

**UNIVERSIDAD NUEVA ESPARTA
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS
ESCUELA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS DE DISEÑO**

**DISEÑO CURRICULAR
COMPLEMENTARIA III
(DISEÑO INDUSTRIAL II)**

CÓDIGO DE LA ESCUELA: 15-17247		PENSUM: Abril 1997
ASIGNATURA: Complementaria III		CÓDIGO DE ASIGNATURA: 15-0143
SEMESTRE: 9	UNIDADES CREDITOS: 1	TOTAL HORAS/SEMESTRE: 32

PRELACIÓN	ELABORACIÓN	REVISADO POR
U/C 7mo. Aprob.	Prof.: Gisela García	Prof.: Natalia Pannaci S.
	Fecha: Enero 2006	Fecha: Enero 2006

FUNDAMENTACIÓN

Diseño Gráfico IX comprende el estudio del Diseño de objetos tridimensionales aplicado a casos reales. Esta materia tiene gran relevancia dentro del plan de estudios de la carrera debido a que se resuelven necesidades reales y los estudiantes estarán en la capacidad de ejecutar todo el proceso de diseño de un objeto tridimensional en madera, cerámica o fibra de vidrio con una utilidad específica, generando un prototipo que pueda servir para su reproducción en serie.

Por tal motivo, en el curso se aplicarán técnicas, procedimientos y conocimientos adquiridos del Diseño Gráfico.

Las competencias genéricas del perfil abordadas son aquellas en donde se desarrolle la Capacidad para identificar situaciones, plantear soluciones, resolver necesidades reales y generar nuevas ideas. A continuación señalan las vinculadas:

Compromiso con la Calidad,
Capacidad de trabajo en equipo,
Capacidad para formular y gestionar proyectos, y el
Desempeño con compromiso ético, cultural y social.

COMPETENCIAS DEL PERFIL PROFESIONAL VINCULADAS CON LA UNIDAD CURRICULAR

La Unidad Curricular Diseño Gráfico IX Propicia en el estudiante el contacto directo con la realidad circundante en el área de procesos de producción industrial y el Diseño Gráfico, al pensar creativamente, tomar decisiones, resolver problemas, generar ideas innovadoras y seleccionar la mejor alternativa de solución a una problemática planteada.

De las competencias específicas del perfil del egresado se desarrollan las siguientes:
Planifica, dirige y controla la materialización de sus producciones e implementación de los proyectos de producción industrial.

Desarrolla autonomía y capacidad de diseñar productos innovadores y creativos dentro de la temática del Diseño Industrial.

COMPETENCIAS DE LA UNIDAD CURRICULAR

Establece diferencias y relaciones entre los procesos de producción de objetos tridimensionales mediante el trabajo individual y en equipo, a través de la aplicación de técnicas, materiales y procesos de producción e impresión industrial según la normativa vigente que comporta el sector y los adelantos técnicos y científicos de la profesión.

MÓDULOS

MÓDULO I: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO INDUSTRIAL

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:

Reconoce la evolución histórica del Diseño Industrial.

Establece la diferencia entre Diseño Industrial y Artesanía.

Identifica los procesos de producción presente en diferentes proyectos de Diseño Industrial.

MÓDULO II: PROCESOS DE PRODUCCIÓN

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:

Establece etapas de producción de productos en: madera, vidrio, plástico y metal.

Integra elementos gráficos y estructurales a través del troquel y arte final, en función del concepto, generador y funciones del producto seleccionado.

Aplica los recursos tecnológicos, prácticos y legales de la profesión.

MODULO III: METODOLOGÍA PROYECTUAL

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:

Establece una metodología proyectual para la elaboración de los objetos.

Reconoce las características de un buen envase y empaque.

Aplica las técnicas y procesos de biónica y ergonomía como instrumentos importantes en el desarrollo real del objeto ajustados a las necesidades reales y los requerimientos de las normas COVENIN.

MÓDULO IV: DISEÑO DE UN PRODUCTO INDUSTRIAL

Conceptos de prototipo

Metodología proyectual

Procesos de producción

Desempeño:

Desarrolla la Metodología proyectual y los procesos de producción en la elaboración de objetos tridimensionales aplicado a casos reales.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

De acuerdo a la naturaleza práctica de los contenidos de la materia de Diseño Industrial, se utilizará la estrategia del Método de Proyectos, la cual consiste en seleccionar un objeto a diseñar: un mueble, un contenedor, un empaque un bolso sustentable, desarrollando todo el proceso de diseño en madera, cerámica o fibra de vidrio con una utilidad específica, generando un prototipo que pueda servir para su reproducción en serie.

Estas estrategias se contextualizarán en el mercado industrial actual, ya que el estudiante solicitará los presupuestos a proveedores del área de aplicaciones industriales de materiales y procesos.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Los contenidos de la unidad curricular y el desempeño de la competencia se evaluarán mediante evaluación continua y final a través de la presentación de un proyecto.

Se aplicarán las técnicas e instrumentos acordes con lo que se espera lograr y con las características del grupo, para ello se realizarán proyectos individuales, proyectos grupales, defensas individuales y grupales de cada proyecto presentado evaluando con Listas de Cotejo semanales o por sesión la Presentación, Creatividad, Funcionalidad y uso de lenguaje técnico.

Es requisito como evaluación final del curso en cada Corte la entrega del Proyecto de Desarrollo totalmente operativo y funcional, de manera estructural y gráfica, en un stand que ubique en contexto el producto elaborado.

BIBLIOGRAFIA:

Albarrán, G. (s/f). Diseño de Envases y Embalajes. En Red. Disponible en: http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/disenio_envases_embalajes.pdf [Consulta: Febrero, 2012]

Avellaneda, D. y Villamizar, M. (s/f). Seminario de Empaque y Embalajes para Exportación. En Red. Disponible en: http://camara.ccb.org.co/documentos/4216_presentacion_empaques_y_embalajes.pdf [Consulta: Abril, 2012]

Bernd Lobach. (1990). Diseño Industrial. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, S.A.

Ernest J. McCormick. (1986). Ergonomía. Ed. Gustavo Gili, S.A.

Filippis, Jorge (2007). Glosario del diseño. Segunda Edición. Buenos Aires: Nobuko.

FG Ediciones (2012). Directorio Industrial del Sector Gráfico y Papelero de Venezuela. Caracas: Autor
Lidwell, William, Holden, Kritina y Butler, Hill. (2008). Principios universales de diseño. Barcelona:
Blume.

Panero, J., Zelnik, M. (1983). Las dimensiones humanas en los espacios interiores. Ed. Gustavo Gili,
S.A.

V. Papanek. (1983). Diseñar para el mundo real. H. Blume ediciones.