



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE PRODUCTOS

1. Datos generales

Materia: TALLER DE PROYECTOS 3
Código: DDP301
Paralelo: A
Periodo: Agosto-2024 a Diciembre-2024
Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE
Correo electrónico: dlarriva@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	Metodología y Criterios de Diseño de Productos
1.1	Metodología de Diseño en Proyectos de Productos
1.1.1	Introducción a las metodologías de diseño aplicadas a productos
1.1.2	Estructuración y planificación de proyectos de diseño de productos
1.2	Criterios de Diseño
1.2.1	Criterios funcionales y estéticos en el diseño de productos
1.2.2	Ergonomía aplicada en el diseño de productos
1.2.3	Sostenibilidad y selección de materiales en el diseño de productos

2	Investigación y Análisis Centrado en el Usuario
2.1	Comprensión Profunda del Usuario
2.1.1	Métodos avanzados de investigación del usuario
2.1.2	Creación de perfiles de usuario y escenarios de uso
2.2	Análisis de Necesidades y Contexto
2.2.1	Análisis del contexto de uso del producto
2.2.2	Identificación de oportunidades de diseño a partir del análisis de usuarios
2.3	Estrategias de Diseño Basadas en el Usuario
2.3.1	Aplicación de insights del usuario en la toma de decisiones de diseño
2.3.2	Diseño inclusivo y accesible
3	Creatividad y Desarrollo de Conceptos Innovadores
3.1	Procesos Creativos y Técnicas de Innovación
3.1.1	Técnicas de ideación y generación de conceptos
3.1.2	Innovación en el diseño de productos: métodos y ejemplos prácticos
3.2	Desarrollo de Conceptos
3.2.1	Conceptualización y desarrollo de ideas a partir de la investigación
3.2.2	Evaluación y selección de conceptos viables para el usuario
3.3	Diseño Estratégico
3.3.1	Estrategias de diseño centradas en el usuario
3.3.2	Innovación disruptiva vs. innovación incremental en el diseño de productos
4	Desarrollo Integral y Presentación de Proyectos de Productos
4.1	Planificación y Ejecución del Proyecto
4.1.1	Desarrollo del proyecto desde la ideación hasta la ejecución final
4.1.2	Gestión de proyectos y trabajo en equipo en el diseño de productos
4.2	Refinamiento y Evaluación
4.2.1	Proceso de iteración y mejora de propuestas de diseño
4.2.2	Feedback y ajustes basados en pruebas de usuario
4.3	Presentación y Comunicación del Proyecto
4.3.1	Desarrollo de presentaciones profesionales de diseño
4.3.2	Técnicas de comunicación visual y narrativa para la presentación de productos

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.

-Evaluación oral
-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

-Evaluación oral
-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

-Evaluación oral

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

utilitarios.

Evidencias

-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Los estudiantes diseñarán un utensilio de cocina innovador. Se evaluará la comprensión básica de los procesos de diseño, la capacidad para identificar necesidades del usuario y la creatividad en la propuesta del producto.	Metodología y Criterios de Diseño de Productos	APORTE	10	Semana: 4 (16/09/2024 al 21/09/2024)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de un Objeto Innovador para el Hogar. Se evaluará la integración de criterios de diseño más avanzados, la innovación, y la funcionalidad del producto dentro del contexto del hogar.	Comprensión Profunda del Usuario	APORTE	10	Semana: 8 (14/10/2024 al 19/10/2024)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de un Organizador de Espacios para el Hogar.	Creatividad y Desarrollo de Conceptos Innovadores	APORTE	10	Semana: 12 (11/11/2024 al 13/11/2024)
Evaluación oral	Componente Teórico : Los estudiantes desarrollarán una investigación que fundamente el diseño del juguete, incluyendo análisis de usuario, contexto, y tendencias en juguetes.	Comprensión Profunda del Usuario, Creatividad y Desarrollo de Conceptos Innovadores, Innovación disruptiva vs. innovación incremental en el diseño de productos, Metodología y Criterios de Diseño de Productos	EXAMEN	10	Semana: 16 (al)
Trabajos prácticos - productos	Componente Práctico: Los estudiantes presentarán y defenderán su diseño final de un juguete innovador, demostrando la aplicación completa de la metodología de diseño.	Comprensión Profunda del Usuario, Creatividad y Desarrollo de Conceptos Innovadores, Innovación disruptiva vs. innovación incremental en el diseño de productos, Metodología y Criterios de Diseño de Productos	EXAMEN	10	Semana: 16 (al)
Evaluación oral	Repite la nota del componente Teórico	Comprensión Profunda del Usuario, Creatividad y Desarrollo de Conceptos Innovadores, Innovación disruptiva vs. innovación incremental en el diseño de productos, Metodología y Criterios de Diseño de Productos	SUPLETORIO	10	Semana: 17-18 (15-12-2024 al 21-12-2024)
Trabajos prácticos - productos	Los estudiantes repetirán únicamente el componente práctico, diseñando y presentando nuevamente un juguete, con un enfoque en la mejora del diseño basado en retroalimentación previa.	Comprensión Profunda del Usuario, Creatividad y Desarrollo de Conceptos Innovadores, Innovación disruptiva vs. innovación incremental en el diseño de productos, Metodología y Criterios de Diseño de Productos	SUPLETORIO	10	Semana: 17-18 (15-12-2024 al 21-12-2024)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Los estudiantes desarrollan proyectos de manera autónoma, realizando investigaciones y aplicando la metodología de diseño fuera del aula. Este enfoque refuerza su comprensión de los procesos de diseño, permitiéndoles aplicar los conceptos de forma independiente y efectiva.	Autónomo
El curso combina clases teórico-prácticas con trabajos de aplicación, enfocándose en la comprensión y aplicación de la metodología de diseño. A través de proyectos reales y talleres, los estudiantes experimentan todas las etapas del proceso de diseño, desde la investigación hasta la creación de productos innovadores.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Los estudiantes serán evaluados por su capacidad para aplicar de manera independiente la metodología de diseño en proyectos desarrollados fuera del aula. Se valorará la profundidad de la investigación, la originalidad en la solución de problemas de diseño, y la capacidad para llevar a cabo proyectos de manera autónoma, demostrando un manejo sólido de los procesos de diseño.	Autónomo
La evaluación en este curso se centra en la aplicación de la metodología de diseño en proyectos prácticos. Los estudiantes serán evaluados por su capacidad para comprender y ejecutar los procesos de diseño en situaciones reales, la integración efectiva de teoría y práctica, y la innovación en la creación de productos. Las evaluaciones incluirán tanto presentaciones de proyectos como talleres en clase.	Total docencia

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

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **19/08/2024**

Estado: **Aprobado**