



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 7 OBJETOS
 Código: FDI0070
 Paralelo: A
 Periodo : Septiembre-2018 a Febrero-2019
 Profesor: SARA VIA VARGAS ARIOLFO DANILO
 Correo electrónico: dsaravia@uazuay.edu.ec

Nivel: 7

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
12				12

Prerrequisitos:

Código: FDI0066 Materia: DISEÑO 6 OBJETOS
 Código: FDI0165 Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL
 Código: FDI0214 Materia: TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 4 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura teórico práctica aborda la dimensión de la Innovación, entendida 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.

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

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.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1.1	Del diseño a la interface. Tendencias.
1.2	El diseño invisible
1.3	Principios universales del diseño
2.1	El objeto y su contexto
2.2	La lectura del objeto
2.3	Fundamentación del diseño de producto
3.1	Innovación de materiales y técnicas

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

aa. Resolver problemas de diseño en base a la investigación.

-1.- Describir las generalidades de los procesos de innovación en el diseño de productos
 2.- Incluir procesos y propuestas e innovación en sus proyectos de diseño
 3.- Explicar, clasificar, identificar y utilizar los diferentes ejes de la innovación

ab. Buscar y determinar estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño.

Evidencias

-Investigaciones
 -Proyectos
 -Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

-2.- Incluir procesos y propuestas e innovación en sus proyectos de diseño

-Investigaciones
-Proyectos
-Trabajos prácticos -
productos

ad. Resolver los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación

-1.- Describir las generalidades de los procesos de innovación en el diseño de productos 2.- Incluir procesos y propuestas e innovación en sus proyectos de diseño 3.- Explicar, clasificar, identificar y utilizar los diferentes ejes de la innovación

-Investigaciones
-Proyectos
-Trabajos prácticos -
productos

ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.

-1.- Describir las generalidades de los procesos de innovación en el diseño de productos 2.- Incluir procesos y propuestas e innovación en sus proyectos de diseño 3.- Explicar, clasificar, identificar y utilizar los diferentes ejes de la innovación

-Investigaciones
-Proyectos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	investigación con sustentación	Innovación en diseño y calidad de vida	APORTE 1	5	Semana: 4 (09-OCT-18 al 13-OCT-18)
Trabajos prácticos - productos	trabajos mas informes	Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso	APORTE 2	10	Semana: 9 (12-NOV-18 al 14-NOV-18)
Trabajos prácticos - productos	trabajos mas informes	Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología	APORTE 3	15	Semana: 15 (al)
Proyectos	proyecto final	Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Proyectos	prototipo - proyecto final	Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Proyectos	prototipo	Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)
Proyectos	proyecto final - la nota se repite	Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
BRAMSTON, DAVID	parramon	BASES DEL DISEÑO DE PRODUCTO: DE LA IDEA AL PRODUCTO	2010	978-84-342-3668-4
BONSIEPE, GUI	Ediciones Infinito	DEL OBJETO A LA INTERFASE	1999	987-96370-6-2
CHAVES NORBERTO	Paidós	EL DISEÑO INVISIBLE	2005	950-12-2722-7
FLUSSER, VILEM	SINTESIS	FILOSOFIA DEL DISEÑO: LA FORMA DE LAS COSAS	2002	9788477389897
HUDSON JENIFER	Blume	MIL NUEVOS DISEÑOS	2010	978-84-9801-447-1
HUDSON JENIFER	Laurence King	PROCESS 50 PRODUCT DESIGNS FROM CONCEPT TO MANUFACTURE	2011	9781856697255
KARL T ULRICH; STEVEN D EPPINGE	McGraw Hill	DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS	2013	978-6-07-150944-4
MORRIS, RICHARD	parramon	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE PRODUCTO	2009	9788434235571
RAYMOND, MARTIN	Promopress	TENDENCIAS	2010	978-84-92810-02-4
WILLIAM LIDWELL, KRITINA HOLDEN, JILL BUTLER	BLUME	PRINCIPIOS UNIVERSALES DE DISEÑO	2011	978-84-8076-913-6

Web

Autor	Título	Url
Reforma	Trabajan Con Innovación, Diseño Y Emprendimiento	http://search.proquest.com/docview/308307453?accountid=36552
Reforma	Logran Empresas Ventas Con Innovación Y Diseño	http://search.proquest.com/docview/835121325?accountid=36552
Galán, María Beatriz	E- Libro	http://site.ebrary.com/lib/uaswaysp/docDetail.action?docID=10312357&p00=dise%C3%B1o%20innovaci%C3%B3n
Arbonies Angle	E- Libro	http://site.ebrary.com/lib/uaswaysp/docDetail.action?docID=10390618&p00=dise%C3%B1o%20innovaci%C3%B3n
Portafolio (Nov 28, 2006): N/A.	300 Proyectos Compiten En Innovación De Diseño	http://search.proquest.com/docview/334336844?accountid=36552

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **12/09/2018**

Estado: **Aprobado**