

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNÍA.
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA.
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS.**

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN	
1. Unidad Académica: Facultad de Arquitectura y Diseño	
2. Programa de estudio: Licenciatura en Diseño Industrial	3. Vigencia del plan: 2010-2
4. Unidad de Competencia : Metodología del Diseño 1	5. Clave: 8322
6. HC: 2 HL: HT: HPC: HE: 2 CR: 4	
7. Ciclo escolar: 2011-1	8. Etapa de formación a la que pertenece: Disciplinaria
9. Carácter de la unidad de aprendizaje: Obligatoria	
10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje: Aprobar etapa básica	

Elaboró: L.D.I. Fabiola Correa Rivera, L.D.I. Wendy Adríana Hernández Arellano, LDI. Tania Castañeda, LDI. Ricardo Barragan Noguera	Vo.Bo.: Mario Macalpin Coronado
Fecha: Agosto 2009	Puesto: Subdirector

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.

Materia teórica obligatoria cuya finalidad es introducir al alumno en el proceso básico de diseño de objetos a través de distintos ejercicios, con el objetivo de integrar los conceptos aprendidos en la asignatura de Teoría del Diseño I a las prácticas realizadas dentro de la unidad de aprendizaje de Diseño III.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Conocer la relación implícita de la metodología en el proceso de diseño de objetos, integrando la dicotomía forma-función haciendo énfasis en la morfología del objeto.

IV. EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO.

Realización ejercicios de abstracción utilizando como herramientas: mapas mentales, mapas conceptuales, dibujos, reportes, matrices, collages, entre otros; enfocados al manejo y dominio del proceso de diseño.

V. DESARROLLO POR UNIDADES.

ENCUADRE E INTRODUCCIÓN AL CONTENIDO DEL CURSO.

Duración: 2 horas.

Presentación del programa del curso. Importancia de la materia en el mapa curricular y formación profesional. Planteamiento de las características, temas y contenidos la asignatura. Condiciones de los trabajos para su entrega. Modos de evaluación.

Evaluación diagnóstica, a criterio del docente.

UNIDAD I METODOLOGÍA Duración. 2 hrs.

Competencia:

Conocer y comprender la definición básica de método, metodología y proceso.

1. Definiciones y conceptos de metodología, método y proceso
2. Finalidad de la metodología del proceso en el diseño industrial

Unidad II HERRAMIENTAS DE INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS

Duración: 6 horas

Competencia:

Conocer y aplicar distintas herramientas para la investigación y el análisis del objeto dentro de un proyecto de diseño.

2.1 Fuentes documentales y de campo

2.2 Registro visual

2.3 Diagrama

2.4 Esquema

2.5 Método iconográfico

2.6 Analogías

2.6.1 Forma

2.6.2 Función

2.7 Matrices

2.8 Análisis FODA

Unidad III

Modelos de métodos de diseño

Duración: 4 horas

Competencia: Conocer y entender diversos modelos de métodos de diseño para fundamentar el proceso de diseño industrial.

3.1 Método proyectual de Bruno Munari

3.2. Método de Archer

Unidad IV

PROCESO DE DISEÑO

Duración: 18 horas

Competencia:

Reconocer y aplicar en un ejercicio práctico las etapas que componen al proceso de diseño establecido.

4.1 Observación y análisis

4.2 Investigación documental y de campo

4.3 Comprensión y abstracción de la información

4.4 Desarrollo de propuesta en base al perfil del producto

4.5 Evaluación de la viabilidad y factibilidad de la (s) propuesta (s)

4.6 Selección de propuesta

4.7 Desarrollo de modelos, simuladores y/o prototipos

4.8 Comunicación del proyecto

VI. METODOLOGÍA

Cada tema será explicado por el docente y el desarrollo de la investigación será realizado por el alumno, se pondrán ejemplos de casos específicos y prácticas mensuales.

-Exposición.

-Investigación y análisis

-Presentación.

-Aplicación

Esta materia es complemento de la unidad de aprendizaje de Diseño III, y se sugiere que el docente que imparta esta materia sea el mismo que al que se le asigne Diseño III.

VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Requisitos a cumplir por el estudiante, congruente con las evidencias de desempeño y las competencias:

1. Criterios de acreditación:

- Calificación mínima aprobatoria: 60.
- Cumplir por lo menos con el 80 % de asistencias, considerando que el trabajo y las revisiones en clase son las asistencias.
- Entrega de los trabajos en tiempo y forma acordados.

2. Criterios cuantitativos para la evaluación:

- Los ejercicios y prácticas tendrán un valor de 30%.
- La calificación promedio de los ejercicios en clase tendrá un valor del 20% de la calificación final.
- El 50% restante se evaluará con la entrega de la carpeta del desarrollo del proceso de diseño del proyecto final de la asignatura de diseño III.

3. Criterios de evaluación cualitativos.

- Entrega puntual de las tareas y prácticas.
- Limpieza y calidad en las tareas y práctica

VIII. BIBLIOGRAFÍA.

Básica

BURDEK BERNAHARD, . *Diseño, Historia, teoría y práctica de D.I.* Ed. GG Barcelona 1994.

LOBACH, BERND. *Diseño Industrial.* Ed. GG Barcelona 1981.

MUNARI, BRUNO *como nacen los objetos* Ed. GG Barcelona 1985.

ALVARADO MARTHA, *Complejidad y Simplicidad en el Diseño*, Ed. Universidad Autónoma Metropolitana, México, 2007.

CAMPI ISABEL, *La idea y la Materia, Vol. 1: El diseño de producto en sus orígenes*, editorial Gustavo Gili.

GARCÍA FRANCISCO, *El producto del diseño y la obra de arte.* Ed. Universidad Autónoma Metropolitana, México, 2005.

Complementaría

RODRÍGUEZ MORALES LUIS, *Diseño estrategia y práctica*, Siglo XXI editores, 2006.

CROSS, *Métodos de Diseño: estrategias para el diseño de productos*, Limusa Wiley.

SANZ, ADAN FELIX, LAFARGUE IZQUIERDO JOSÉ, *Diseño Industrial Desarrollo del producto*, 2002 Thomson.

