



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** METODOLOGÍA PROYECTUAL  
**Código:** DDD0007  
**Paralelo:** C  
**Periodo :** Marzo-2020 a Agosto-2020  
**Profesor:** ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO  
**Correo electrónico:** calvarracin@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 2

#### Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 72		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
48	0		72	120

#### Prerrequisitos:

Ninguno

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

El estudiante al completar las horas estará preparado para plantear, proponer y desarrollar soluciones a problemas teóricos y prácticos del diseño, basados en conocimientos adquiridos mediante el empleo de métodos y técnicas de análisis y evaluación sistematizada de la información, con una actitud crítica y destreza para un óptimo desempeño profesional individual o en equipo, que le sirvan de herramienta para el desarrollo de actividades de gestión y vinculación con los diferentes sectores relacionados con su perfil profesional

Al entender el diseño como un proyecto que consta de diferentes etapas, es importante entender cual este proceso y cuales son algunos de estos métodos para poder abordar cualquier problemática de diseño.

La orientación de la clase se dirige a formular los principales arquetipos teóricos del diseño y los métodos que los apoyan, permitiendo así competencias en el manejo y mejoramiento de la práctica y aplicación de nuevos esquemas de diseño. La cátedra debe cubrir integralmente la parte más importante del diseño, que son las bases fundamentales que soportan las propuestas teóricas del manejo metodológico. Esta clase busca proveer de la información base, que le permitirá al alumno tener los conocimientos necesarios para abordar el tema del Diseño en la teoría y en los métodos con procedimientos en base a fundamentos sólidos.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

1.1	Introducción a la metodología proyectual
1.2	La metodología, el método, y el proceso
1.3	Metodología del Diseño
1.4	Estrategia del Diseño
1.5	Propósitos y Características de los métodos de Diseño
1.6	Los procesos metodológicos y su vinculación con el diseño desde la perspectiva de la técnica y el diseño
1.7	Análisis de caso de estudio
2.1	Proceso creativo : Constantes metodológicas, Problema, Estructura metodológica, Necesidad, Usuario, Creatividad, Forma – función
2.2	Herramientas: Encargo de Diseño - brief, observacion, investigacion de escritorio, participación empática
2.3	Taller y Práctico

3.1	Metodología de Diseño propuesta por Bruno Munari
3.2	Control de Lectura del libro que les entregamos.
3.3.	Design Thinking
3.3.	Metodología de Diseño propuesta por Christopher Jones (Caja Negra - Caja Transparente)
4.1	Diseño Universal DU, Diseño para todos, diseño inclusivo, Diseño social.
4.2.	Diseño Emocional, Ecodiseño.
4.3.	Diseño y Sentidos.

## 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.**

-Identifica los conceptos de los componentes específicos de las metodologías de diseño.

-Evaluación oral  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos - productos

**ea. Identifica las diferentes realidades de su entorno a través de métodos y procesos que le permite obtener de diversas maneras datos para responder a preguntas mediante la sistematización e interpretación de los mismos.**

-Conoce referencias que dan origen a los estudios del diseño y metodología, métodos y procedimientos que dan las pautas a la formación de corrientes en el diseño.

-Evaluación oral  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos - productos

**ed. Planifica y ejecuta proyectos en función de protocolos que garanticen la solución de problemáticas disciplinares, interdisciplinares y multidisciplinarias, comunicando, además, de manera eficiente la generación de resultados y conocimiento.**

-Evalúa diferentes opciones o formas para resolver situaciones puntuales en el proceso de diseño.

-Evaluación oral  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos - productos

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Presentación	Introducción a la metodología proyectual	APORTE	2.5	Semana: 3 (15-ABR-20 al 20-ABR-20)
Evaluación oral	Presentación	Introducción a la metodología proyectual	APORTE	2.5	Semana: 4 (22-ABR-20 al 27-ABR-20)
Reactivos	Reactivo	Proceso Creativo. Exploración	APORTE	5	Semana: 6 (06-MAY-20 al 11-MAY-20)
Reactivos	Control de lectura	Proceso Creativo. Exploración	APORTE	7	Semana: 8 (20-MAY-20 al 25-MAY-20)
Trabajos prácticos - productos	Diferentes metodologías proyectuales aplicadas al diseño.	Diferentes Metodologías proyectuales aplicadas al diseño	APORTE	8	Semana: 13 (24-JUN-20 al 29-JUN-20)
Trabajos prácticos - productos	Diferentes metodologías proyectuales aplicadas al diseño	Proceso Creativo. Exploración	APORTE	5	Semana: 13 (24-JUN-20 al 29-JUN-20)
Reactivos	Reactivos	Consideraciones para el proceso metodológico proyectual de diseño (ejes transversales)	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Métodos de diseño, procesos de diseño, fases y etapas.	Consideraciones para el proceso metodológico proyectual de diseño (ejes transversales)	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Reactivos	Reactivos	Consideraciones para el proceso metodológico proyectual de diseño (ejes transversales)	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Métodos de diseño, procesos de diseño, fases y etapas.	Consideraciones para el proceso metodológico proyectual de diseño (ejes transversales)	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )

## Metodología

Descripción	Tipo horas
Para cada uno de los temas que se tratarán en la materia, se desarrollarán, exposiciones de conceptos por parte del profesor; asignación de lecturas y exposición por parte del alumno de los temas correspondientes; elaboración de ejercicios, participación individual y colectiva en debates temáticos controlados, se analizarán casos de éxito y se plantearán proyectos con fuerza en la metodología analizada.	Autónomo

### Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Para las consideraciones de los criterios de evaluación se analizarán lecturas y reflexiones. Trabajos aplicativos sobre los conceptos y constantes de la metodología, entender los elementos teóricos y metodológicos, conceptuales visuales y de operatoria como herramientas metodológicas del diseño.	Autónomo

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Lidwell William, ed.al.	Blume	Principios universales del diseño	2011	978-84-8076-913-6
Skolos, Nancy & Wedell, Thomas	Blume	El proceso del diseño gráfico, Del problema a la solución 20 casos de estudio.	2012	978-84-9801-588-1
Vera, Leonel & Dunia, George	Grupo Intenso	Diseño para todos	2009	978-980-6889-31-6
Ambrose - Harris	Empresa del Grupo Norma de América Latina	Metodología Proyectual	2010	978-84-342-3663-9
Lupton, Ellen	Gustavo Gilli	Intuición, acción, creación Graphic Design Thinking	2012	978-84-252-2573-4
Berzbach, Frank	Gustavo Gilli	Psicología para creativos, Primeros auxilios para conservar el ingenio y sobrevivir en el trabajo.	2013	978-84-252-2600-7

#### Web

#### Software

#### Revista

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

#### Revista

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **09/03/2020**

Estado: **Aprobado**