

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA.
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: 2006-2
4. Unidad de Competencia : Diseño V	5. Clave: 8336
6. HC: 2 HL: HT: 4 HPC: HE: 2 CR: 4	
7. Ciclo escolar: 2009-2	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: Diseño IV, Materiales y Procesos II, Metodología II	

Elaboró: Fabiola Correa Rivera	Vo.Bo.: Mario Macalpin Coronado
---------------------------------------	--

Fecha: Febrero 2011

Puesto: **Subdirector**

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.

Materia práctica obligatoria cuya finalidad es introducir al alumno en la aplicación de la ergonomía como factor determinante del objeto integrándolo a los factores forma y función, a través del desarrollo de distintos proyectos proyectos.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Comprender e integrar al proceso de diseño, los conceptos y elementos que componen al sistema sujeto-objeto-contexto, haciendo énfasis en el sujeto a nivel ergonómico.

IV. EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO.

Elaboración de bocetos, ilustraciones, modelos volumétricos y de presentación, estereotomías, simuladores, prototipos y planos constructivos de objetos funcionales.

V. DESARROLLO POR UNIDADES.

ENCUADRE E INTRODUCCIÓN AL CONTENIDO DEL CURSO.

Duración: 3 horas

Presentación del programa del curso. Planteamiento de las características, temas y contenidos la asignatura. Condiciones de los trabajos para su entrega. Modos de evaluación.

Evaluación diagnóstica

UNIDAD 1

SUJETO-CONTEXTO

Duración

10 horas

Competencia

Conocer y aplicar la metodología de diseño centrado en el usuario haciendo énfasis en el análisis del sujeto en relación con el contexto.

Contenido

1.1 Análisis del sujeto

1.1.1 Sujeto principal, secundario e incidental

1.2 Análisis del contexto

1.2.1 Factores medio ambientales

1.2.2 Factores socio culturales

Unidad II

SUJETO-OBJETO

Duración

4 horas

Competencia

Conocer y aplicar la metodología de diseño centrado en el usuario haciendo énfasis en el análisis del sujeto en relación con el objeto a nivel físico.

Contenido

2.1 Ergonomía física

2.1.1 Antropometría estática y dinámica

2.1.2 Alcances

2.2 Factores físicos

2.2.1 Registro antropométrico

2.2.2 Percentiles

UNIDAD 3

SUJETO-OBJETO-CONTEXTO

Duración

18 horas

Competencia: Conocer y aplicar la metodología de diseño centrado en el usuario haciendo énfasis en el análisis del sujeto en relación con el objeto a nivel cognitivo.

Contenido

3.1 Ergonomía cognitiva

3.2 Factores cognitivos

3.2.1 Encuestas y entrevistas

3.3 Síntesis

3.3.1 Condiciones, restricciones y requerimientos

3.4 Evaluación

3.4.1 Pruebas con simulador

3.4.2 Tablas de valoración

VII. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No.	Competencia	Descripción	Material de apoyo	Duración
------------	--------------------	--------------------	--------------------------	-----------------

1	Evidenciar el manejo de los factores forma y función.	El alumno elaborará un modelo tridimensional escala 1:1, simulando el mecanismo de este.	Espuma de poliuretano, poliestireno, yeso, pintura en aerosol	9 horas
2	Diseñar a nivel conceptual un objeto innovador haciendo énfasis en los factores medio ambientales que afectan al sujeto.	El alumno realizará investigación documental a partir de la cual elaborará ilustraciones detalladas de un objeto o sistema de objetos que resuelvan una necesidad del sujeto.	Papel, lápiz, plumones	12 horas
3	Diseñar un objeto funcional determinado haciendo énfasis en las características antropométricas del sujeto.	El alumno realizará investigación de campo y registro antropométrico así como pruebas con simulador, a partir de lo cual elaborará un modelo de presentación, ilustraciones y planos constructivos de un objeto funcional que se adecúe a las medidas y alcances del sujeto.	Yeso, lijas, cartón corrugado o batería, espuma de poliuretano, poliestireno, papel, lápiz	24 horas

4	Diseñar un objeto funcional determinado haciendo énfasis en las características cognitivas del sujeto.	El alumno realizará investigación de campo (encuestas y entrevistas) así como pruebas con simulador, a partir de lo cual elaborará un prototipo, ilustraciones y planos constructivos de un objeto funcional que se adecúe a las necesidades del sujeto y las características del contexto.	Yeso, lijas, cartón corrugado o batería, espuma de poliuretano, poliestireno, papel, lápiz	36 horas
---	--	---	--	----------

VI. METODOLOGÍA

Exposición de conceptos básicos.

Bocetaje en clase y trabajo en taller.

VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

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

- 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.
- Criterios cualitativos para la evaluación:
 - Constancia en las revisiones y calidad de los acabados en cada propuesta.
 - Concordancia entre el resultado y los objetivos de diseño planteados.
 - Información completa, legible y correcta de las presentaciones finales.
 - Aplicación correcta de las competencias en cada proyecto de diseño.
 - Integración coherente del documento de investigación.

VIII. BIBLIOGRAFÍA.

Básica	Complementaria
<p>ULRICH&EPPINGER, <i>Product Design and Development</i>, McGraw Hill 2005</p> <p>DREYFUSS, HENRY, <i>La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual</i>, editorial GG, Diseño, 2000.</p> <p>PANERO, JULIUS y ZELNIK, MARTIN, <i>Las dimensiones humanas en espacios interiores</i>, editorial GG, 1998.</p>	<p>BEYER&HOLTZBLATT, <i>Contextual Design</i>, Kaufmann 1998.</p>

