



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

1. Datos generales

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 1
Código: DDD0005
Paralelo: D
Periodo : Septiembre-2018 a Febrero-2019
Profesor: GALINDO ZEAS MAGDALENA RUHT
Correo electrónico: mgalindo@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

La asignatura presenta de forma teórico-práctico la disciplina, da una introducción a aspectos básicos y esenciales de teoría y práctica del diseño, evidencia diferentes conceptos y métodos: investigación, proyectación y presentación, así como procesos creativos.

Es la asignatura integradora del nivel, relacionando en sus proyectos, conocimientos de las diferentes asignaturas que se dictan en simultáneo, teniendo una especial relación con morfología.

Al ser la asignatura integradora, da al estudiante las bases teórico prácticas del diseño, fundamentales para el desarrollo disciplinar

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

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.

-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: 4 (09-OCT-18 al 13-OCT-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	3	Semana: 9 (12-NOV-18 al 14-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	Esquicio	Percepción visual y aspectos de la forma bidimensional	APORTE 2	2	Semana: 10 (19-NOV-18 al 24-NOV-18)
Trabajos prácticos - productos	Esquicio	Percepción visual y aspectos de la forma bidimensional	APORTE 2	3	Semana: 10 (19-NOV-18 al 24-NOV-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	Proyecto de diseo	La creatividad en el diseño	APORTE 3	2	Semana: 16 (02-ENE-19 al 05-ENE-19)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño	La creatividad en el diseño	APORTE 3	3	Semana: 16 (02-ENE-19 al 05-ENE-19)
Reactivos	Examen Teórico	La creatividad en el diseño	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño bidimensional	La creatividad en el diseño	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Reactivos	Examen teórico (la nota del proyecto practico se mantiene del examen final)	La creatividad en el diseño	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto de diseño bidimensional	La creatividad en el diseño	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
El estudiante de manera autónoma realizará lecturas, así como el desarrollo de proyectos en fases como bocetación y concreción.	Horas Autónomo
Al ser una materia teórico/práctica, se utilizarán diversas estrategias metodológicas que ayuden y acompañen al estudiante no sólo en el aprendizaje de los contenidos, sino también en el entendimiento de la disciplina y a desarrollar pasión por ella. En las horas docentes se utilizarán métodos como clases teóricas, foros, ejemplificaciones, etc.	Horas Docente
En las horas prácticas, se busca que el estudiante tenga una primera aproximación práctica a la teoría analizada. Se utilizarán metodologías como análisis de casos, experimentaciones, descubrimientos.	Horas Práctico

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
El componente autónomo estará incluido en el porcentaje de nota del componente docente.	Horas Autónomo
La evaluación de los productos obtenidos en los ejercicios se evaluarán mediante una rúbrica donde se evidenciarán los criterios específicos de cada proyecto. La evaluación se realizará 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 establecerá los criterios a evaluar. Este componente tendrá un peso del 75%, ya que así se incluye también el trabajo autónomo.	Horas Docente
En el componente práctico se evaluará la capacidad del estudiante de utilizar ó descubrir de primera mano la teoría o herramientas aprendidas. Este componente tendrá un peso del 25% de la nota total.	Horas Práctico

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ICOGRADA		Manifiesto	2011	
Peg Faimon & John Weigand	How design books	The nature of design	2004	1-58180-478-4
Bernhard Burdek	Gustavo Gili	Historia, teoría y practica del diseño industrial	1994	968-887-279-2
Mauricio Sánchez	Universidad de Bogotá	Morfogénesis del objeto de uso	2005	958-9029-41-8
Juhani Pallasmaa	Gustavo Gili	La mano que piensa	2012	978-84-252-2432-4
Emilia Stael	Universidad del Azuay	Rayado (al) 2 Book	2018	978-9978-325-99-5
Ellen Lupton & Jennifer Cole Phillips	Gustavo Gilli	Diseño gráfico: Nuevos fundamentos	2016	9788425228933
Enrique Posada Restrepo	Integrat	La enseñanza y el aprendizaje de la creatividad	2006	
Cecilia Mazzeo	Infinito	Diseño y sistema	2016	978-987-3970-07-8
Danielle Quarante	CEAC	Diseño Industrial 1	1992	9788432956171
Danielle Quarante	CEAC	Diseño Industrial 2	1992	978-84-329-5618-8
BID		Manifiesto	2011	
William Lidwell, Kritina Holden & Jill Butler	Blume	Principios universales de diseño	2011	978-84-8076-913-6
Marin & Hanington	Rockport	Universal methods of design	2012	978-1-59253-7563

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **17/09/2018**

Estado: **Aprobado**