE OBJETOS

Sílabo

1. Datos generales

Materia: PROYECTO PARA DISEÑO INDUSTRIAL

Código: FDI0377

Créditos: 2

Nivel: 0

Paralelo: OPT2-OBJ

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2013 - JUL/2013

Total de horas: 32

Profesor: LEON MARTINEZ MANUEL ALFREDO

Correo electrónico: mleon@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

NO TIENE

2. Descripción y objetivos de la materia

Es importante ya que permite comprender la interacción entre las personas, los objetos y el diseñador industrial

La asignatura pretende cubrir las etapas y dimensiones del proceso de diseño industrial, evidenciando el rol del diseñador, en el diagnóstico, creación, concreción y paso a la producción industrial

Se articula directamente con el área de diseño.

3. Contenidos

1. Introducción al Diseño Industrial.

- 1.1. Repaso historico. (2 horas)
- 1.2. Tecnologías y Tendencias. (2 horas)

2. Brifin de producto

- 2.1. Estructura del Brief de Producto (1 horas)
- 2.2. Entorno del producto (ficha técnica) o servicio (1 horas)
- 2.3. Estrategia de venta (1 horas)

3. Técnicas de representación.

- 3.1. Analizar las técnicas y materiales que permiten la representación gráfica (1 horas)
- 3.2. Conocer las características intrínsecas de los materiales para su representación gráfica. (1 horas)
- 3.3. Analizar la bidi-tridimensionalidad de objetos o espacios y su representación gráfica. (2 horas)

4. Analisis proyectual y tecnológico.

- 4.1. Definición y Análisis del problema. Consideraciones morfológicas, tecnológicas, ergonómicas, físicas, etc, haciendo uso de las herramientas proyectuales. (2 horas)
- 4.2. Técnicas de Creatividad. (2 horas)
- 4.3. Maqueta de estudio, Modelo de verificación formal y funcional, Modelo digital, Prototipo. (2 horas)
- 4.4. Procesos de Produccion. El diseñador en el medio y la industria. (2 horas)

5. Materiales tradicionales y materiales actuales.

- 5.1. Diseño y selección de materiales (1 horas)
- 5.2. Características de los materiales. (1 horas)
- 5.3. Desarrollo y Diseño sustentable. Eco-diseño y compromiso ambiental (1 horas)

6. Prototipado y planificación de la producción

- 6.1. Maqueta de estudio, Modelo de verificación formal y funcional (1 horas)
- 6.2. Modelo digital, Prototipo. (2 horas)

7. Producción en serie y control de calidad.

- 7.1. Diseño y Producción (1 horas)
- 7.2. Tecnología y Escala de Producción. (1 horas)
- 7.3. Tecnologías apropiadas. Crontrol de Calidad (1 horas)

8. Evaluación de producto.

- 8.1. Productos competitivos y productos innovadores. (2 horas)
- 8.2. Producto y Comunicación Gráfica. (1 horas)
- 8.3. El mercado y la competencia. (1 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>
aa. Resolver problemas de diseño en base a la investigación. - Enumerar las etapas que el Diseñador Industrial lleva a cabo en la proyección o diseño de un objeto, los métodos de diseño, presentación de un producto, prototipos y comercialización del mismo.	- Avances de proyectos
ad. Resolver los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación - Describir en forma general las últimas tendencias y tecnologías en el diseño industrial o de objetos para desarrollar un producto de la forma más sencilla, eficaz y económica posible.	- Avances de proyectos
ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos. - Describir en forma general las últimas tendencias y tecnologías en el diseño industrial o de objetos para desarrollar un producto de la forma más sencilla, eficaz y económica posible.	- Avances de proyectos
am. Identificar, clasificar y definir recursos productivos (materias primas, materiales, herramientas y maquinarias) - Describir en forma general las últimas tendencias y tecnologías en el diseño industrial o de objetos para desarrollar un producto de la forma más sencilla, eficaz y económica posible.	- Avances de proyectos
an. Identificar, clasificar y definir procesos productivos - Enumerar las etapas que el Diseñador Industrial lleva a cabo en la proyección o diseño de un objeto, los métodos de diseño, presentación de un producto, prototipos y comercialización del mismo.	- Avances de proyectos
ao. Investigar la realidad productiva nacional - El estudiante estará en capacidad de crear objetos acordes al contexto y en función de las tecnologías locales existentes.	- Avances de proyectos
as. Utilizar la información del mercado - Describir en forma general las últimas tendencias y tecnologías en el diseño industrial o de objetos para desarrollar un producto de la forma más sencilla, eficaz y económica posible.	- Avances de proyectos

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

Criterios de Evaluación

30% Presentación 30% Investigación 40% Resolución del diseño

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Andre Ricard.(1990). La Aventura Creativa. España: Ariel.
- BEER FERDINAND, JHONSTON E. RUSEELL.(2003). Mecánica de materiales. USA: McGRAW HILL.
- Heskett John.(1985). Breve historia del diseño industrial. del Serbal.
- WONG Wicius.(1992). Fundamentos del diseño bi y tridimensional. España: G. G..

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Evans, Mark A. Obtenido de <http://www.uazuay.edu.ec/bibliotecas/home.htm>:
<http://search.proquest.com/docview/214008522/13CE6147DCC4F0E9E4F/8?accountid=36552>.
- Cecilia Ramirez León. Obtenido de <http://www.uazuay.edu.ec/bibliotecas/home.htm>:
[http://go.galegroup.com/ps/retrieve.do?
sgHitCountType=None&sort=DA-SORT&inPS=true&prodId=GPS&userGro](http://go.galegroup.com/ps/retrieve.do?sgHitCountType=None&sort=DA-SORT&inPS=true&prodId=GPS&userGro).

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **28/03/2013**

APROBADO