

FACULTAD: CIENCIAS ADMINISTRATIVAS
ESCUELA: ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS DE DISEÑO

UNIDAD CURRICULAR: DISEÑO VIII (DISEÑO INDUSTRIAL I)

Código de la Escuela	Código	Período	Elaborado por	Fecha Elaboración		Plan de Estudios
15	15-0258	VIII	Prof. Daniela Santo	Octubre 2012		2012
Eje de Formación			Prelación	HAD	HTIE	Unidades de Crédito
Profesional y Práctica			Diseño VI	2	4	2

HAD: Horas de Acompañamiento Docente Semanales
HTIE: Horas de Trabajo Independiente del Estudiante Semanales

FUNDAMENTACIÓN

La Unidad Curricular consiste en expresar volumétricamente un concepto de diseño, (armonía, orden, ruido, ritmo, equilibrio, etc.) modificando la estructura de un sólido geométrico, empleando las bases del pensamiento y la proyección tridimensional.

Es necesaria su inclusión en el currículo por ser una disciplina que estudia la concepción formal de los productos, por lo tanto se ocupa del aspecto estético, de la funcionalidad, de la adecuación productiva y comercial. Aporta al perfil del estudiante una amplia gama de procesos creativos y sistemáticos. Plantea analizar un concepto de diseño a través de los fundamentos de una composición tridimensional, las características, las tres dimensiones y su representación espacial.

El estudiante podrá desarrollar competencias vinculadas al conocimiento sobre área de estudio y profesión, al compromiso con la calidad, a la capacidad para formular y gestionar proyectos, considerando la preservación del ambiente.

COMPETENCIAS DEL PERFIL PROFESIONAL VINCULADAS CON LA UNIDAD CURRICULAR

El curso permite al estudiante desarrollar las siguientes competencias específicas del Licenciado en Administración de Empresas de Diseño:

Planifica, dirige y controla la materialización de sus producciones e implementación de los proyectos de producción gráfica, artística y visual.

Piensa creativamente, toma decisiones, resuelve problemas, genera ideas innovadoras y escoge la mejor alternativa.

COMPETENCIAS DE LA UNIDAD CURRICULAR

Diseña objetos tridimensionales en madera, cerámica o fibra de vidrio con una utilidad específica, generando un prototipo que pueda servir para su reproducción en serie.

MÓDULOS

MÓDULO I. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO INDUSTRIAL

Contenidos:

Introducción al Diseño Industrial. Concepto.

Historia: Revolución industrial, Bauhaus. Segunda Guerra Mundial.

Objetivos sociales del Diseño Industrial. Diferencia entre Diseño Industrial y artesanía.

Ejemplos de proyectos de Diseño Industrial.

Desempeños:

Proyecta un objeto aplicando el proceso de diseño industrial.

MÓDULO II. PROCESOS DE PRODUCCIÓN

Contenidos:

Procesos de producción de productos en: Madera, vidrio, plástico y metal. Sus características, maquinarias, industrias establecidas en el país y sus diferentes aplicaciones en productos.

Desempeños:

Reconoce los procesos para la producción de productos en diversos materiales, sus características, maquinarias, industrias establecidas en el país y sus diferentes aplicaciones.

MÓDULO III. METODOLOGÍA PROYECTUAL

Contenidos:

Definición de una metodología proyectual, concepto de biónica y ergonomía como instrumentos importantes en el desarrollo de la metodología basada en una necesidad real.

Proceso de producción de los principales materiales utilizados en la industria.

Características de un buen envase y empaque.

Normas COVENIN.

Desempeños:

Define biónica y ergonomía como instrumentos importantes en el desarrollo de la metodología basada en una necesidad real.

Estudia el proceso de producción de los principales materiales utilizados en la industria.

Reconoce las características de un buen envase y empaque.

Estudia las normas COVENIN para la producción de productos.

MÓDULO IV. DISEÑO DE UN PRODUCTO INDUSTRIAL

Contenidos:

Concepto de Prototipo Metodología Proyectual. Procesos de Producción

Desempeños:

Construye un prototipo, como modelo (representación, demostración o simulación) de un producto. Reconoce el proceso de producción de un Producto Industrial.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Realizar el Diseño de un envase con su respectivo empaque basado en una necesidad real, desarrollados a través de la utilización de una metodología proyectual y aplicando proceso de producción reales.

Proyectar un Objeto Industrial presentado en Prototipo, el cual solucione una necesidad real de un sector de la población, desarrollado por medio de una metodología y procesos de producción viables.

Se utilizarán para su realización estrategias individuales y/o grupales. Se realizarán ensayos y debates.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Las técnicas e instrumentos que se proponen para evaluar los aprendizajes, son investigación y exposición (escritas, orales y prácticas) por grupos en clases o individuales, de los diferentes procesos de producción. Se evaluará mediante una escala de estimación.

REFERENCIAS

Bonsiepe Gui. (1994). Historia, teoría y práctica del Diseño Industrial. Barcelona: Editorial Gustavo Gili

Lobach, B. (1990). Diseño Industrial. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Martin Zelnik, J. (1983) Las dimensiones humanas en los espacios interiores. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

McCormick Ernest J. (1986) Ergonomía. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Munari, Bruno. (1983) ¿Cómo nacen los objetos?, apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Papanek, V. (1983) Diseñar para el mundo real. H. Madrid: Blume Ediciones.

Wong, Wucius. (1983) Fundamentos del Diseño Bi y Tridimensional. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.