

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali; y Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Industrial
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Teoría e Historia del Diseño Industrial
- 5. Clave:** 40147
- 6. HC:** 03 **HT:** 00 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Alicia Concepción Gracia Cabrera
María del Carmen Trujillo Altamirano
María del Pilar Pérez Cano
Alejandra Janeth Ávila Robles

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 02 de marzo de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito es introducir al alumno en los orígenes y antecedentes del diseño industrial para hacerlo reflexionar sobre los inicios de la disciplina a través de las diferentes etapas de su historia, evolución y su teoría, comprendiendo el valor y los roles del objeto y su influencia del entorno como escenario contemporáneo del diseño. Esta unidad de aprendizaje se contempla en la etapa básica, es de carácter obligatorio y pertenece al área del conocimiento de Investigación.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar los antecedentes históricos y las teorías relacionadas al diseño industrial, a través del estudio de las diferentes etapas de la historia y evolución de la disciplina, para comprender el impacto que han tenido en el diseño de productos, con interés y visión global.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Demostrar a través de la realización de cuadros comparativos, cuadros sinópticos, infografías, modelos y ensayos un pensamiento crítico comprendiendo el valor, la estética, los roles del objeto y la influencia del entorno como escenario contemporáneo del diseño.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Origen del diseño de objetos

Competencia:

Identificar los distintos sectores de la industria donde interviene el diseñador industrial, a través de la investigación y análisis del reconocimiento de las necesidades del ser humano, para modificar su entorno y los diferentes conceptos precedentes al diseño el fin de comprender lo que actualmente se conoce como diseño industrial, con una actitud crítica, reflexiva y objetividad.

Contenido:

Duración: 9 horas

- 1.1. El ser humano y la transformación de su entorno
 - 1.1.1. Necesidad
 - 1.1.2. Teoría de Maslow
 - 1.1.3. Invención
 - 1.1.4. Artesanía
 - 1.1.5. Artefacto
- 1.2. Diseño industrial
 - 1.2.1. Fabricación serial
 - 1.2.2. Modos de producción, producción mecanizada, tecnología
 - 1.2.3. El usuario y la definición del concepto
 - 1.2.4. La forma, definir los atributos
 - 1.2.5. Función y utilidad

UNIDAD II. Diseño e industrialización de finales del siglo XIX

Competencia:

Identificar los acontecimientos que marcaron el comienzo de la industrialización y el surgimiento de nuevas ideas que dieron paso al desarrollo del diseño industrial en ámbitos sociales, tecnológicos, creativos y metodológicos, mediante el análisis de su evolución y características, para reconocer la importancia que tuvieron en el desarrollo de la evolución del diseño industrial y distinguir los diferentes contextos, con actitud analítica y perceptiva.

Contenido:

Duración: 9 horas

2.1. La Industrialización a finales del siglo XIX

2.1.1. Revolución Industrial

2.1.2. William Morris y el Movimiento Art and Crafts

2.1.3. Exposiciones Universales

2.1.4. Caso Thonet

2.2. Art Nouveau

2.2.1. Art Nouveau en Francia: Hector Guimard, Victor Horta, Lalique

2.2.2. Modernismo Español: Gaudí

2.2.3. Escuela Glasgow: Mackintosh, Hnas. McDonald

2.2.4. Separatismo Vienés: Joseph Maria Olbrich, Peter Behrens, Josef Hoffman

UNIDAD III. Los inicios del diseño industrial

Competencia:

Reconocer la importancia de las distintas influencias artísticas y disciplinarias en el diseño industrial, a través del análisis de las vanguardias y movimientos estilísticos, con fin de comprender sus aportaciones y cambios en el diseño de objetos en los distintos contextos históricos, socio-económicos, tecnológicos de cada etapa, con disciplina, actitud crítica y reflexiva.

Contenido:

Duración: 9 horas

- 3.1. Los ideales del Deutscher Werkbund implementados
- 3.2. Peter Behrens y la experiencia en la AEG
- 3.3. Bauhaus
 - 3.3.1. La formación del diseñador en la Escuela Bauhaus
- 3.4. Vanguardias Artísticas: Neoplasticismo o Stijl, Constructivismo
- 3.5. Art Decó
- 3.6. Streamline o Styling
- 3.7. Pioneros del diseño industrial en Estados Unidos: Raymond Loewy Norman Bel Geddes. Walter Dorwin Teague y Henry Dreyfuss

UNIDAD IV. Diseño de los sesenta a las nuevas tendencias del Diseño industrial

Competencia:

Analizar los procesos de cambio cultural y la intervención del diseño industrial en el mundo; a partir de mediados del siglo XX y su transformación hasta la época actual, a través de la recopilación de autores y corrientes estilísticas, a fin de comparar sobre cómo los diversos escenarios son reflejo en la concepción de los objetos, con una actitud reflexiva.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 4.1. Max Bill la creación de la Escuela de ULM.
- 4.2. Alchimia y Memphis.
- 4.3. Diseño Industrial en varios países
 - 4.3.1. Diseño Industrial Escandinavo: Finlandia, Dinamarca, Suecia, Noruega
 - 4.3.2. Diseño en Europa: Francia, Suiza, Italia, Alemania, España
 - 4.3.3. Países Orientales: China; Japón
 - 4.3.4. Diseño industrial Mexicano

UNIDAD V. Teorías filosóficas de diseño

Competencia:

Desarrollar un enfoque crítico de diseño industrial construido desde el análisis de los principios teóricos y conceptuales que han revolucionado esta disciplina, a partir de las aportaciones de distintos diseñadores y su vinculación con el sector de la industria, para comprender el impacto que han tenido en el diseño de productos en la sociedad, con actitud crítica y reflexiva.

Contenido:

Duración: 9 horas

- 5.1. Concepto de teoría y filosofía
- 5.2. La disciplina: Gui Bonsiepe, Tomas Maldonado
- 5.3. El proceso proyectual: Burdeck, Karl Ulrich
- 5.5. La investigación: Luis Rodríguez Morales

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presentación y exposición de temas
- Diseño de ejercicios prácticos relacionados con la temática
- Revisar y evaluar actividades y reportes

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Infografías
- Reporte de investigación
- Exposiciones
- Desarrollo de modelos
- Crítica constructiva

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Exámenes.....	30%
- Presentaciones temáticas: exposición audiovisual por equipos	20%
- Trabajos de investigación sobre análisis de productos.....	30%
- Proyecto Final.....	10%
- Elaboración de réplicas a escala.....	10%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
Bonsiepi,G (1978) <i>Teoría y práctica del diseño industrial</i> . Barcelona, España: Gustavo Gili. [clásica].	Bürdeck, B. (1994). <i>Historia y teoría del diseño industrial</i> . España: Gustavo Gili. [clásica].
Bürdek, B. E. (2005). <i>Design: History, theory and practice of product design</i> . Walter de Gruyter. [Clásica]	Correa, A. (2014). <i>El Diseño y los electrodomésticos. Cultura , Usos y símbolos</i> . México: Editorial Designi.
Campi,I. (2010). <i>Diseño e Historia: Tiempo lugar y discurso</i> . México: Editorial Designio. [clásica].	Diaz,P.(2019). <i>ABC del Diseño Industrial Latinoamericano</i> - Vol. 1.Tomo I. México: Caligrama.
Campi,I et al .(2013). <i>La historia y las teorías historiográficas del diseño</i> . México:Editorial Designio. [clásica].	Dubberly, H. (2004). <i>How do you design? A compendium of models</i> . http://www.dubberly.com/articles/how-do-you-design.html [Clásica]
Campi,I. (2020). <i>¿Qué es el Diseño?</i> Barcelona, España: Gustavo Gili.	Fiell, Ch &P. (2011). <i>El diseño industrial de la A a la Z</i> . Colonia: Taschen.
Comisarenko, D. (2006). <i>Diseño Industrial y mexicano</i> . Memoria y Futuro. México: Trillas. [clásica].	Gay &Samar. (2007). <i>El diseño industrial en la historia</i> . Ediciones TEC. Argentina.Recuperado de http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/LECTURAS/Diseno%20Industrial/OBLIGATORIA/3.pdf [clasica].
Dormer,P (1993) <i>El diseño desde 1945</i> . Barcelona, España: Ediciones Destino. [clásica].	Julier, G. (2010) <i>La cultura del diseño</i> . México:Gustavo Gili.[clásica]
Equihua & Murillo. (2002). <i>La Evolución de los Objetos.</i> , en Ciencias 67. Recuperado de http://www.biblioteca.org.ar/libros/90714.pdf [clásica].	Morris,R.(2016). <i>The Fundamentals of Product Design</i> :United. UK Fairchild.
Fiell, Ch &P. (2016). <i>The Story of Design: From the Paleolithic to the Present</i> . United States: The Monacelli Press.	Morteo,E(2008). <i>Diseño desde 1850 hasta la actualidad</i> . Barcelona, España: Electa Mondadori. [clásica].
Frías, J. (2012) <i>De la creatividad a la Innovación - 200 Diseñadores Mexicanos</i> .México: Editorial Designio, Tecnológico de Monterrey and Asociación Diseña México, A.C. [clásica].	Rueda-López,J .(2007). <i>La Tecnología en la sociedad del siglo XXI: Albores de una nueva Revolución Industrial</i> . https://www.redalyc.org/pdf/4959/495950225001.pdf

Joensson,W. (2020).*Iconic Product Design: An Illustrated History of the World's Most Innovative Devices*. United States: Skyhorse .

Lupton, (2019), *El ABC de la Bauhaus: La Bauhaus y la teoría del diseño*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Marín,J (2016).*Breviario de diseño industrial. Fundación, estética y gusto*. Madrid, España: Catédra.

Munari,B. (1983).*¿Qué es el Diseño?*. Barcelona, España: Gustavo Gili. [clásica].

Raizman,D. (2020).*History of Modern Design Second Edition*. United States: Laurence King Publishing.

Rodriguez, M. Luis. (1995).” *El diseño preindustrial una visión histórica*”. México.Ed. UAM. [clásica].

Salinas, O, (1992). *Historia del Diseño Industrial en México*. México:Trillas [clásica].

Silvestre,F. (2016). *Pioneros del diseño: Transformación y adaptabilidad de los diseñadores estadounidenses*. Buenos Aires,Argentina: Diseño Editorial.

Smithsonian Institution. (2015). *Design the definitive Visual History*. United States: DK; Illustrated.

[clásica].

Olmedo & Perez. (2007). *Los objetos en el Proceso Histórico del Diseño Industrial en Actas de Diseño en Palermo*. Encuentro Latinoamericano de Diseño. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A7017.pdf
[clásica]

Ortega, E. (2006). *La Evolución del Diseño Industrial en Reflexiones de Diseño*. Recuperado de <http://pensandolateoria.blogspot.mx/2006/11/el-diseo-industrial-fue-creado-con-la.html>

Press,M. (2009). *El diseño como experiencia: El papel del diseño y los diseñadores del siglo XXI*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

RTVE [Neus Soler]. (2017, noviembre,03). *Comprar,Tirar,Comprar.Historia de la Obsolescencia Programada*. [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=-IVWPw-FZcw>

Salinas, O, (2001). *Clara Porset*. México:UNAM.[clásica].

Sparke, P. (1999). “*El diseño en el siglo XX*”. Londres. Ed. Art Blume.

Volker, Bosomworth & otros. (s/f). “*Iconos del Diseño. El Siglo XX*”. Electa.

Zabalbeascoa, A. (2018). *Chairs, Historia de la Silla*. México: Gustavo Gili.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Historia de Diseño Industrial deberá contar con el título de Diseñador Gráfico, Diseñador Industrial o Arquitecto, con conocimientos en el área de Historia del Diseño; preferentemente con estudios de posgrado y con dos años de experiencia docente. Ser creativo, responsable, inclusivo y con habilidades para el manejo de la tecnología.