



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE PRODUCTOS

1. Datos generales

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 3
Código: EPR0003
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2020 a Febrero-2021
Profesor: REYES MONTESINOS EDGAR GUSTAVO
Correo electrónico: maoreyesm@uazuay.edu.ec

Nivel: 3

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 88		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
80	32	0	88	200

Prerrequisitos:

Código: DDD0008 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 2
 Código: DDD0009 Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 2
 Código: UID0200 Materia: ELEMENTARY 2

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura genera conocimientos en el estudiante sobre la importancia del diseño estratégico centrado en el usuario y sobre todo el desarrollo eficaz de la forma a partir de una conceptualización creada desde el estudio del comportamiento entre el usuario final y su entorno.

Esta materia se articula de manera vertical y horizontal en todos los niveles ya que es la base para la creación de cualquier proyecto de diseño.

Es importante que el estudiante sepa ordenar los procesos de diseño que van desde la investigación del usuario con el fin de detectar problemas para transformarlos en productos de diseño estratégico eliminando subjetividades

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1.1	Problema, problemática y empatía
1.2	Definición y especificaciones del proyecto
1.3	Conceptualización e ideación
1.4	Prueba de concepto y maquetación
1.5	Prototipado final
1.6	Ejercicio de aplicación 1
2.1	La función del objeto
2.2	La psicología del objeto
2.3	Affordance del objeto
2.4	Ejercicio de aplicación 2
3.1	La interfaz
3.2	La forma y el concepto

3.3	La forma y el uso
3.4	La forma y el entorno
3.5	Ejercicio de aplicación 3
4.1	Creación de herramientas complementarias para la presentación de proyectos de diseño
4.2	Selección y definición de información específica relacionada al proyecto
4.3	Composición y diagramación de carteles explicativos de proyectos de diseño.
5.1	Título de Práctica 1
5.2	Título de Práctica 2
5.3	Título de Práctica 3
5.4	Título de Práctica 4

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

aa. Diseña proyectos acordes a las necesidades del contexto desde una mirada integradora y comprometida.

-Valora lenguajes formales vinculados a la contextualización de objetos utilitarios.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

bd. Integra saberes ancestrales, tecnológicos y socioculturales para plantear proyectos profesionales.

-Busca y determina estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño

-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.

-Identifica problemas de diseño en base a la investigación.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

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

-Habilita y resuelve la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.

-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.

-Articula lenguajes formales vinculados a la contextualización de objetos utilitarios.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	prueba escrita sobre la metodología del Design Thinking	Lógica del Proyecto	APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 8 (09-NOV-20 al 14-NOV-20)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de investigación y aplicación del proceso del Design Thinking aplicado a un proyecto de diseño estratégico	Lógica del Proyecto, Morfología del producto , Uso y función del producto	APORTE DESEMPEÑO	8	Semana: 12 (07-DIC-20 al 12-DIC-20)
	APORTE CUMPLIMIENTO		APORTE CUMPLIMIENTO	10	Semana: 13 (14-DIC-20 al 19-DIC-20)
	APORTE ASISTENCIA		APORTE ASISTENCIA	10	Semana: 13 (14-DIC-20 al 19-DIC-20)
Trabajos prácticos - productos	Proceso de investigación del proyecto final en relación a la detección de necesidades de los usuarios con el fin de crear diseño estratégico	Herramientas para presentación de proyecto , Lógica del Proyecto, Morfología del producto , Prácticas, Uso y función del producto	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo y exposición de la investigación de necesidades de los usuarios (Needfinding) y la concreción de una idea que resuelva dicha problemática	Herramientas para presentación de proyecto , Lógica del Proyecto, Morfología del producto , Prácticas, Uso y función del producto	EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)
Trabajos prácticos - productos	Proceso de investigación del proyecto final en relación a la detección de necesidades de los usuarios con el fin de crear diseño estratégico	Herramientas para presentación de proyecto , Lógica del Proyecto, Morfología del producto , Prácticas, Uso y función del producto	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo y exposición de la investigación de necesidades de los usuarios (Needfinding) y la concreción de una idea que resuelva dicha problemática	Herramientas para presentación de proyecto , Lógica del Proyecto, Morfología del producto , Prácticas, Uso y función del producto	SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)

Metodología

Descripción	Tipo horas
El trabajo autónomo del estudiante será desarrollado a manera de taller en conjunto con el docente, revisando permanentemente los avances de los proyectos del alumno. Las practicas serán complementadas con videos y material de apoyo el cual se subirá a las distintas plataformas digitales.	Autónomo
Al ser una materia teórico práctica, se aplicarán distintas metodologías centradas en el Design Thinking, las cuales están orientadas a la comprensión de las necesidades específicas del usuario con el fin de crear diseño estratégico.	Total docencia

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **19/09/2020**

Estado: **Aprobado**