

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS ITINERARIO
Código: DDD0018
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2023 a Julio-2023
Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE
Correo electrónico: dlarriva@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Código: EGR0015 Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 5

2. Descripción y objetivos de la materia

La asignatura pretende que los estudiantes apliquen nociones generales acerca de los itinerarios propuestos, así como sus campos de acción; relacionándolos con el ámbito profesional y los espacios de actuación del diseño dentro de ese contexto, de manera que estén en capacidad de solucionar problemáticas y proponer, a través del trabajo interdisciplinario, soluciones de diseño a nivel de proyecto.

Es la asignatura medular del nivel que, en conjunto con la materia de Teoría para Itinerario, integra y articula los diversos conocimientos adquiridos hasta este nivel de la Carrera.

Es importante porque aporta a la generación de diseño pertinente al contexto local. Contribuye en el desarrollo de destrezas en los estudiantes que, articulando los conocimientos adquiridos hasta el momento en la carrera, le permitan aportar significativamente a problemáticas de la realidad social, cultural y ambiental de los contextos en los que se circunscribe el diseño.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



4. Contenidos

1.1	Trabajo en equipo
1.2	El proyecto interdisciplinar
2.1	Identificación del problema del diseño, delimitación espacio-geográfica y espacio temporal, definición e investigación y formulación final (Observación encubierta)
2.2	Matriz de involucrados - Persona design - Usuarios extremos
2.3	Análisis de tendencias
2.4	Partidos de diseño
2.5	Matriz de impacto y esfuerzo
2.6	Brief creativo

3.1	Moodboard
3.2	Ideación - SCAMPER
3.3	Bocetación de propuestas
3.4	Resolución técnica de las propuestas de diseño
3.5	Concreción de las propuestas de diseño
3.6	Presentación, socialización, valoración del proyecto
4.1	Disciplina e Interdisciplinariedad
4.2	Problematización

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.

-Comunica y comparte su proyecto en ámbitos multiprofesionales e institucionales.

-Informes
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

-Propone proyectos académicos de intervención profesional a partir de una visión interdisciplinar.

-Informes
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

cc. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos que apoyan a la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.

-Propone proyectos académicos de intervención profesional a partir de una visión interdisciplinar.

-Informes
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

cf. Implementa proyectos interdisciplinarios, desde la noción de complejidad con una visión estratégica y sistémica

-Desarrolla proyectos de intervención con una mirada profesional y en interacción con el medio, interviniendo en realidades locales complejas.

-Informes
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

df. Trabaja eficientemente en forma individual y/o en grupo o en ambientes multidisciplinarios.

-Plantea soluciones para problemáticas profesionales e interprofesionales.

-Informes
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

ec. Contrasta la utilización de diferentes herramientas, modelos, protocolos y procesos, para la gestión del proyecto que permiten una mayor eficiencia e impacto.

-Desarrolla proyectos de intervención con una mirada profesional y en interacción con el medio, interviniendo en realidades locales complejas.

-Informes
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

eh. Articula metodologías y protocolos para mantenerse en procesos de aprendizaje permanente.

-Desarrolla proyectos de intervención con una mirada profesional y en interacción con el medio, interviniendo en realidades locales complejas.

-Informes
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajo interdisciplinar. Problematización. Primera indagación.	Disciplina e Interdisciplinariedad, Problematización para el proyecto de diseño y su planteamiento	APORTE	5	Semana: 3 (27-MAR-23 al 01-ABR-23)
Informes	Problematización para el proyecto de diseño y su planteamiento	Problematización para el proyecto de diseño y su planteamiento	APORTE	10	Semana: 8 (02-MAY-23 al 06-MAY-23)
Proyectos	Desarrollo del proyecto de diseño.	Desarrollo del proyecto de diseño	APORTE	10	Semana: 15 (19-JUN-23 al 24-JUN-23)
Reactivos	Prueba de conocimientos en base a reactivos.	Desarrollo del proyecto de diseño, Disciplina e Interdisciplinariedad, Problematización para el proyecto de diseño y su planteamiento, Prácticas	APORTE	5	Semana: 15 (19-JUN-23 al 24-JUN-23)
Proyectos	Avances proyecto final.	Desarrollo del proyecto de diseño, Disciplina e Interdisciplinariedad, Problematización para el proyecto de diseño y su planteamiento, Prácticas	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (16-07-2023 al 22-07-2023)
Proyectos	Presentación Proyecto de Diseño.	Desarrollo del proyecto de diseño, Disciplina e Interdisciplinariedad, Problematización para el proyecto de diseño y su planteamiento, Prácticas	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (16-07-2023 al 22-07-2023)
Proyectos	Esquicio de Proyecto de Diseño.	Desarrollo del proyecto de diseño, Disciplina e Interdisciplinariedad, Problematización para el proyecto de diseño y su planteamiento, Prácticas	SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)
Proyectos	Promediado de Examen Final	Desarrollo del proyecto de diseño, Disciplina e Interdisciplinariedad, Problematización para el proyecto de diseño y su planteamiento, Prácticas	SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
- Lecturas individuales y sistematización de información. - Análisis crítico reflexivo. - Resolución de problemáticas.	Autónomo
- Clases magistrales por parte del profesor. - Investigación bibliográfica y de campo. - Grupos de trabajo guiados. - Exposición y diálogo sobre desarrollo de los temas por parte de los estudiantes. - Lecturas guiadas. - Dirección de proyecto.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Los criterios de evaluación para el componente autónomo son conocimientos adquiridos a través de pruebas en base a reactivos, calidad en la síntesis de la información, pertinencia en los análisis crítico reflexivos e innovación, creatividad y autonomía en la resolución de problemáticas.	Autónomo
Los criterios de evaluación para el componente de docencia son pasar por revisiones y seguimiento constantes, reconocimiento del grado de avance en el desarrollo del proyecto y la calidad del mismo (Calidad de la presentación, argumentación, fundamentación teórica, síntesis, claridad, puntualidad, innovación y creatividad). Por otra parte, se considerará también la participación activa y comprometida de cada estudiante dentro del grupo de trabajo interdisciplinario. Las evidencias de evaluación durante el ciclo, serán trabajo práctico, informe, proyecto y reactivos, a continuación se detalla cada punto: Sobre 5 puntos, se requerirá un trabajo práctico realizado en equipo interdisciplinario, en el que se evidencia una primera investigación de campo en las zonas de intervención definidas. Sobre 10 puntos se elaborará un Informe de la etapa de problematización para el diseño, en el que se presente evidencias (observación encubierta, encuestas, entrevistas, entre otros), matriz de involucrados, persona design, usuarios extremos, análisis de tendencias, partidos de diseño, matriz de impacto y esfuerzo y el brief creativo. Para los 15 puntos se espera el desarrollo del proyecto de diseño, moodboard, ideación a través del método SCAMPER, bocetación de propuestas, resolución técnica y concreción. El examen final constará de dos partes, una prueba de conocimientos en base a reactivos, para evaluar los conocimientos teóricos básicos fundamentales y la presentación, socialización y valoración del proyecto mismo. El examen supletorio será un esquiso en el que se desarrollará un proyecto completo, basado en una temática y directrices que brinde el profesor, aplicando todos los conocimientos adquiridos.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Ellen, Lupton	Gustavo Gili	Intuición, Acción, Creación	2012	978-84-252-2573-4
ALEX MILTON, AUTOR ; PAUL RODGERS, AUTOR ; CRISTÓBAL BARBER CASANOVAS,	Blume	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO DE PRODUCTO	2013	978-84-980171-2-0
Unesco	Unesco	Educación para los objetivos de desarrollo sostenible	2017	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Estupiñán García César Adrián	Universidad de Palermo	Diseño Interdisciplinario. Rol y Perfil del Diseñador Gestor	2010	
Ana Belén López Plazas,	Universidad de la Rioja	SCAMPER, el poder creativo de la pregunta	2012	

Web

Autor	Título	Url
Erika Vélez Pérez	Matriz de involucrados	https://www.academia.edu/37776211/MATRIZ_DE_INVOLUCRADOS
Mario Tamayo y Tamayo	La interdisciplinariedad	https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/5342/1/interdisciplinariedad.pdf
Luis Rodríguez Morales	El Diseño. Hacia la interdisciplina de una disciplina	https://www.researchgate.net/publication/299660991_El_Diseño_Hacia_la_interdisciplina_de_una_disciplina
Nancy Hernández-Hernández y Jaime Garnica-González	Árbol de Problemas del Análisis al Diseño y Desarrollo de Productos	https://www.redalyc.org/pdf/944/94443423006.pdf
Diana Cristina Ramírez, Oscar Fernando Castellanos Domínguez y Aida Mayerly Fúquene.	Análisis de tendencias: de la información hacia la innovación	https://www.researchgate.net/publication/304216244_Análisis_de_tendencias_de_la_información_hacia_la_innovación
Pablo Alcat	Definición del problema, idea y partidos	https://tallerdi2a.files.wordpress.com/2011/06/problema-idea-partidos.pdf
Jaime Darío Lóor Moreira y Grace Rodríguez Lóor	Estrategias de pensamiento creativo para el diseño de proyectos de emprendimiento: Estrategias de pensamiento creativo	10.37117/s.v21i1.610
Carlos García Arano	El diseño como una necesidad interdisciplinar. Una reflexión desde la academia	http://orcid.org/0000-0002-4857-2310

Software

Revista

Autor	Volumen	Título	Año	DOI
Graciela Ecenarro	null	ALGUNAS REFLEXIONES SOBRE LA	2016	https://doi.org/10.

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **10/03/2023**

Estado: **Aprobado**