

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE PRODUCTOS

1. Datos generales

Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS 7
Código: EPR0019
Paralelo: A
Periodo: Agosto-2024 a Diciembre-2024
Profesor: CABRERA CHIRIBOGA ALFREDO EDUARDO
Correo electrónico: acabrera@uazuay.edu.ec

Nivel: 7

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Código: DDD0018 Materia: TALLER DE CREACIÓN Y PROYECTOS ITINERARIO
 Código: UID0600 Materia: UPPER INTERMEDIATE

2. Descripción y objetivos de la materia

En este nivel, la materia introduce la visión del diseño como una dimensión solucionadora de necesidades humanas/sociales, incorporando a través de la investigación, la relación diseñador- usuario al proyecto.

Esta asignatura se constituye como parte de la materia central donde las otras asignaturas del mismo nivel confluyen.

Esta asignatura teórico práctica aborda la dimensión de la Innovación y la Inclusión entendidas como la capacidad para manejar simultáneamente la información dentro de un proceso integral, desde la mirada del usuario, el objeto, el contexto y el diseñador como actor del diseño.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



4. Contenidos

1	Públicos Específicos
1.1	Qué son los públicos específicos
1.2	El perfil de usuario
1.3	Diseño centrado en el usuario
1.4	Proyecto de diseño 2
2	Innovación
2.1	Qué es la Innovación?
2.2	Inovación y Diseño
2.3	Innovación Social e innovación en el mercado

2.4	Proyecto de diseño 1
3	Diseño y Medio ambiente
3.1	Diseño, Innovación y medio ambiente
3.2	Gestión del ciclo de vida del producto
3.3	Diseño verde
3.4	El Ecodiseño
3.5	Diseño sustentable y sostenible
4	Inclusión
4.1	Inclusión Social
4.2	Inclusión Educativa
4.3	Diseño Inclusivo y/o Diseño Universal
4.4	proyecto de diseño 3

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.

-Construye, planifica y produce artefactos utilitarios para la solución de necesidades.

-Investigaciones
-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.

-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.

-Resuelve problemas de diseño en base a la investigación.

-Investigaciones
-Trabajos prácticos -
productos

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

-Resuelve los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación.

-Investigaciones
-Trabajos prácticos -
productos

ch. Genera proyectos innovadores y/o experimentales desde la interacción con la realidad, dentro de las diferentes áreas de la profesión.

-Enmarca la propuesta de diseño en el respeto al medio natural.

-Investigaciones
-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.

-Trabaja eficientemente en grupos interdisciplinarios.

-Investigaciones
-Trabajos prácticos -
productos

eb. Identifica los diversos tipos de usuarios a través de establecer las diferentes características de los mismos, buscando de esta manera, optimizar las soluciones con una adecuada gestión agregando valores dentro de la cadena productiva.

-Trabaja eficientemente en grupos interdisciplinarios.

-Investigaciones
-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.

-Trabaja eficientemente en grupos interdisciplinarios.

-Investigaciones
-Trabajos prácticos -
productos

eg. Formula proyectos profesionales de intervención-acción de acuerdo a normativas, protocolos y procesos profesionales.

-Trabaja eficientemente en grupos interdisciplinarios.

-Investigaciones
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	trabajo sobre el capítulo 1	Públicos Específicos	APORTE	5	Semana: 2 (02/09/2024 al 07/09/2024)
Investigaciones	trabajo de investigación del proyecto del capítulo 2	Innovación	APORTE	5	Semana: 4 (16/09/2024 al 21/09/2024)
Trabajos prácticos - productos	proyecto del capítulo 2	Innovación	APORTE	10	Semana: 7 (07/10/2024 al 12/10/2024)
Investigaciones	investigación y documento técnico del proyecto del capítulo 3 y 4	Diseño y Medio ambiente, Inclusión	APORTE	10	Semana: 11 (05/11/2024 al 09/11/2024)
Trabajos prácticos - productos	esquicio	Diseño y Medio ambiente, Inclusión, Innovación, Públicos Específicos	EXAMEN	10	Semana: 16 (al)
Trabajos prácticos - productos	trabajo final	Inclusión	EXAMEN	10	Semana: 16 (al)
Trabajos prácticos - productos	esquicio	Diseño y Medio ambiente, Inclusión, Innovación, Públicos Específicos	SUPLETORIO	10	Semana: 17-18 (15-12-2024 al 21-12-2024)
Trabajos prácticos - productos	se mantiene la nota del trabajo final	Inclusión	SUPLETORIO	10	Semana: 17-18 (15-12-2024 al 21-12-2024)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Se impartirá los conceptos teóricos que corresponden a cada uno de los capítulos, los estudiantes desarrollaran sus propuestas en función de los estudios de apoyo que deberán realizar en cada uno de los ejercicios. Las propuestas serán sometidas constantemente a exposiciones y revisiones individuales y colectivas. El taller esta relacionado con las materias de Expresión, Computación, Ergonomía , Morfología, Tecnología, Gestion etc para lo cual habrá una coordinación con estas materias en el desarrollo de los proyectos.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Para todos los proyectos se consideraran seis aspectos en el proceso de evaluación: Investigación, nivel de innovación, bocetaje, desarrollo, documentación técnica, y concreción del proyecto a nivel de prototipo.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Manzini, Ezio	Fedrigoni	Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social.	2015	978-84-944817-0-3

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **20/08/2024**

Estado: **Aprobado**