



| | | | | |
|--|---------------------------------|----------|--|-------------|
| UNIDAD | AZCAPOTZALCO | DIVISION | CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISENO | 1 / 4 |
| NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL | | | | |
| CLAVE | UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE | | CRED. | 15 |
| 1430046 | DISEÑO DE PRODUCTOS II | | TIPO | OBL. |
| H. TEOR. 6.0 | SERIACION | | TRIM. | IV |
| H. PRAC. 3.0 | 1430041 | | | |

OBJETIVO (S) :

Objetivo General:

Al finalizar la UEA el alumno será capaz de:

Desarrollar de 3 a 5 proyectos de diseño, que den solución a necesidades de objetos relativos a espacios en los que interactúan grupos en el ámbito familiar y de trabajo, tomando como referencia el Modelo General del Proceso de Diseño y a partir de la preparación previa de las fases de Caso y Problema por parte del profesor y el alumno.

Objetivos Parciales:

Al finalizar la UEA el alumno será capaz de:

- Generar soluciones creativas a problemas de diseño, enfatizando en los aspectos conceptuales y ergonómicos en el diseño de la forma, función, estructura y uso, introduciendo el análisis, métodos y técnicas creativas; representadas en bocetos, modelos y prototipos.
- Realizar fundamentalmente las fases de Problema, Hipótesis y Proyecto
- Desarrollar habilidades creativas y expresivas dentro de un hábitat que ofrezca bienestar al ser humano, tomando en cuenta la innovación competitiva.
- Investigar e identificar problemáticas o necesidades específicas de diseño en el ámbito familiar.
- Enfatizar aspectos de forma, función y uso; hasta la obtención del producto que reúna las características óptimas del objeto.
- Representar sus propuestas finales apoyándose en rénders y planos generales.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 302

[Handwritten Signature]
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

| | | |
|---|------------------------|------|
| NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL | | 2/ 4 |
| CLAVE 1430046 | DISEÑO DE PRODUCTOS II | |

CONTENIDO SINTETICO:

1. Los diseños serán muebles, interfaces y artefactos para el hogar o el trabajo, de baja a mediana complejidad y en los que la ergonomía juega un papel determinante, pertenecientes a los ámbitos en que se desenvuelve el alumno, dividido en dos secciones:
 - a) Necesidades familiares. Ejemplos: muebles de trabajo o de descanso en casa, separadores de espacios, artefactos y útiles para actividades domésticas (cocina, baño, etc.).
 - b) Necesidades grupales: Ejemplos: muebles y accesorios para oficina, juegos, etcétera.

2. Se estudiarán y pondrán en práctica, según el caso, los siguientes métodos y técnicas:
 - a) Modelo General del Proceso de Diseño.
 - b) Metodología para el diseño centrado en el Ser Humano.
 - c) Valoración de uso: ¿Para quién, para qué?.
 - d) Análisis de mercado (productos existentes), visual, estructural y funcional.
 - e) Innovación competitiva.
 - f) Análisis semántico y morfológico para el entendimiento del objeto y sus funciones.
 - g) Análisis de materiales, máquinas y herramientas.
 - h) Lluvia de ideas.
 - i) Análisis de las cualidades del producto.
 - j) Transfiguración.
 - k) Listas de verificación.
 - l) Desarrollo.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Exposición de temáticas por parte del profesor.
- Investigación documental y de campo por parte de los alumnos.
- Desarrollo de proyectos de forma individual y /o colectiva.
- Elaboración de modelos y prototipos en los talleres y laboratorios de Diseño Industrial.
- Presentación de los resultados.
- Presencial, semipresencial, virtual y/o a distancia.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 402

[Handwritten Signature]
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global:

- Investigación de temas.
- Desarrollos de proyectos.
- Uso de talleres.
- Exposición y trabajo por equipo y/o individual de los proyectos realizados.
- Proyectos terminados con calidad.
- Evaluación al término de cada proyecto.
- Evaluación en Expo-CYAD, con el reporte y proyectos expuestos.
- Participaciones, revisiones, supervisión con evaluación.
- Desarrollo de productos en los talleres de la UAM-A.
- Conocimiento de máquinas y herramientas.
- Entregas en fechas indicadas.
- Nota: No se aceptan trabajos extemporáneos.

Evaluación de Recuperación:

- No hay evaluación de recuperación.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. ACHA, J. Introducción a la Creatividad Artística. México: Ed. Trillas, 1992.
2. ÁVILA, R., PRADO, L. y GONZÁLEZ, E. Dimensiones Antropométricas de la Población Latinoamericana. México: Universidad de Guadalajara, Centro de Investigaciones en Ergonomía, 2001.
3. BRAMSTON, David. De la idea al producto. Barcelona, España: Parramón Ediciones, 2010.
4. BYARS, Mel. 50 Products. Innovations in Design and Materials. New York, U.S.A.: Ed. Whitney Library of Design, Prodesign Series, 1998.
5. BYARS, Mel. 50 Products. Innovations in Design and Materials. New York, U.S.A.: Ed. Whitney Library of Design, Prodesign Series, 1998.
6. CROSS, Nigel. Métodos de diseño. Estrategias para el diseño de productos. México: Limusa Wiley, 2008.
7. FLORES, C. Ergonomía para el Diseño. México: Designio, 2001.
8. GALINDO, M. Kids' Design. Impreso en inglés. Alemania: Braun Publishing AG, 2014.
9. GRINYER, Clive. Diseño inteligente productos que cambian nuestra vida. México: McGraw Lucas, D, 2013. Green Design 1. Impreso en inglés.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 402

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 1430046 DISEÑO DE PRODUCTOS II

- Alemania: Braun Publishing AG, 2001.
10. HESKETT, John. El diseño en la vida cotidiana. Barcelona, España: Ed. Gustavo Gili, 2005.
 11. HUDSON, Jennifer. Proceso, 50 productos de diseño del concepto a la fabricación. Londres, Inglaterra: Blume, 2009.
 12. LEFTEI, Chris. Así se hace. Técnicas de fabricación para el diseño de producto. Londres, Inglaterra: Blume, 2008.
 13. LUCAS, D. Green Design 2. Impreso en inglés. Alemania: Braun Publishing AG, 2013.
 14. MORRIS, Richard. Fundamentos del diseño de productos, todos los pasos del diseño de productos, desde la concepción de la idea hasta la investigación de mercado pasando por la producción. Barcelona, España: Parramón, Arquitectura y Diseño. Colección Diseño, 2009.
 15. MYERSON, Jeremy. IDEO Masters of innovation. Alemania: teNeues, 2003.
 16. MUNARI, Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona, España: Ed. Gustavo Gili, 5ta ed, 1993.
 17. PANERO, J., ZELNIK, M. Las Dimensiones Humanas en los Espacios Interiores. Barcelona, España: Ed. Gustavo Gili, 2007.
 18. RICARD, A. La Aventura Creativa; Las Raíces del Diseño. Barcelona, España: Ed. Ariel, 2000.
 19. RODRÍGUEZ, G. Manual de Diseño Industrial. UAM-A. México: Ed. Gustavo Gili, 1997.
 20. ROTH, M. Masters & their Pieces. Impreso en inglés. Alemania: Braun Publishing AG, 2012.
 21. RUANO, D. Diseño y Biomimética, Simbiosis para la Innovación Sustentable. Tesis para obtener el grado de Maestro en Diseño Industrial. Posgrado en Diseño Industria, UNAM. Disponible en el aula virtual "Diseño del Producto II", CyAD102-255, <http://camvia.azc.uam.mx/av/course/view.php?id=422>, 2010.
 22. VILLARREAL, J. Biodiseño, Biología y Diseño. México: Designio. Byars, M., 1997. 50 Chairs. Innovations in Design and Materials. New York U. S. A.: Prodesign Series. Ed. Whitney Library of Design, 2012.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESION NUM. 302

V. Wau
EL SECRETARIO DEL COLEGIO