



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

1. Datos generales

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 1
Código: DDD0005
Paralelo: E
Periodo : Septiembre-2018 a Febrero-2019
Profesor: BUSTOS CORDERO ROMULO LEONARDO
Correo electrónico: lbustos@uazuay.edu.ec

Nivel: 1

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 88		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
80	32	0	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.

-Reconoce y explica los principios que generan, organizan y estructuran 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 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	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	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	Proyecto de diseño.	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.	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 (al)
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 (al)
Reactivos	Examen Teórico.	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	La nota del proyecto práctico entregado en el examen final se mantiene como aporte en este examen.	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

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 solo 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

Crterios de evaluaci3n

Descripci3n	Tipo horas
El componente aut3nomo estar3 incluido en el porcentaje de nota del componente docente.	Horas Aut3nomo
La evaluaci3n de los productos obtenidos en los ejercicios se evaluar3n mediante una r3brica donde se evidenciar3n los criterios espec3ficos de cada proyecto. La evaluaci3n se realizar3 mediante un tribunal conformado por lo profesores de la asignatura. Se tomar3 en cuenta el sentido te3rico, el proceso de dise1o, la innovaci3n, la calidad formal y la calidad de la presentaci3n. Para el componente docente, se tomar3 en cuenta la aplicaci3n de la teor3a y las herramientas realizadas, adem3s que ser3 esa entrada te3rica la que establezca los criterios a evaluar. Este componente tendr3 un peso del 75%, ya que as3 se incluye tambi3n el trabajo aut3nomo.	Horas Docente
En el componente pr3ctico se evaluar3 la capacidad del estudiante de utilizar o descubrir de primera mano la teor3a o herramientas aprendidas. Este componente tendr3 un peso del 25% de la nota total.	Horas Pr3ctico

6. Referencias

Bibliograf3a base

Libros

Autor	Editorial	T3tulo	A1o	ISBN
Burdek, Bernhard	G.Gili	Historia, teor3a y pr3ctica del dise1o industrial.	1994	968-887-279-2
William Lidwell / Kritina Holden / Jill Butler	Blume	Principios universales del dise1o	2011	978-84-8076-913-6
Pallasmaa, Juhani	G.Gili	La mano que piensa	2012	978-84-252-2432-4
Mazzeo, Cecilia	Infinito	Dise1o y sistema	2016	978-987-3970-07-8
Ellen Lupton, Jennifer Cole Phillips	G.Gili	Dise1o gr3fico: Nuevos fundamentos	2016	9788425228933
S3nchez, Mauricio	UNIV JORGE TADEO LOZ	Morfog3nesis del Objeto de Uso	2005	958-9029-41-8
Posada Restrepo, Enrique	Intergraf	La ense1anza y el aprendizaje de la creatividad	2006	

Web

Software

Revista

Bibliograf3a de apoyo

Libros

Autor	Editorial	T3tulo	A1o	ISBN
Wong,Wucius	Ed. Gustavo Gili	Principios del dise1o en color	2003	n/a
Peg Faimon / John Weigand	How Design books	The nature of Design	2004	1-58180-478-4
Stael, Emilia	Universidad del Azuay	Rayado (al)2 Book	2018	978-9978-325-99-5
Quarante, Danielle	CEAC	Dise1o Industrial 1	1992	9788432956171
Munari, Bruno	Ed. Gustavo Gili	Dise1o y comunicaci3n visual	1979	n/a
Marin y Hanington	Rockport	Universal Methods of Design	2012	978-1-59253-7563
BID		Manifiesto	2011	
ICAGRADA		Manifiesto	2011	

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **21/09/2018**

Estado: **Aprobado**