

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 : Septiembre-2023 a Febrero-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

1.1	Qué es la Innovación?
1.2	Inovación y Diseño
1.3	Innovación Social e innovación en el mercado
1.4	Proyecto de diseño 1
2.1	Qué son los públicos específicos
2.2	El perfil de usuario
2.3	Diseño centrado en el usuario
2.4	Proyecto de diseño 2
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
4.1	Inclusión Social
4.2	Inclusión Educativa
4.3	Diseño Inclusivo y/o Diseño Universal
4.4	proyecto de diseño 3
5.1	Práctica 1: La innovación social en nuestro contexto: La industria ecuatoriana del diseño
5.2	Práctica 2: El ecodiseño: realidades del Ecuador
5.3	Práctica 3: Análisis de casos aplicados al diseño ecológico

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.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-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.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-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.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-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.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-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.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-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.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-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.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-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.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Trabajos prácticos -
productos

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

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia**Resultado de aprendizaje de la materia**

procesos profesionales.

Evidencias

-Trabaja eficientemente en grupos interdisciplinarios.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Trabajos prácticos -
productos**Desglose de evaluación**

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	trabajo sobre el primer capítulo	Innovación	APORTE	5	Semana: 3 (02-OCT-23 al 07-OCT-23)
Evaluación escrita	evaluación sobre el capítulo 2	Públicos Específicos	APORTE	5	Semana: 5 (16-OCT-23 al 21-OCT-23)
Trabajos prácticos - productos	trabajo del capítulo 2	Diseño y Medio ambiente, Públicos Específicos	APORTE	10	Semana: 8 (06-NOV-23 al 11-NOV-23)
Trabajos prácticos - productos	trabajo de los capítulos 3 y 4	Diseño y Medio ambiente, Inclusión	APORTE	10	Semana: 15 (al)
Proyectos	esquicio	Prácticas	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	trabajo final	Diseño y Medio ambiente, Inclusión	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Proyectos	esquicio	Prácticas	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	nota del trabajo final	Diseño y Medio ambiente, Inclusión	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

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: **13/09/2023**

Estado: **Aprobado**