



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO DE PRODUCTOS

#### 1. Datos generales

**Materia:** TALLER DE PROYECTOS 3  
**Código:** DDP301  
**Paralelo:** A  
**Periodo:** Septiembre-2023 a Febrero-2024  
**Profesor:** REYES MONTESINOS EDGAR GUSTAVO  
**Correo electrónico:** maoreyesm@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 3

#### Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 96		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
64	32	16	80	192

#### Prerrequisitos:

Código: DYA201 Materia: TALLER DE PROYECTOS 2  
 Código: DYA203 Materia: REPRESENTACIÓN GRÁFICA 1

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

En la asignatura de Taller de Creación y Proyectos 3 se pretende tener un primer acercamiento a la estructuración de un proyecto de diseño de producto el cual esté centrado en la necesidades específicas del usuario aplicando metodologías de innovación con el fin de crear diseño estratégico.

La asignatura se articula con todas las materias de la malla curricular

Es importante ya que aporta al estudiante con metodologías y herramientas necesarias para poder investigar las problemáticas de un usuario específico, buscando transformar estos hallazgos en una oportunidad de diseño estratégico que elimine cualquier subjetividad en cuanto a forma, función y tecnología.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



#### 4. Contenidos

1.1	Metodología de Trabajo y Proceso
1.2	Lluvia de ideas y vigilancia tecnológica
1.3	Comprender la problemática
1.4	Definición de problemáticas y oportunidades
2.1	Metodologías estratégicas de observación
2.2	Tipos de observación
2.3	Estructuración de entrevistas y encuestas
2.4	Análisis de necesidades de los usuarios

2.5	Procesamiento y selección de la información
2.6	Mapa de empatía
2.7	Persona Design
3.1	La forma en relación a la función
3.2	Partidos de diseño
3.3	Forma, función y tecnología
3.4	Concreción
4.1	Prototipo rápido
4.2	Customer journey
4.3	Focus group
4.4	Cuadro de validación
5.1	corrección de los prototipos a partir de la validación

## 5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

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

-Identifica problemas de diseño en base a la investigación.

-Investigaciones  
-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.

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

-Investigaciones  
-Trabajos prácticos -  
productos

. cd Selecciona, analiza y optimiza materiales, procesos, y técnicas, dentro los proyectos profesionales

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

-Investigaciones  
-Trabajos prácticos -  
productos

## Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajo sobre la definición de una problemática y sus respectivos insights	Abordaje del proyecto	APORTE	5	Semana: 4 (10-OCT-23 al 14-OCT-23)
Investigaciones	Aplicación y resultados de las herramientas de investigación de comportamiento de usuarios y definición del mismo	Abordaje del proyecto, Observación	APORTE	10	Semana: 9 (13-NOV-23 al 15-NOV-23)
Trabajos prácticos - productos	Aplicación de los 6 pasos del Design Thinking en un proyecto real	Abordaje del proyecto, Idear, Iterar e Implementar, Observación, Prototipado y testeo	APORTE	15	Semana: 16 (02-ENE-24 al 06-ENE-24)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto final de diseño estratégico con documentación	Abordaje del proyecto, Idear, Iterar e Implementar, Observación, Prototipado y testeo	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (21-01-2024 al 27-01-2024)
Trabajos prácticos - productos	prototipo y presentación final del proyecto de diseño estratégico	Abordaje del proyecto, Idear, Iterar e Implementar, Observación, Prototipado y testeo	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (21-01-2024 al 27-01-2024)
Trabajos prácticos - productos	Esquicio: Desarrollo de un proyecto de diseño experimental.	Abordaje del proyecto, Idear, Iterar e Implementar, Observación, Prototipado y testeo	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Promediado de lo obtenido en el Examen final.	Abordaje del proyecto, Idear, Iterar e Implementar, Observación, Prototipado y testeo	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )

## Metodología

### Descripción

### Tipo horas

En el marco del desarrollo de la materia, se implementarán clases de naturaleza teórico-práctica, lo cual constituye un recurso fundamental para garantizar la efectiva asimilación de los contenidos por parte de los estudiantes. Esta metodología busca transformar las clases en instancias participativas y dinámicas, fomentando un compromiso directo de los estudiantes con las problemáticas abordadas.

Total docencia

Se proyecta la ejecución de trabajos prácticos que combinen la investigación de campo y la resolución de problemas en el aula. Estos enfoques permitirán a los estudiantes aplicar en situaciones reales los conocimientos adquiridos, reforzando así su comprensión y habilidades prácticas.

## Criterios de evaluación

### Descripción

### Tipo horas

Las evaluaciones se basarán en trabajos prácticos que se llevarán a cabo tanto en clase como en casa. A través de estas tareas, los estudiantes exhibirán su dominio adquirido, mediante presentaciones continuas y la creación de una bitácora de diseño, con el propósito de estimular su creatividad y organización del trabajo.

Total docencia

A lo largo del desarrollo del curso, se abordarán dos proyectos significativos que se someterán a evaluación desde su fase inicial hasta su materialización, brindando así un apoyo constante al progreso del estudiante.

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
KARL T ULRICH, AUTOR ; STEVEN D EPPINGER, AUTOR	McGraw Hill	DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS	2013	978-6-07-150944-4
Sara L. Beckman Michael Barry		Innovation as a Learning Process: Embedding Design Thinking		

#### Web

## Software

---

## Revista

---

## Bibliografía de apoyo

### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
JANE FULTON SURI, SUZANNE GIBBS HOWARD	JOURNAL OF ADVERTISING RESEARCH	Going Deeper, Seeing Further: Enhancing Ethnographic Interpretations to Reveal More Meaningful Opportunities for Design	2006	DOI: 10.2501/S002184990606 0363
Alberto Savoia		Pretotipar esto	2011	
Sara L. Beckman and Michael Barry	Multi-Science Publishing, Volume 1 · Number 4 · December 2009	Design and Innovation through Storytelling	2009	
EDWARD DE BONO	Paidós	EL PENSAMIENTO CREATIVO. EL PODER DEL PENSAMIENTO LATERAL PARA LA CREACIÓN DE NUEVAS IDEAS.	1999	9688532673
Brown, Tim	Harvard Business Review América Latina	Design Thinking	2008	R0809N-E
Hasso Platner	Institute of design at Stanford	Mini guía: una introducción al  Design Thinking  +  Bootcamp bootleg		
Dev Auja	DreamNow.org	How to make money and change the world	2008	
Jacob Goldenberg, Roni Horowitz, Amnon Levav y David Mazursky	Harvard Business Review	Cómo dar en el clavo de la innovación	2003	

### Web

---

## Software

---

## Revista

---

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **14/09/2023**

Estado: **Aprobado**