

UNIDAD	<b>AZCAPOTZALCO</b>	DIVISION	<b>CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISENO</b>	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN <b>LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL</b>				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	<b>15</b>
<b>1430041</b>	<b>DISEÑO DE PRODUCTOS I</b>		TIPO	<b>OBL.</b>
H.TEOR. <b>6.0</b>	SERIACION		TRIM.	<b>III</b>
H.PRAC. <b>3.0</b>	<b>86 CREDITOS DEL T.G.</b>			

**OBJETIVO(S) :**

Objetivo General:

Al final de la UEA el alumno será capaz de:

Diseñar de 4 a 6 objetos sencillos con base en el descubrimiento de problemas en su ámbito personal, dentro de una temática propuesta por el profesor y, tomando como referencia el Modelo General del Proceso de Diseño, desarrollar principalmente las fases de Hipótesis y Proyecto, poniendo especial atención a las relaciones forma-función.

Objetivos Parciales:

Al final de la UEA el alumno será capaz de:

- Desarrollar habilidades creativas y de expresión dentro de un ambiente cooperativo.
- Descubrir oportunidades específicas de diseño mediante la observación del ámbito personal.
- Proponer alternativas de principios de solución a partir del análisis funcional del objeto, con el apoyo de métodos y técnicas creativas.
- Representar sus propuestas preliminares de diseño por medio de bocetos y maquetas.
- Seleccionar el principio de solución más conveniente con base en la evaluación de las alternativas generadas, bajo criterios de originalidad, pertinencia, viabilidad y preferencia personal, auxiliándose de técnicas para evaluar con discernimiento.
- Desarrollar la propuesta seleccionada, resolviendo los aspectos de la forma relativos principalmente a las funciones prácticas y expresivas del objeto, hasta obtener un producto que reúna las cualidades de completitud, simplicidad y unidad.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 402

*[Handwritten Signature]*  
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 1430041

DISEÑO DE PRODUCTOS I

- Probar y comunicar sus propuestas con el auxilio de maquetas y modelos volumétricos, apoyándose en croquis y planos generales.
- Realizar un prototipo de apariencia, escala 1:1, para comprobar las principales aportaciones y la estética de su propuesta de diseño.

**CONTENIDO SINTETICO:**

- Introducción al diseño de productos. Factores a considerar. El proceso de diseño. La creatividad en el ámbito del diseño. Las competencias fundamentales del diseñador.
- Complejidad estructural y funcional de los objetos sencillos: reducido número de elementos interrelacionados para realizar funciones simples como contener, cubrir, proteger, ordenar, sujetar, etc.
- El ámbito personal o aquel en el que el alumno se desenvuelve cotidianamente.
- Métodos y técnicas de apoyo:
- Principios para la generación de un ambiente creativo.
- Análisis semántico para el entendimiento del objeto y sus funciones.
- Análisis funcional-estructural del objeto como sistema.
- Lluvia de ideas (Brainstorming).
- Búsqueda de principios de solución a las funciones del objeto por medio de analogías (Sinéctica).
- Análisis de las cualidades del producto.
- Transfiguración de ideas preliminares.
- Evaluación con discernimiento.

**MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:**

- Planteamiento de situaciones de aprendizaje por el profesor.
- Desarrollo de actividades individuales y colectivas por parte de los alumnos, basadas en la creación de un ambiente de cooperación, para llevar a cabo las diversas etapas del proceso de diseño.
- Realización de modelos y prototipos en los talleres y laboratorios de Diseño Industrial.
- Presencial, semipresencial, virtual o a distancia.

**MODALIDADES DE EVALUACION:**

Evaluación Global:



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 402

*V. Waul*  
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 1430041

DISEÑO DE PRODUCTOS I

- Se integrará con base en las evaluaciones de cada proyecto de diseño.
- Para aprobar el curso se requiere haber participado en las actividades de clase y haber obtenido calificación aprobatoria en todos los proyectos.
- Las modalidades de evaluación incluyen la autoevaluación, coevaluación (docente-alumno) y evaluación mutua (alumno-alumno).
- Los productos de diseño se evaluarán bajo los criterios de: originalidad y pertinencia (operativa, práctica y expresiva) del concepto; y de calidad en la realización de los modelos.
- La bitácora de diseño se evaluará considerando el contenido (completitud, organización) y la forma (presentación, estética).
- Se tomará en cuenta la puntualidad en las entregas y la participación en la exposición final.

Evaluación de Recuperación:

No hay evaluación de recuperación.

**BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:**

1. AGUIRRE, María. y MARTÍNEZ DE VELASCO, Emilio. Apuntes para una teoría de los objetos. Disponibles por temas en el Aula virtual "Diseño de Objetos". Curso CyAD102-254. 2014. <http://camvia.azc.uam.mx/> .
2. ALCALDE, J., DIEGO MAS, J. A. y ARTACHO, M. Diseño de producto. Métodos y técnicas. España: Alfaomega / Universidad Politécnica de Valencia, 2004.
3. CROSS, Nigel. Métodos de diseño. Estrategias para el diseño de productos. México: Limusa Wiley, 2008.
4. DE BONO, E. Seis sombreros para pensar (1a ed. en inglés 1985). Barcelona: Granica, 1988.
5. EISSEN, KOOSY, Roselien. Bocetaje. Las bases. Ámsterdam: BIS Publishers, 2013.
6. GARCÍA, M., CLOQUELL, V., GÓMEZ, T. Metodología del Diseño Industrial. España: Universidad Politécnica de Valencia, (s/f).



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 402

EL SECRETARIO DEL COLEGIO