



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: Diseño de productos				Ciclo de formación: Profesional Eje general de formación: Teórico-técnico Área de conocimiento: Producción creativa Área terminal: Objeto Semestre: 4			
Elaborada por: Comisión Curricular Actualizada por: Mtra. Ariadna Ma. Hernández de la Torre				Fecha de elaboración: Septiembre, 2016 Fecha de revisión y actualización: Noviembre, 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT19-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico - Práctica	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: Aportar los conocimientos teóricos y prácticos para el desarrollo de productos desde la conceptualización hasta la fabricación.
Propósito: La materia se centrará en el estudio de metodologías para el desarrollo de productos industriales basados en la modelización teórico-práctica. Se trabajará el proceso de diseño desde la fase correspondiente a la captación de las inquietudes del consumidor, análisis de las variables fundamentales del diseño conceptual y estudio de los requerimientos para el concepto de diseño con objeto de generar productos viables desde el punto de vista empresarial y técnico. Desarrollo de los modelos conceptuales formales, funcionales y ergonómicos de los productos.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso.
Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

CB3. Aprendizaje estratégico.

CB4. Razonamiento lógico-matemático.

CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG1. Resolución de problemas

CG2. Pensamiento crítico

CG3. Creatividad

CG4. Trabajo colaborativo

CG7. Gestión emocional

CG8. Apertura a la experiencia

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo

CL2. Socioemocionales para el trabajo

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.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. <i>Elaboración de un perfil de producto</i>	1.1 <i>Aspectos Generales</i> 1.2 <i>Aspectos de Mercado</i> 1.3 <i>Aspectos de forma / función</i> 1.4 <i>Aspectos productivos</i> 1.5 <i>Aspectos ergonómicos</i> 1.6 <i>Aspectos estéticos</i>
2. <i>Conceptualización para el desarrollo de un proyecto</i>	2.1 <i>Biodiseño</i> 2.2 <i>Identidad de marca / Branding</i> 2.3 <i>Historia detrás del diseño</i> 2.4 <i>Abstracción y estética</i>
3. <i>Pruebas y experimentación</i>	3.1 <i>Elaboración de dummies / prototipo</i> 3.2 <i>Grupos de materiales</i>
4. <i>Defensa de proyecto(s)</i>	4.1 <i>Presentación ejecutiva</i> 4.2 <i>Diseño gráfico del proyecto</i> 4.3 <i>Marketing</i>

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	(X)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	(X)



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	()	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	()	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	()	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	(X)
Archivo	()	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	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
1. Proyecto con enfoque funcional / productivo	20
2. Proyecto con enfoque ergonómico	30
3. Proyecto con enfoque estético	40
4. Participación, desarrollo y asesorías en los proyectos	10

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

PERFIL DEL PROFESOR

Diseñador Industrial Maestría en desarrollo de producto (preferentemente)

REFERENCIAS

<p>Básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Munari, Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona : Gustavo Gili. 2016 ● Comisarenco Mirkin, Dina. Diseño industrial mexicano e internacional : memoria y futuro. México : Trillas. 2019 ● Fiell, Charlotte. El diseño industrial de la A a la Z. Hohenzollernring : Taschen. 2017 ● Flores, Cecilia. Diseño y usuario : aplicaciones de la ergonomía. México : Designio. 2007 ● Gallardo Frade. El color en el diseño industrial : una guía para la elección de color en los objetos de diseño. México : Trillas. 2016
<p>Complementarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Govella, Agustin. Collaborative product design: help any team build a better experience. O'Reilly Media. 2019 ● Flores Aguirre, Raúl Daniel. Diseño lindo y querido: manual fundamental del diseñador industrial. México Icónico. 2019 ● Selikoff, Steven The COMPLETE BOOK of product design, development, manufacturing, and sales. Independently published. 2020
<p>Web:</p>
<p>Otras:</p>

Nota: Es importante mencionar que, si los organismos evaluadores o acreditadores externos a la UAEM solicitan algún elemento no contemplado en este formato, deberá ser atendido por la comisión curricular correspondiente.