



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE PRODUCTOS

1. Datos generales

Materia: TALLER DE PROYECTOS 4
Código: DDP401
Paralelo: A
Periodo : Febrero-2025 a Junio-2025
Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN
Correo electrónico: rflandivar@uazuay.edu.ec

Nivel: 4

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Código: DDP301 Materia: TALLER DE PROYECTOS 3

2. Descripción y objetivos de la materia

En esta asignatura es de carácter teórico – práctica – investigativa. Está directamente relacionada con el área del conocimiento y la implementación de diferentes herramientas teóricas para su praxis en el diseño, el manejo y entendimiento de la forma tridimensional y sus posibilidades expresivas, funcionales y espaciales.

El estudiante llevará a cabo una serie de proyectos que estarán directamente relacionados con el entendimiento y manejo de la forma, sus posibilidades espaciales y constitutivas.

La asignatura está directamente relacionada con todas las cátedras ofertadas en el 4.º nivel, a través del uso de los insumos prácticos y teóricos de las diferentes asignaturas.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



4. Contenidos

1	CONCEPTO COMO ORIGEN DE LA FORMA
1.1	Definición del concepto
1.2	El concepto como origen de la forma (morfoconcepción)
1.3	La palabra como origen de la forma, la forma cómo resultado de la función
1.4	La frase como origen de la forma, el concepto como transmisor de mensaje y significado, reglas compositivas de la forma
2	Introducción al Diseño de Iluminación
2.1	Historia y evolución del diseño de contenedores de luz
2.2	Tendencias Actuales en Diseño

2.3	Análisis de casos de estudio
2.4	Exploración de estilos y materiales contemporáneos
2.5	Materiales y Técnicas de Fabricación
2.6	Incorporar metodología proyectual, conceptualización y bocetaje; desarrollo de ideas y conceptos
2.7	Proyecto Práctico: Diseño y Construcción
3	Introducción al Diseño de Mobiliario
3.1	Historia y evolución del diseño de muebles - exploración de estilos históricos y contemporáneos. Principios básicos de diseño y su aplicación en mobiliario
3.2	Funcionalidad y Ergonomía; Análisis de las necesidades del usuario. Principios ergonómicos aplicados al diseño de muebles.
3.3	Estilos y Tendencias en Mobiliario; Análisis de tendencias actuales en diseño de muebles.
3.4	Ética y Responsabilidad en el Diseño; Consideraciones éticas en la producción de mobiliario. Responsabilidad social del diseñador de mobiliario.
3.5	Sostenibilidad en el Diseño de Mobiliario; Consideraciones medioambientales en la elección de materiales. Diseño de muebles sostenibles.
4	Desarrollo y diseño de mobiliario
4.1	Investigación y Análisis; Estudio del usuario, investigación de tendencias, contexto - entorno, identificar una problemática y conseguir un partner.
4.2	Definición de Objetivos y Restricciones; objetivos del diseño, identificar restricciones.
4.3	Generación de Ideas y Conceptualización; Brainstorming, evaluación y selección de conceptos en función de; la funcionalidad, estética y durabilidad.
4.4	Prototipado y Pruebas; construcción de prototipos y pruebas de funcionalidad.
4.5	Presentación y Documentación; Preparar planos, renders - presentaciones visuales y explicaciones detalladas.
4.6	Producción y Fabricación; planificación de la producción, coordinación con fabricantes.
4.7	Evaluación Post-Implementación; evaluación del producto final, retroalimentación de usuarios.
5	Prácticas

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

. ac Plantea soluciones al contexto como respuesta a los planes de desarrollo local, regional y nacional en forma responsable, honesta e inclusiva

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

-Informes
-Proyectos
-Resolución de ejercicios, casos y otros

. 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 y resuelve los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación.

-Informes
-Proyectos
-Resolución de ejercicios, casos y otros

. 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.

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

-Informes
-Proyectos
-Resolución de ejercicios, casos y otros

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicio de diseño de mobiliario	CONCEPTO COMO ORIGEN DE LA FORMA, Introducción al Diseño de Iluminación	APORTE	10	Semana: 6 (24/03/2025 al 29/03/2025)
Proyectos	Ejercicio 1 proyecto diseño de mobiliario y proyecto 2	Introducción al Diseño de Iluminación, Introducción al Diseño de Mobiliario	APORTE	10	Semana: 11 (28/04/2025 al 03/05/2025)
Proyectos	ejercicio 3	Desarrollo y diseño de mobiliario, Prácticas	APORTE	10	Semana: 14 (19/05/2025 al 24/05/2025)
Informes	Informe y documentación técnica	CONCEPTO COMO ORIGEN DE LA FORMA, Desarrollo y diseño de mobiliario, Introducción al Diseño de Iluminación, Introducción al Diseño de Mobiliario, Prácticas	EXAMEN	10	Semana: 16 (02/06/2025 al 07/06/2025)
Proyectos	construcción de mobiliario	CONCEPTO COMO ORIGEN DE LA FORMA, Desarrollo y diseño de mobiliario, Introducción al Diseño de Iluminación, Introducción al Diseño de Mobiliario, Prácticas	EXAMEN	10	Semana: 16 (02/06/2025 al 07/06/2025)
Informes	Calificación del informe cada registrada	CONCEPTO COMO ORIGEN DE LA FORMA, Desarrollo y diseño de mobiliario, Introducción al Diseño de Iluminación, Introducción al Diseño de Mobiliario, Prácticas	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (al)
Proyectos	Desarrollo de un proyecto de mobiliario	CONCEPTO COMO ORIGEN DE LA FORMA, Desarrollo y diseño de mobiliario, Introducción al Diseño de Iluminación, Introducción al Diseño de Mobiliario, Prácticas	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
El aprendizaje será de carácter participativo y orientado a la comprensión e interacción con los temas tratados en clase, basados en diversos autores que permiten orientar la aplicación práctica.	Autónomo
En esta asignatura se utilizarán diferentes recursos teórico-prácticos para la comprensión de los diferentes contenidos propuestos. También se utilizarán diferentes recursos audiovisuales para poder tener una explicación de una manera más lúdica y variada. De la misma manera se recurrirá a la lectura de artículos científicos recientes acompañados de las diferentes tareas de investigación propuestas.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
El aprendizaje será de carácter participativo y orientado a la comprensión e interacción con los temas tratados en clase.	Autónomo
Los diferentes conocimientos adquiridos serán valorados a través de una prueba de reactivos, la realización de diferentes actividades como; ejercicios en el aula, lectura y comprensión de diferentes textos, elaboración de trabajos y proyectos, así como trabajos que se desarrollarán de manera individual y grupal.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Mauricio Sánchez	Universidad de Bogotá	Morfogénesis del Objeto de Uso	2005	958-9029-41-8

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **09/02/2025**

Estado: **Aprobado**