



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Metodologías del diseño				Ciclo de formación: Profesional			
				Eje general de formación: Generación y aplicación innovadora del conocimiento			
				Área de conocimiento: Investigación			
				Área terminal: Objeto			
				Semestre: 5			
Elaborada por: Mtro. Esteban Martínez Preciado				Fecha de elaboración: noviembre 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
GAC41-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: 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.
Propósito: El conocer diferentes metodologías aplicables al diseño permitirá a cada estudiante comprender la complejidad de la disciplina, obteniendo diversas herramientas para la resolución de problemas de manera creativa e innovadora, mediante la actividad del diseño.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso
Competencias básicas
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.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

Bloques:	Temas:
<p>1. Metodología de diseño propuesta por Christopher Jones</p> <p>2. Estrategias de diseño</p> <p>3. Metodología de diseño propuesta por Morris Asimow</p> <p>4. Metodología de diseño propuesta por Bruce Archer</p>	<p>1. Metodología de diseño propuesta por Christopher Jones -Caja negra -Caja transparente -Lista de verificación -El diseñador como Sistema Auto-organizado Los métodos y el diseño como un proceso de tres etapas: -Divergencia -Transformación -Convergencia</p> <p>2. Estrategias de diseño -Estrategias de Generalidad -Estrategias de Jerarquización - Elección de Estrategias y Métodos de Diseño</p> <p>3. Metodología de diseño propuesta por Morris Asimow -Fase de Planeación y morfología -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. -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. - Fases resumen: análisis, síntesis, evaluación y decisión, optimización, revisión e implementación</p> <p>4. Metodología de diseño propuesta por Bruce Archer -Fase ejecutiva -Fase creativa -Fase analítica -Selección de los materiales correctos para satisfacer las necesidades de función y estéticas. Pasos a seguir: -Problema -Programación -Obtener información -Análisis -Síntesis</p>



	<ul style="list-style-type: none">-Desarrollo-Comunicación-Solución
5. Metodología de diseño propuesta por Bruno Munari	5. Metodología de diseño propuesta por Bruno Munari <ul style="list-style-type: none">-Definición del problema-Elementos del problema-Recopilación de datos-Análisis de datos-Creatividad-Materiales / Tecnologías-Experimentación-Modelos -Verificación
6. Metodología de Alex Osterwalder	6. Metodología de Alex Osterwalder <ul style="list-style-type: none">-Segmentar los clientes-Definir bien la propuesta de valor-Delimitar los canales de comunicación, distribución y de estrategia publicitaria-Establecer la relación que mantendremos con los clientes-Determinar las fuentes económicas de la idea de negocio-Identificar los activos y recursos clave imprescindibles-Conocer las actividades clave que darán valor a la marca- Definir las estrategias de networking con potenciales socios o proveedores-Marcar las estructuras de costes o servicio que ofrecerá la idea de negocio
7. Diseño generalizador de Victor Papanek	7. Diseño generalizador de Victor Papanek <ul style="list-style-type: none">-Método-Uso-Necesidad-Telesis-Asociación-Estética
8. Proceso de Diseño de Bernd Lóbach	8. Proceso de Diseño de Bernd Lóbach <ul style="list-style-type: none">-Fase 1. Análisis del problema.-Fase 2. Soluciones al problema.-Fase 3. Valoración de las soluciones del problema.-Fase 4. Realización de la solución al problema
9. Modelo Diana de Olea y González Lobo	9. Modelo Diana de Olea y González Lobo <ul style="list-style-type: none">-Uso



	<ul style="list-style-type: none"> -Forma -Realización -Ambientalidad -Funcionalidad -Estabilidad -Constructividad
<p>10. Pensamiento visual / Visual thinking</p>	<p>10. Pensamiento visual / Visual thinking</p> <ul style="list-style-type: none"> -Toma de notas (Sketch Notes) -Registro Gráfico (Graphic Recording) -Facilitación Gráfica (Graphic Facilitation)
<p>11. Design thinking / Pensamiento de Diseño</p>	<p>11. Design thinking / Pensamiento de Diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> -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

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)



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

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			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
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

Crterios	Porcentaje
Asistencia	20%
Ejercicios de control	30%
Evaluación final	50%

Total	100 %
--------------	-------

PERFIL DEL PROFESORADO

Profesional con estudios en Licenciatura, Maestría o Doctorado en Sociología, Antropología, en Psicología Social, 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.