

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO</b>							
<b>Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO</b>							
<b>Unidad de aprendizaje:</b> Metodologías del diseño				<b>Ciclo de formación:</b> Profesional  <b>Eje general de formación:</b> Generación y aplicación innovadora del conocimiento  <b>Área de conocimiento:</b> Investigación  <b>Área terminal:</b> Gráfico  <b>Semestre:</b> 5			
<b>Elaborada y actualizada por:</b> Mtro. Esteban Martínez Preciado				<b>Fecha de elaboración:</b> Noviembre, 2022			
<b>Clave:</b>	<b>Horas teóricas:</b>	<b>Horas prácticas:</b>	<b>Horas totales:</b>	<b>Créditos:</b>	<b>Tipo de unidad de aprendizaje:</b>	<b>Carácter de la unidad de aprendizaje:</b>	<b>Modalidad:</b>
GAC40-4	2	0	0	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
<b>Plan (es) de estudio en los que se imparte:</b> Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Presentación:</b> La disciplina del diseño requiere de diversas actividades para su desarrollo. Estas actividades pueden ser esenciales o complementarias, sin embargo, todas ellas han sido creadas para enriquecer o direccionar el proceso de diseño con la finalidad de cumplir con su objetivo impuesto, y obtener el mejor resultado posible, el más deseable, el más estético, etc.
<b>Propósito:</b> El conocer diferentes metodologías aplicables al diseño permitirá al alumno comprender la complejidad de la disciplina, obteniendo diversas herramientas para la resolución de problemas de manera creativa e innovadora, mediante la actividad del diseño.
<b>Competencias que contribuyen al perfil de egreso.</b>
<b>Competencias básicas</b>  CB1. Lectura, análisis y síntesis.  CB2. Comunicación oral y escrita.  CB3. Aprendizaje estratégico.

CB4. Razonamiento lógico – matemático.

CB5. Razonamiento científico.

**Competencias genéricas**

CG1. Resolución de problemas.

CG2. Pensamiento crítico.

CG4. Trabajo colaborativo.

CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

CG19. Aprecio por la vida y la diversidad.

**Competencias laborales**

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

**Competencias específicas disciplinares**

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

**CONTENIDOS**

Bloques:	Temas:
1. Metodología de diseño propuesta por Christopher Jones	<b>1. Metodología de diseño propuesta por Christopher Jones</b> -Caja negra -Caja transparente -Lista de verificación -El diseñador como Sistema Auto-organizado

<p><b>2. Estrategias de diseño</b></p> <p><b>3. Metodología de diseño propuesta por Morris Asimow</b></p> <p><b>4. Metodología de diseño propuesta por Bruce Archer</b></p> <p><b>5. Metodología de diseño propuesta por Bruno Munari</b></p>	<p><b>Los métodos y el diseño como un proceso de tres etapas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Divergencia</li> <li>-Transformación</li> <li>-Convergencia</li> </ul> <p><b>2. Estrategias de diseño</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Estrategias de Generalidad</li> <li>-Estrategias de Jerarquización</li> <li>- Elección de Estrategias y Métodos de Diseño</li> </ul> <p><b>3. Metodología de diseño propuesta por Morris Asimow</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Fase de Planeación y morfología</li> <li>-Etapas: estudio de factibilidad, diseño preliminar, diseño detallado, planeación del proceso de producción, planeación de la distribución, planeación del consumo, planeación del retiro del producto.</li> <li>-Subdivisión de las etapas: preparación del diseño, diseño total de los subsistemas, diseño total de los componentes, diseño detallado de las partes, preparación de los dibujos de ensamble, construcción experimental, programa de pruebas del producto, análisis y predicción y rediseño.</li> <li>- Fases resumen: análisis, síntesis, evaluación y decisión, optimización, revisión e implementación</li> </ul> <p><b>4. Metodología de diseño propuesta por Bruce Archer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Fase ejecutiva</li> <li>-Fase creativa</li> <li>-Fase analítica</li> <li>-Selección de los materiales correctos para satisfacer las necesidades de función y estéticas.</li> </ul> <p>Pasos a seguir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Problema</li> <li>-Programación</li> <li>-Obtener información</li> <li>-Análisis</li> <li>-Síntesis</li> <li>-Desarrollo</li> <li>-Comunicación</li> <li>-Solución</li> </ul> <p><b>5. Metodología de diseño propuesta por Bruno Munari</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Definición del problema</li> <li>-Elementos del problema</li> <li>-Recopilación de datos</li> </ul>
---	--



<p><b>11. Design thinking / Pensamiento de Diseño</b></p>	<p>-Registro Gráfico (Graphic Recording) -Facilitación Gráfica (Graphic Facilitation)</p> <p><b>11. Design thinking / Pensamiento de Diseño</b></p> <p>-Mapa de actores -Inmersión cognitiva -Interacción constructiva -Mapa mental -Moodboard -Observación encubierta -¿Qué, cómo, por qué? -Preparación de la entrevista -Entrevistas -Usuarios extremos -Mapa de empatía -SCAMPER -Storytelling -Customer Journey -Mundo Café -Mapa del presente, mapa del futuro -Grupos de enfoque o “focus groups” -Técnica de los 5 porqués -Toolkit -Diagrama de causa efecto -Análisis paralelo -Método de pesos ponderados -Técnica de las 5 para qué -Sería / No sería -Diagrama de Porter</p>
---	---

**ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE**

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( X )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( X )	Análisis de textos	( X )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( X )
Plenaria	( )	Debate	( X )
Ensayo	( X )	Taller	( X )
Mapas conceptuales	( X )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( X )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( X )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( X )	Reporte de lectura	( X )

Trípticos	( )	Exposición oral	( X )
Otros			
<b>Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)</b>			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( X )	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( X )
Lectura comentada	( X )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( X )	Discusión guiada	( X )
Estudio de Casos	( X )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( X )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( X )	Método de proyectos	( X )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( X )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	20%
Ejercicios de control	30%
Evaluación final	50%
<b>Total</b>	<b>100 %</b>

#### PERFIL DEL PROFESORADO

Profesional con estudios en licenciatura o posgrado en Lingüística, en Antropología, en Psicología Social, en Sociología o afines.

#### REFERENCIAS

**Básicas:**

- Arnheim, R. (1981). El pensamiento visual. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Editorial Eudeba.
- Berger, J. (1975). Modos de ver. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Bramston, D. (2010). Bases del diseño de producto. De la idea al producto. Barcelona, España: Parramón Ediciones.
- Chaves, N. (2002). El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Gasca, J, y Zaragoza, R. (2014). Designpedia. 80 Herramientas para construir tus ideas. Madrid, España: LID Editorial.
- Roam, D. (2010). Tu mundo en una servilleta. Resolver problemas y vender ideas mediante dibujos. Barcelona, España: Ediciones Gestión 2000.
- Lóbach, Bernd, (1981) Diseño Industrial, Gustavo Gili, Barcelona
- Munari, B. (1974). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Milton, A. y Rodgers, P. (2013). Métodos de investigación para el diseño de producto. Barcelona, España: Editorial Blume.
- Roig, F. (2011). La estrategia creativa. Relaciones entre concepto e idea. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.
- Simmons, J. (2009). Manual del diseñador. Madrid, España: Editorial Index Book.
- Wucius, W. (1995). Fundamentos del diseño. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

**Complementarias:**

- Best, K. (2007). *Management del diseño. Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño*. Barcelona, España: Parramón Ediciones.
- Brown, T. (2010). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Nueva York, Nueva York, Estados Unidos: Harper Collins Publisher.
- Press, M. y Cooper, R. (2009). *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.