UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: TALLER DE GRADUACIÓN OBJETOS
Código: FDI0189
Paralelo: A, B
Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019
Profesor: SARAVIA VARGAS ARIOLFO DANILO
Correo electrónico: dsaravia@uazuay.edu.ec

Nivel: 8

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
15				15

Prerrequisitos:

Código: FDI0070 Materia: DISEÑO 7 OBJETOS
Código: FDI0074 Materia: DISEÑO DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

-En este nivel, la materia introduce la visión del diseño como una dimensión solucionadora de necesidades humanas/sociales, incorporando a través de la investigación, la relación diseñador- usuario al proyecto.

-El tema de investigación debe ser confrontado con la realidad o el mundo. Entramos a construir teorías y desarrollar métodos apropiados para la comprensión de los fenómenos o variables que posee el Diseño y las ciencias afines, es decir, estar dispuesto a interactuar creativamente entre ellas para producir valor heurístico en esta naciente construcción del conocimiento.

-Los conocimientos adquiridos en esta asignatura son los fundamentos para los siguientes talleres de diseño, además de ser la materia central donde las otras asignaturas del mismo nivel confluyen

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1.01.	La situación inicial, representa el primer momento de la investigación en el que se evalúan los insumos disponibles, presentados en el perfil académico personal del estudiante y el contexto.
1.02.	Se obtiene información sobre contenidos del material seleccionado y se definen los principios o criterios de clasificación de esos contenidos
1.03.	se decide sobre la estructura a ser utilizada para clasificar el material , y finalmente, se hace la clasificación
2.01.	Recopilar la información, se organiza y comunica dicha información
2.02.	Superar insuficiencias específicas de conocimiento y se aclara el significado de determinados conceptos
2.03.	Evaluar procesos y estrategias cognitivas y meta-cognitivas, concomitantes a los objetivos de la tesis.
3.01.	Procesar la Información Técnicas: observación. Procesamiento y análisis cuantitativo y cualitativo de los datos
3.02.	Interpretación y discusión de resultados Medidas correctivas y de reajuste Determinar las conclusiones
3.03.	Validación y aplicación de instrumentos y datos utilizados. Deducciones de conclusiones a partir de conocimientos previos investigados
4.01.	Planteamiento de los partidos de Diseño (programación tecnica disciplinar)

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
aa. Resolver problemas de diseño en base a la investigación.	
- 1. lograr aprendizajes significativos , al mismo tiempo el manejo de estrategias apropiadas para la autodirección y regulación de su aprendizaje. Promueve la participación activa y la reflexión crítica-creativa para inducir la transferencia de lo aprendido a nuevas y otras situaciones. 2. . Planifica proyectos de investigación, utilizando diferentes enfoques y métodos, procesando y organizando la información relevante, para posibles alternativas de soluciones a la problemática, hacia el logro de los objetivos o meta planteada.	-Evaluación oral -Proyectos -Trabajos prácticos - productos
ab. Buscar y determinar estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño.	
-3. Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc. para la resolución eficiente de la problemática plateada 4. Soluciona con altos niveles de eficiencia el proyecto/problemática abordados a través de propuestas concretas de diseño y/o reflexiones teórico/críticas sobre el mismo y/o resultados relevantes enmarcados en un proceso de investigación científica sobre el diseño de objetos.	-Evaluación oral -Proyectos -Trabajos prácticos - productos
ad. Resolver los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación	
-2. . Planifica proyectos de investigación, utilizando diferentes enfoques y métodos, procesando y organizando la información relevante, para posibles alternativas de soluciones a la problemática, hacia el logro de los objetivos o meta planteada. 3. Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc. para la resolución eficiente de la problemática plateada	-Evaluación oral -Proyectos -Trabajos prácticos - productos
ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.	
-2. . Planifica proyectos de investigación, utilizando diferentes enfoques y métodos, procesando y organizando la información relevante, para posibles alternativas de soluciones a la problemática, hacia el logro de los objetivos o meta planteada.	-Evaluación oral -Proyectos -Trabajos prácticos - productos
ao. Investigar la realidad productiva nacional	
-1. lograr aprendizajes significativos , al mismo tiempo el manejo de estrategias apropiadas para la autodirección y regulación de su aprendizaje. Promueve la participación activa y la reflexión crítica-creativa para inducir la transferencia de lo aprendido a nuevas y otras situaciones. 2. . Planifica proyectos de investigación, utilizando diferentes enfoques y métodos, procesando y organizando la información relevante, para posibles alternativas de soluciones a la problemática, hacia el logro de los objetivos o meta planteada.	-Evaluación oral -Proyectos -Trabajos prácticos - productos
aq. Encontrar información del mercado	
-lograr aprendizajes significativos , al mismo tiempo el manejo de estrategias apropiadas para la autodirección y regulación de su aprendizaje. Promueve la participación activa y la reflexión crítica-creativa para inducir la transferencia de lo aprendido a nuevas y otras situaciones.	-Evaluación oral -Proyectos -Trabajos prácticos - productos
ar. Contrastar la información del mercado	
-2. Planifica proyectos de investigación, utilizando diferentes enfoques y métodos, procesando y organizando la información relevante, para posibles alternativas de soluciones a la problemática, hacia el logro de los objetivos o meta planteada.	-Evaluación oral -Proyectos -Trabajos prácticos - productos
as. Utilizar la información del mercado	
-Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc., para la resolución eficiente de la problemática plateada.	-Evaluación oral -Proyectos -Trabajos prácticos - productos
at. Generar y gestionar proyectos de diseño	
-3. Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc. para la resolución eficiente de la problemática plateada 4. Soluciona con altos niveles de eficiencia el proyecto/problemática abordados a través de propuestas concretas de diseño y/o reflexiones teórico/críticas sobre el mismo y/o resultados relevantes enmarcados en un proceso de investigación científica sobre el diseño de objetos.	-Evaluación oral -Proyectos -Trabajos prácticos - productos
au. Solucionar proyectos de diseño apoyados en bases histórico-conceptuales y en la vinculación con el contexto cultural	
-2. Planifica proyectos de investigación, utilizando diferentes enfoques y métodos, procesando y organizando la información relevante, para posibles alternativas de soluciones a la problemática, hacia el logro de los objetivos o meta planteada. 3. Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc. para la resolución eficiente de la problemática plateada	-Evaluación oral -Proyectos -Trabajos prácticos - productos
av. Argumentar proyectos de diseño desde las bases histórico-conceptuales y la vinculación con el contexto cultural	
-1. lograr aprendizajes significativos , al mismo tiempo el manejo de estrategias apropiadas para la autodirección y regulación de su aprendizaje. Promueve la participación activa y la reflexión crítica-creativa para inducir la transferencia	-Evaluación oral -Proyectos -Trabajos prácticos -

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
de lo aprendido a nuevas y otras situaciones. 3. Determina estrategias de orden conceptual, metodológico, formal, tecnológico, de mercado, etc. para la resolución eficiente de la problemática plateada	productos
aw. Trabajar eficientemente en forma individual	
-4. Soluciona con altos niveles de eficiencia el proyecto/problemática abordados a través de propuestas concretas de diseño y/o reflexiones teórico/críticas sobre el mismo y/o resultados relevantes enmarcados en un proceso de investigación científica sobre el diseño de objetos.	-Evaluación oral -Proyectos -Trabajos prácticos - productos
az. Comunicarse efectivamente en forma oral y escrita	
-1. lograr aprendizajes significativos , al mismo tiempo el manejo de estrategias apropiadas para la autodirección y regulación de su aprendizaje. Promueve la participación activa y la reflexión crítica-creativa para inducir la transferencia de lo aprendido a nuevas y otras situaciones. 4. Soluciona con altos niveles de eficiencia el proyecto/problemática abordados a través de propuestas concretas de diseño y/o reflexiones teórico/críticas sobre el mismo y/o resultados relevantes enmarcados en un proceso de investigación científica sobre el diseño de objetos.	-Evaluación oral -Proyectos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Proyectos	Contextualización	Proceso de Diagnóstico	APORTE 1	5	Semana: 1 (11-MAR-19 al 16-MAR-19)
			APORTE 1		
Proyectos	Planificación e Impresión del primer capítulo	Proceso de Diagnóstico, Programación	APORTE 2	5	Semana: 6 (15-ABR-19 al 18-ABR-19)
Proyectos	Definición de ideas	Ideación/bocetación, Proceso de Diagnóstico, Programación	APORTE 2	5	Semana: 8 (29-ABR-19 al 02-MAY-19)
Proyectos	Sustentación de Resultados Preliminares	Ideación/bocetación, Proceso de Diagnóstico, Programación	APORTE 3	5	Semana: 12 (27-MAY-19 al 01-JUN-19)
Proyectos	sustentación de avances de prototipos.	Ideación/bocetación, Proceso de Diagnóstico, Programación	APORTE 3	5	Semana: 14 (10-JUN-19 al 15-JUN-19)
Proyectos	Revisión de documento final	Concreción, Ideación/bocetación, Proceso de Diagnóstico, Programación	APORTE 3	5	Semana: 15 (17-JUN-19 al 22-JUN-19)
Evaluación oral	sustentación pública ante tribuna	Concreción, Ideación/bocetación, Proceso de Diagnóstico, Programación	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Trabajos prácticos - productos	Prototipos	Concreción, Ideación/bocetación, Proceso de Diagnóstico, Programación	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (14-07-2019 al 20-07-2019)
Evaluación oral	Sustentación pública ante tribunal	Concreción, Ideación/bocetación, Proceso de Diagnóstico, Programación	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Prototipos	Concreción, Ideación/bocetación, Proceso de Diagnóstico, Programación	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Fernando Gamboa R.	Blume	Diseño y usuario	2007	
Lidwel William	Blume	Principios universales del diseño	2010	
Bernhard Bürdek	Gilli S.A	Diseño Industrial	2005	
Fernando L. Gonzales	Mc. Graw. Hill.	Investigación cualitativa y subjetividad	2007	
Bernd Lóbach	Gustavo Gili S.A	Diseño Industrial	2005	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo
Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 26/02/2019

Estado: Aprobado