

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

<b>I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN</b>	
1. Unidad Académica: <b>Facultad de Arquitectura y Diseño</b>	
2. Programa de estudio: <b>Licenciatura en Diseño Industrial</b>	3. Vigencia del plan: <b>2006-2</b>
4. Unidad de Competencia : <b>Metodología del Diseño II</b>	5. Clave: <b>8327</b>
6. HC: 2      HL: 0      HT: 0      HPC: 0      HE: 2      CR: 4	
7. Ciclo escolar: 2009-2	8. Etapa de formación a la que pertenece: <b>Disciplinaria</b>
9. Carácter de la unidad de aprendizaje: <b>Obligatoria</b>	
10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje: <b>Ninguno</b>	

Elaboró: <b>L.D.I. Fabiola Correa Rivera, L.D.I. Wendy Adriana Hernández Arellano, LDI. Tania Castañeda, DI;MBA. Ricardo Barragán Noguera</b>	Vo.Bo.: <b>Mario Macalpin Coronado</b>
Fecha: <b>Agosto 2009</b>	Puesto: <b>Subdirector</b>

## **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 II a las prácticas realizadas dentro de la unidad de aprendizaje de Diseño IV.

## **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:

Determinar un método de diseño enfocado al análisis de la funcionalidad del producto/servicio de acuerdo al perfil del usuario.

1. Definición de los conceptos sobre funcionalidad y uso de un producto.
2. Enfoque del método para lograr las cualidades funcionales del objeto en proceso de desarrollo del producto/servicio.

### Unidad II

#### 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.

2.1 Método proyectual de IDEO

## 2.2. Método de Gui Bonsiepe

### **Unidad III**

#### **HERRAMIENTAS DE INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS**

**Duración: 6 horas**

**Competencia:**

Repaso de las herramientas de investigación vistas en las metodologías anteriores, y aplicarlas en la investigación y el análisis del objeto a fin de determinar su forma a partir de la definición de su función y uso dentro de un contexto y usuario determinado.

3.1 Investigación documental y de campo sobre la función de un objeto

3.2 Observación del sujeto-contexto

3.3 Elaboración de diagramas y esquemas descriptivos

3.4 Identificación de elementos

3.5 Analogías forma-función

### **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 en la unidad previa.

4.1 Observación y análisis de una necesidad

- 4.2 Investigación documental y de campo: forma-función
- 4.3 Análisis de forma, función, usuario
- 4.4 Bocetaje en base al perfil del producto
- 4.5 Evaluación de la viabilidad y factibilidad de la (s) propuesta (s)
- 4.6 Etapa de bocetaje para la selección de propuesta
- 4.7 Desarrollo de modelos, simuladores y/o prototipos
- 4.8 Comunicación del proyecto

## **VI. METODOLOGÍA**

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

**1. Criterios de acreditación:**

- Calificación mínima aprobatoria: 60.
- Cumplir 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

**VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.**

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

**4. 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.

**5. 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.

**6. Criterios de evaluación cualitativos.**

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

**VIII. BIBLIOGRAFÍA.**

Básica	Complementaría
<p><b>KELLEY, TOM.,</b> THE ART OF INNOVATION lessons in creativity from IDEO America's Leading Design Firm, Doubleday NY 2001</p> <p><b>BONSIEPIE, GUI.</b> Teoría y práctica del Diseño Industrial, Gustavo Gili, Barcelona, 1978.</p> <p><b>BONSIEPIE, GUI.</b> Diseño Industrial, tecnología y dependencia, Edicol, México, 1978.</p> <p><b>BURDEK BERNAHARD.</b> <i>Diseño, Historia, teoría y práctica de D.I.</i> Ed. GG Barcelona 1994.</p> <p><b>LOBACH, BERND.</b> <i>Diseño Industrial.</i> Ed. GG Barcelona 1981.</p> <p><b>MUNARI, BRUNO</b> <i>como nacen los objetos</i> Ed. GG Barcelona 1985.</p> <p><b>Alvarado Martha,</b> Complejidad y Simplicidad en el Diseño, Ed. Universidad Autónoma Metropolitana, México, 2007.</p> <p><b>Campi Isabel,</b> La idea y la Materia, Vol. 1: El diseño de producto en sus orígenes.</p> <p><b>GARCÍA Francisco,</b> El producto del diseño y la obra de arte. Ed. Universidad Autónoma Metropolitana, México, 2005.</p>	

1.