



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 1
Código: DDD0005
Paralelo: C
Periodo : Septiembre-2018 a Febrero-2019
Profesor: VALDEZ CASTRO LUIS FELIPE
Correo electrónico: fvaldez@uazuay.edu.ec

Nivel: 1

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 88		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
80	32		88	200

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

01.01.	Conceptos y fundamentos del diseño
1.01.	Conceptos y fundamentos del diseño.
1.01.	Conceptos y fundamentos del diseño
1.01.	Conceptos y fundamentos del diseño
01.02.	Diseño en la contemporaneidad
1.02.	Diseño en la contemporaneidad.
1.02.	Diseño en la contemporaneidad
1.02.	Diseño en la contemporaneidad
1.03.	Elementos y principios del diseño.
01.03.	Elementos y principios del diseño
1.03.	Elementos y principios del diseño
1.03.	Elementos y principios del diseño
02.01.	La percepción visual
2.01.	La percepción visual.

2.01.	La percepción visual
2.01.	La percepción visual
02.02.	Generación de formas nuevas
2.02.	Generación de formas nuevas.
2.02.	Generación de formas nuevas
2.02.	Generación de formas nuevas
2.03.	Organización, texturas y tramas.
02.03.	Organización, texturas y tramas
2.03.	Organización, texturas y tramas
2.03.	Organización, texturas y tramas
03.01.	Etimología de metodología, método y técnica
3.01.	Etimología de metodología, método y técnica.
3.01.	Etimología de metodología, método y técnica
3.01.	Etimología de metodología, método y técnica
3.02.	Orígenes y aplicación de los métodos proyectuales en diseño: La triada de Marco Vitruvio: Belleza (Venustas), Firmeza o Estabilidad Estructural (Firmitas) y Utilidad o funcionalidad (Utilitas).
03.02.	Orígenes y aplicación de los métodos proyectuales en diseño: La triada de Marco Vitruvio: belleza (Venustas), firmeza ó estabilidad estructural (Firmitas) y utilidad o funcionalidad (Utilitas)
3.02.	Orígenes y aplicación de los métodos proyectuales en diseño: La triada de Marco Vitruvio: Belleza (Venustas), Firmeza o Estabilidad Estructural (Firmitas) y Utilidad o funcionalidad (Utilitas)
3.02.	Orígenes y aplicación de los métodos proyectuales en diseño: La triada de Marco Vitruvio: Belleza (Venustas), Firmeza o Estabilidad Estructural (Firmitas) y Utilidad o funcionalidad (Utilitas)
3.03.	Orígenes y aplicación de los métodos proyectuales en diseño: Bauhaus arte y técnica.
03.03.	Orígenes y aplicación de los métodos proyectuales en diseño: Bauhaus arte y técnica
3.03.	Orígenes y aplicación de los métodos proyectuales en diseño: Bauhaus arte y técnica
3.03.	Orígenes y aplicación de los métodos proyectuales en diseño: Bauhaus arte y técnica
03.04.	Orígenes y aplicación de los métodos proyectuales en diseño: ULM diseño, técnica y el enfoque científico
3.04.	Orígenes y aplicación de los métodos proyectuales en diseño: ULM Diseño, técnica y el enfoque científico.
3.04.	Orígenes y aplicación de los métodos proyectuales en diseño: ULM Diseño, técnica y el enfoque científico.
3.04.	Orígenes y aplicación de los métodos proyectuales en diseño: ULM Diseño, técnica y el enfoque científico.
03.05.	Teoría de los métodos de diseño: Gui Bonsiepe, Thomas Maldonado, Ezio Mansini, Vijay Kumar
3.05.	Teoría de los métodos de diseño: Gui Bonsiepe, Thomas Maldonado, Ezio Mansini, Vijay Kumar.
3.05.	Teoría de los métodos de diseño: Gui Bonsiepe, Thomas Maldonado, Ezio Mansini, Vijay Kumar.
3.05.	Teoría de los métodos de diseño: Gui Bonsiepe, Thomas Maldonado, Ezio Mansini, Vijay Kumar.
04.01.	Introducción a la creatividad
4.01.	Introducción a la creatividad.
4.01.	Introducción a la creatividad
4.01.	Introducción a la creatividad
04.02.	¿Qué es el pensamiento creativo?
4.02.	Qué es el pensamiento creativo.
4.02.	Qué es el pensamiento creativo
4.02.	Qué es el pensamiento creativo
04.03.	Proceso creativo del diseño

4.03.	Proceso creativo del diseño.
4.03.	Proceso creativo del diseño
4.03.	Proceso creativo del diseño
4.04.	Técnicas para el desarrollar la creatividad.
04.04.	Técnicas para desarrollar la creatividad
4.04.	Técnicas para el desarrollar la creatividad
4.04.	Técnicas para el desarrollar la creatividad

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

cb. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos propios de la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.

-Aplica el color como elemento significativo en la configuración formal.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reconoce y explica los principios que generan, organizan y estructuran la forma bidimensional.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

cb. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos propios de la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.

-Reconoce y explica los principios que generan, organizan y estructuran la forma bidimensional.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reconoce y explica los principios que generan, organizan y estructuran la forma bidimensional.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

ce. Utiliza la investigación como herramienta de conocimiento con enfoque exploratorio y descriptivo.

-Identifica y clasifica las múltiples variables que configuran la forma bidimensional.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
--	--

ce. Utiliza la investigación como herramienta de conocimiento con enfoque exploratorio y descriptivo.

-Identifica y clasifica las múltiples variables que configuran la forma bidimensional.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
--	--

db. Utiliza el pensamiento lógico, crítico y creativo para la comprensión, explicación, integración y comunicación de los fenómenos, sujetos y situaciones de la profesión.

-Explora y produce formas significativas con aproximaciones al uso y materialización física.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Explora y utiliza las operatorias bidimensionales como estructurantes de la forma.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

db. Utiliza el pensamiento lógico, crítico y creativo para la comprensión, explicación, integración y comunicación de los fenómenos, sujetos y situaciones de la profesión.

-Aplica el color como elemento significativo en la configuración formal.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Identifica y clasifica las múltiples variables que configuran la forma bidimensional.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Diario visual	Conceptos y fundamentos del diseño	APORTE 1	2	Semana: 1 (17-SEP-18 al 22-SEP-18)
Trabajos prácticos - productos	Diario visual	Conceptos y fundamentos del diseño	APORTE 1	3	Semana: 4 (09-OCT-18 al 13-OCT-18)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño	Percepción visual y aspectos de la forma bidimensional	APORTE 2	2	Semana: 7 (29-OCT-18 al 03-NOV-18)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño	Percepción visual y aspectos de la forma bidimensional	APORTE 2	3	Semana: 7 (29-OCT-18 al 03-NOV-18)
Trabajos prácticos - productos	Collage	Percepción visual y aspectos de la forma bidimensional	APORTE 2	2	Semana: 9 (12-NOV-18 al 14-NOV-18)
Trabajos prácticos - productos	Collage	Percepción visual y aspectos de la forma bidimensional	APORTE 2	3	Semana: 9 (12-NOV-18 al 14-NOV-18)
Trabajos prácticos - productos	Collage	Percepción visual y aspectos de la forma bidimensional	APORTE 3	2	Semana: 11 (26-NOV-18 al 01-DIC-18)
Trabajos prácticos - productos	Esquicio	Percepción visual y aspectos de la forma bidimensional	APORTE 3	2	Semana: 11 (26-NOV-18 al 01-DIC-18)
Trabajos prácticos - productos	Esquicio	Percepción visual y aspectos de la forma bidimensional	APORTE 3	3	Semana: 11 (26-NOV-18 al 01-DIC-18)
Investigaciones	Análisis de casos	Métodos del diseño	APORTE 3	2	Semana: 13 (10-DIC-18 al 14-DIC-18)
Investigaciones	Análisis de casos	Métodos del diseño	APORTE 3	3	Semana: 13 (10-DIC-18 al 14-DIC-18)
Trabajos prácticos - productos	Proyectos de diseño	Métodos del diseño	APORTE 3	3	Semana: 16 (02-ENE-19 al 05-ENE-19)
Reactivos	Examen Teórico	Conceptos y fundamentos del diseño, La creatividad en el diseño, Métodos del diseño, Percepción visual y aspectos de la forma bidimensional	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño bidimensional	Conceptos y fundamentos del diseño, La creatividad en el diseño, Métodos del diseño, Percepción visual y aspectos de la forma bidimensional	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Reactivos	Examen teórico (la nota del proyecto practico se mantiene del examen final)	Conceptos y fundamentos del diseño, La creatividad en el diseño, Métodos del diseño, Percepción visual y aspectos de la forma bidimensional	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto practico	Conceptos y fundamentos del diseño, La creatividad en el diseño, Métodos del diseño, Percepción visual y aspectos de la forma bidimensional	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

Metodología

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
El componente autónomo estará incluido en el porcentaje de nota del componente docente.	Horas Autónomo
En el componente práctico se evaluará la capacidad del estudiante de utilizar o descubrir de primera mano la teoría o herramientas aprendidas. Este componente tendrá un peso del 25% de la nota total.	Horas Docente
La evaluación de los productos obtenidos en los ejercicios se evaluarán mediante una rubrica donde se evidenciarán los criterios específicos de cada proyecto. La evaluación se realizarán mediante un tribunal conformado por lo profesores de la materia (3 de la mañana y 3 de la tarde). Se tomará en cuenta el sentido teórico, el proceso de diseño, la innovación, la calidad formal y la calidad de la presentación. Para el componente docente, se tomará en cuenta la aplicación de la teoría y las herramientas realizadas, además que será esa entrada teórica la que establecera los criterios a evaluar. Este componente tendrá un peso del 75%, ya que así se incluye también el trabajo autónomo.	Horas Práctico

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Danielle Quarante	CEAC	Diseño Industrial 1	1992	9788432956171
Ellen Lupton, Jennifer Cole Philips	G.Gili	Diseño gráfico: Nuevos fundamentos	2016	2834422
William Lidwell / Kritina Holden / Jill Butler	Blume	Principios universales del diseño	2011	978-84-8076-913-6
Juhani Pallasmaa	G.Gili	La mano que piensa	2012	978-84-252-2432-4
Marin y Hanington	Rockport	Universal Methods of Design	2012	2834422
Cecilia Mazzeo	Infinito	Diseño y sistema	2016	978-987-3970-07-8
Peg Faimon / John Weigand	How Design books	The nature o Design	2004	1-58180-478-4
Emilia Stael	Universidad del Azuay		2018	978-9978-325-99-5

Rayado (al)2 Book

Mauricio Sánchez	Universidad de Bogotá	Morfogénesis del Objeto de Uso	2005	958-9029-41-8
Danielle Quarante	CEAC	Diseño Industrial 2	1992	978-84-329-5618-8
	Intergraf	La enseñanza y el aprendizaje de la creatividad	2006	

Enrique Posada Restrepo

ICAGRADA	Manifiesto	2011
----------	------------	------

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **17/09/2018**

Estado: **Aprobado**