

UNIDAD	<b>AZCAPOTZALCO</b>	DIVISION	<b>CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISENO</b>	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN <b>LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL</b>				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	<b>15</b>
<b>1430051</b>	<b>DISEÑO DE PRODUCTOS III</b>		TIPO	<b>OBL.</b>
H. TEOR. <b>6.0</b>	SERIACION		TRIM.	<b>V</b>
H. PRAC. <b>3.0</b>	<b>1430046</b>			

**OBJETIVO(S) :**

Objetivo General:

Al finalizar la UEA el alumno será capaz de:

Identificar entre diferentes problemas comunitarios, aquellos que le corresponde resolver al diseñador industrial, tomando como referencia el Modelo General del Proceso de Diseño.

Objetivos Parciales:

Al finalizar la UEA el alumno será capaz de:

- Plantear un problema de diseño industrial y generar soluciones, enfatizando en el uso y la función.
- Desarrollar propuestas de diseño para el equipamiento de un ámbito comunitario integrando diferentes materiales.
- Aplicar un proceso completo de diseño (preferentemente a partir del "Modelo General del Proceso de Diseño").
- Desarrollar las fases de Caso, Problema, Hipótesis y Proyecto para resolver, de manera colectiva, problemas de diseño de sistemas de productos relativos al ámbito comunitario, poniendo énfasis en el aprovechamiento de la tecnología para resolver la estructura, funcionalidad y apariencia del producto, en beneficio del usuario.
- Configurar los productos resolviendo los aspectos estructurales, funcionales y de apariencia, de manera integrada.
- Representar las propuestas de diseño por medio de planos normalizados, ilustraciones, modelos volumétricos y /o prototipos.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 402

*[Handwritten Signature]*  
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 1430051

DISEÑO DE PRODUCTOS III

**CONTENIDO SINTETICO:**

De manera grupal se analizarán problemas del ámbito comunitario y se diseñarán (individual o colectivamente) productos que implican el diseño de sistemas, como familias de objetos, juegos de herramientas o artefactos electrodomésticos, conjuntos modulares de mobiliario y equipamiento para algún oficio, centros de entretenimiento, etcétera.

1. Definición del ámbito comunitario.
2. Elaboración de marcos de referencia del ámbito comunitario de estudio.
3. Detección de los problemas del ámbito a resolver por el diseño industrial.
4. Planteamiento y justificación del problema de diseño.
5. Análisis de soluciones existentes y análogas.
6. Especificación de requerimientos de diseño.
7. Propuestas de solución.
8. Evaluación de las soluciones propuestas.
9. Definición de solución óptima.
10. Evaluación básica del proceso de diseño.

**MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:**

- Exposición temática por parte del profesor y los alumnos.
- Investigación documental por parte de los alumnos.
- Ejercicios de planteamiento y delimitación de problemas de diseño.
- Elaboración de propuestas de diseño.
- Evaluación grupal de propuestas de diseño.
- Elaboración de bitácora de proyectos.
- Elaboración de modelos y prototipos en los talleres y laboratorios de Diseño Industrial.
- Asesorías personalizadas para el desarrollo de al menos dos proyectos de diseño del ámbito comunitario.
- Presencial, semipresencial, virtual y/o a distancia.

**MODALIDADES DE EVALUACION:**

Evaluación Global.

- Actividades individuales y grupales realizadas dentro y fuera del salón de clases.
- Exposición individual y grupal.

**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA**

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 402

*V. W. M.*  
**EL SECRETARIO DEL COLEGIO**

CLAVE 1430051

DISEÑO DE PRODUCTOS III

- Ejercicios realizados fuera del salón de clases.
- Desarrollo de proyectos de diseño.
- Presentación de ejercicios.
- Exposición de avances de propuestas de diseño.
- Exposición pública de resultados.

## Evaluación de Recuperación

- No hay evaluación de recuperación.

**BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:**

1. ALCAIDE, J., DIEGO, J. A. y ARTACHO, M. Á. Diseño De Producto. El Proceso de diseño. Valencia, España: Ed. Universidad Politécnica de Valencia, 2001.
2. ALCAIDE, J., Diego, J. A. y ARTACHO, M. Á. Diseño de producto. Métodos y técnicas. Valencia, España: Ed. Universidad Politécnica de Valencia, 2001.
3. CROSS, N. Métodos de diseño, Estrategias para el diseño de productos. México: Limusa, 2001.
4. NORMAN, A. D. El diseño emocional. España: Paidós, 2005.
5. RODRÍGUEZ, L. Diseño, Estrategia y Táctica. México: Siglo XXI, 2004.

Páginas de internet:

[http://www.ted.com/talks/david\\_kelley\\_on\\_human\\_centered\\_design.html](http://www.ted.com/talks/david_kelley_on_human_centered_design.html)

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 402

*[Handwritten Signature]*  
EL SECRETARIO DEL COLEGIO