

	UNIVERSIDAD REGIONAL AMAZÓNICA IKIAM	
	Carreras: Ingeniería en Ciencias del Agua Ingeniería en Ecosistemas	Syllabus de asignatura Primer Semestre

1. INFORMACIÓN GENERAL

Asignatura:	Diseño e Innovación I
Unidad Curricular	Básica
Nivel	Primer Semestre
Campos de formación	Fundamentos teóricos Praxis profesional
Pre-requisitos	Ninguno
Co-requisitos	Ninguno

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El sistema IKIAM implementa estrategias de aprendizaje en su Centro de Innovación, que se conectan con la propuesta curricular de todos los programas académicos. Durante el primer nivel, la cátedra e Diseño e Innovación se enfoca principalmente en potenciar la curiosidad, la creatividad y el desarrollo de habilidades y competencias que permitan que el estudiante se desenvuelva exitosamente en procesos participativos, interdisciplinarios, interculturales, etc., a los cuales se enfrentarán en niveles superiores. La diversidad social, cultural y natural presente en el entorno del campus es provechada para formar profesionales creativos, que logren transformar las ideas en prototipos, con la flexibilidad para que se adapten a los permanentes cambios sociales y puedan generar tecnología social que incida positivamente en el desarrollo del ser humano y el ecosistema.

3.-Objetivos específicos:

- Unidad 1: El juego de los cuentos trata de abstraer y construir sistemáticamente perspectivas del presente a través de los sentidos y sensaciones, para lo cual:
 1. Se pone en escenario el instinto, intuición, inconsciente, automatismo; factores que fomentan la creación ya que se crea conscientemente las posibilidades para el azar.
 2. Se considera a la caricatura como la captación de una esencia perceptiva, una selección de rasgos que prescinde de aspectos accidentales.
 3. Se ejercita, a través de estímulos, la capacidad percepción y de abstracción de lo fundamental y de las relaciones que pueden existir, a partir de una escena que a simple vista no tiene orden.
 4. Se genera un armonía (orden) partir de la intuición y la decisión personal, y finalmente.

5. La armonía generada se contextualiza mediante un cuento que responde dos preguntas, quién? y dónde?

- Unidad 2: La producción y reproducción de estructuras lúdicas, tratan de potenciar su capacidad percepción, estimular su sensibilidad y fomentar valores solidarios, cooperativos, no discriminatorio (evitar conductas sexistas). Es uno de los principales instrumentos para estimular la creatividad, y a través de efectuar y proponer estrategias (plantear problemáticas) se busca dar generar un marco lúdico (proponer soluciones). La estructura lúdica tiene una organización específica, y para generar una maqueta de dicha estructura se aprovecha materiales reciclados, en buen estado. Para construirlo, se utiliza el pensamiento las manos.
- Unidad 3: El componente cultural, busca incluir en el proceso de aprendizaje, de manera continua, la sensibilidad estética, el descubrimiento de lo admirable. Se busca que el estudiante incorpore a sus procesos de aprendizaje y generación de conocimiento la emoción personal y la capacidad de admiración que posee el artista, ya que la ciencia y el arte no existen sin emoción y admiración.

4.-Contenido

Unidad y Connotación	
Charla introductoria a la Innovación (2 horas)	
Unidad 1: El Juego de los Cuentos (10 horas)	<p>El juego de los cuentos trata de abstraer y construir sistemáticamente perspectivas del presente a través de los sentidos y sensaciones.</p> <p>Producir (2 horas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Veo-veo • La casa de la infancia • Disparates • A varias manos <p>Limpiar (2 horas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fósiles • Caricaturas <p>Abrir (2 horas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vibración por simpatía • Fantasma <p>Habitar (2 horas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasa ahí? • ¿Dónde sucede esto? <p>Construcción del cuento (2 horas): A través de fotografías y frases cortas se construye la percepción personal del evento construido en los 4 pasos anteriores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La edición del cuento se realizará en programas de Autoedición, inicialmente en Publisher.

<p style="text-align: center;">Unidad 2: Creación de Juegos (26 horas)</p>	<p>Esta unidad se enfoca principalmente en adquirir conocimiento mientras se divierten, a través la generación de estructuras lúdicas. Las actividades que se permitirán generar la estructura lúdica, responde al siguiente proceso de diseño:</p> <p>Motivación e Introducción a los Juguetes (2 horas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Charla sobre el Mundo del Juego (Enfoque de las inteligencias múltiples) • Características del juego. <p>Establecimiento del mercado objetivo (2 horas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Charla sobre Marketing de Juguetes • Determinación del Mercado Objetivo <p>Generación de ideas (10 horas): ¡Con el apoyo permanente del docente!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generar ideas básicas sobre estructuras lúdicas. • Seleccionar la estructura lúdica que se empata con el fundamento teórico y conceptual de la asignatura de primer nivel seleccionada. • Desarrollar una lógica del juego, • Desarrollar un croquis esquemático del juego, • Analizar la lógica y estructura del juguete. • Planificar e identificar los recursos para la elaboración de la maqueta (Instrumentos, herramientas y materiales tentativos), • Desarrollar un diagrama de flujo de la construcción <p>Construcción de la Maqueta (6 horas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Charla sobre seguridad en el taller y manejo de instrumentos y herramientas. • Construcción de juguetes: <ul style="list-style-type: none"> ○ Construcción de partes del juguete ○ Ensamblaje de las partes ○ Edición y diseño gráfico de la portada y reglas del juguete <p>Jugar y evaluar (2 he):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar entre grupos y recolectar sugerencias (Lluvia de ideas) <p>Rediseñar (2 he): Rediseñar el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ponderar la proporción de rediseño en función del tiempo que se empleará y la complejidad. <ul style="list-style-type: none"> ○ Parcial: rediseñar ○ Total: Plantear señalando los cambios en un croquis <p>Informe (2 horas): A través de esquemas, fotografías y frases cortas se ilustra la lógica, el concepto, el proceso de diseño, características constructivas y de montaje que presenta el juego.</p>
---	---

<p style="text-align: center;">Unidad 3: Núcleo de Arte (24 horas)</p>	<p>Coordinación con la Dirección de Cultura y la Dirección con el Departamento de Comunicación seminarios de actividades artísticas. A lo largo del nivel, los estudiantes tomarán como mínimo un seminario. Los contenidos para cada actividad artística serán revisados a profundidad por el especialista que dicte el seminario. Los estudiantes podrán elegir una de las orientaciones artísticas que a continuación se propone:</p> <p>Dibujo y Pintura 1 (24 horas): Primer Nivel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historia del dibujo: • Luz y sombra: Sobre figuras geométricas • Composición Espacial: Realización de materia muerta • Perspectiva: Proyección de objetos en el espacio, recreación tridimensional, axonometría, isometría y proyección caballera. • Paisaje • Figura humana: El cuerpo y partes del cuerpo • Otras técnicas de dibujo: Carboncillo, sanguina y sepia • Retrato (Evaluación) <p>Fotografía (24 horas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • La luz, el espectro electromagnético, los colores de la luz, características de la luz • Los elementos que componen la cámara fotográfica, controles básicos. Balance de blancos, el color de la luz • Funciones de los controles básicos de la cámara, para que sirven • , como utilizarlos en forma creativa, los valores de la iluminación • Micro campañas con conceptos, continuación con los controles de la cámara, valores EV, diafragma obturador, par diafragma obturador, los diferentes tipos de objetivos. • La Composición en las artes visuales, la Gestald, la Bauhaus, el minimalismo, el manejo conceptual de lo menos es más, significación del concepto visual minimalista. • La descomposición: Como logramos la mirada a través de la descomposición. Surrealismo en la comunicación fotográfica publicitaria. Mito o Realidad • El caso de Vanytti Fair – Anny Leibovitz: El manejo de los colores en la orientación de los consumidores. • El fotógrafo tácito o el fotógrafo activo: La agencia, presencia de la agencia en la creación de la imagen, las imágenes de paquete, los conceptos predeterminados, la libre creación, lo que no queremos pero tenemos que hacer – cuando la agencia manda o cuando el fotógrafo piensa. • Manejo de la iluminación, diferentes tipos luces de estudio, el uso de las luces spot, la luz difusa, luces mixtas la combinación de los diferentes elementos en la iluminación, luces y pantallas de relleno <p>Teatro (24 horas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historia del teatro: Origen mítico religioso, Edad Media, el teatro moderno, el teatro clásico, el teatro del Renacimiento, el teatro
---	---

	<p>Isabelino, el Neoclasicismo, corrientes del Teatro Moderno, artículos periodísticos acerca del teatro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto de elementos del teatro: dramaturgo, público, intérprete. • Concepto de elementos secundarios: Iluminación, utilería, escenografía, vestuario, maquillaje y música • Concepto y características de la tragedia, comedia, drama • Ejercicios y juegos en el teatro: Respiración, control, contención, emisión, dicción, vocalización, volumen articulación, ritmo, intensidad, matices, tonos, ejercicios de relajación y respiración, juegos de concentración, percepción auditiva, visual y táctil, mímica y juegos de improvisación. • Las muestras de teatro en nuestro país: observación de una puesta en escena • La generación de ideas, el guion teatral, partes y elementos. • Presentación artística, crítica de la obra puesta en escena y mejora de la obra. • Presentación de una obra teatral corta de autoría grupal. <p>Danza (24 horas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Danza: Tipos, evolución histórica, la danza en Ecuador, clases y antecedentes históricos. • Taller práctico 1: Ejecución de Pasos, vestuario, expresión y apreciación artística. • Taller práctico 2: Interpretación de la danza, dominio corporal, coordinación de movimientos, dinámica grupal. • Selección de una danza representativa del Ecuador • Pasos, explicación del Vestuario e interpretación de la danza. • Taller práctico 3: Armado de coreografía, repaso de pasos y expresión de la danza. • Presentación de la danza. <p>Escultura (24 horas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escultura y su historia • Reflexión sobre la escultura e importancia video de celebres escultores • El barro y su tratamiento • Herramientas y su uso • El modelado y el volumen trabajo bidimensional • Composición figuras planas • Pulido de trabajo • Proceso de vaciado • Capas de yeso para sacar molde • Desmolde de pieza • Restauración de obra, usar la talla y esmeril • Uso de herramientas como alternativa acabado de bronce (patinas) • Presentación de la danza.
--	---

5.-Evaluación

La cátedra de diseño e innovación valorará el trabajo riguroso, en un ambiente, artístico, interdisciplinario donde prime la producción de ideas y cuyos productos se vean reflejados en una maqueta - prototipo. Es así que cada actividad tendrá su evaluación parcial ponderada. El porcentaje de cada una de las partes que integran el curso se indica a continuación: Unidad 1: 20%, unidad 2: 50% y unidad 3: 30%. El alumno que no apruebe alguno de los 3 componentes no podrá aprobar el curso.

6.-Bibliografía

- Caraballo, A., & Bayarri, G. (2016). 20 Acciones para potenciar la creatividad y la innovación en la empresa. Madrid, España: Neuronilla. Retrieved from <http://www.neuronilla.com/documentate/articulos/45-innovacion-empresa/889-20-acciones-para-desarrollar-la-creatividad-y-la-innovacion-en-la-empresa.html>
- Cuba, S. (2012). Taller de Teatro. Lima, Purú.
- Egas, L. (2010). Dibujo I. Guayaquil, Ecuador: Universidad de Especialidades Espíritu Santo, Facultad de Comunicación.
- Escobar, N. (2000). *LA INNOVACIÓN TECNOLÓGICA* (Vol. 4). Santiago de Cuba, Cuba.
- JCYL. (2011). *Herramientas para la creatividad*. Castilla y León, España: JCYL.
- Pescara, Á. (2009). Comunicación Fotográfica. Guayaquil, Ecuador: Universidad de Especialidades Espíritu Santo, Facultad de Comunicación.
- PNP, E. de O. (2015). Danzas II. Lima, Purú: Escuela de Oficiales PNP.
- Ponti, F., & Ferrás, X. (2014). Siete estrategias de Creatividad. Barcelona, España: CIDEM - ESADE.
- Salvat, B. G., & Navarra, P. L. (2009). ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR : EL CASO DE LA UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA. *REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN*. Ciudad de México, México D.f.: Universidad Iberoamericana.
- Scarone, C. A. (2005). *La innovación en la empresa : la orientación al mercado como factor de éxito en el proceso de innovación en producto*. Universitat Oberta de Catalunya.
- SUDOE INTERREG. (2016). *Manual de la creatividad empresarial*. Catambria, España: SUDOE INTERreg. Retrieved from <http://4.interreg-sudoe.eu/ESP/d/111/El-Programa-SUDOE/Qué-es-el-programa-SUDOE>