



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño
Departamento de Proyectos de Diseño

PROGRAMA DE ASIGNATURA

1.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1. Nombre de la materia:	DISEÑO EXPERIMENTAL		1.2. Código de la materia:	DI117
1.3 Departamento:	Proyectos de Diseño		1.4. Código de Departamento:	A-2560
1.5. Carga horaria	Teoría:	Práctica:	Total:	
	20hrs	20hrs	40hrs	
1.6 Créditos	1.8 Nivel de formación profesional:		Tipo de curso (modalidad):	
4	Licenciatura		Optativa abierta	

2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:

ÁREA DE FORMACIÓN	Optativa abierta
CARRERA:	Licenciatura en Diseño de Modas

MISIÓN:

El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una dependencia de la Universidad de Guadalajara dedicada a formar profesionistas de calidad, innovadores y comprometidos en las disciplinas de las artes, la arquitectura y el diseño.

En el ámbito de la cultura y la extensión, enfrenta retos de generación y aplicación del conocimiento, educativos y de investigación científica y tecnológica, en un marco de respeto y sustentabilidad para mejorar el entorno social..

VISIÓN:

El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una de las mejores opciones educativas en las artes, la arquitectura y el diseño, con fundamento en los procesos creativos y la investigación científica y tecnológica.

Cuenta con liderazgo académico internacional, consolidado en la calidad de sus programas educativos. Sus egresados satisfacen con relevante capacidad las demandas sociales, ambientales, productivas y culturales de México y su Región.

FILOSOFÍA:

Incorporar los paradigmas del desarrollo sustentable, los derechos humanos, la democracia, la justicia y la equidad social, así como los que devienen del desarrollo de la sociedad del conocimiento, a través de los contenidos diseñados por los docentes e investigadores de este Departamento. Además de integrar en nuestros programas y cursos, el reforzamiento de la identidad y los valores locales y universales, en el contexto global.

PERFIL DEL EGRESADO:

El egresado de la Licenciatura en Diseño de Modas tendrá las siguientes habilidades, conocimientos y actitudes para el desempeño profesional:

* **HABILIDADES:** Conoce el entorno social y momento histórico en el cual se encuentra; crea tendencias

de moda con base en el análisis de estos elementos. Domina la comunicación de conceptos a través de informes escritos, dibujos, esquemas y modelos. Es emprendedor y gestiona recursos en entornos globales. Conoce las líneas de producción de la industria del vestir y de la moda. Domina la metodología del diseño de modas y a través de ello es creativo e innovador. Usa y aprovecha las innovaciones tecnológicas para hacer eficiente los procesos involucrados en el sector de la moda y el vestido. Organiza grupos de productores, empresas y sociedades para producir, transformar y comercializar sus productos.

***CONOCIMIENTOS:** Tiene conocimiento académico en el área del estudio de las diferentes proporciones y tallas del cuerpo humano. Elaborará presupuestos para la integración de proyectos. Conoce los mecanismos de percepción para el análisis e interpretación del entorno. Conoce, administra y controla los recursos y procesos de producción, transformación y comercialización de una empresa. Conoce y aplica la legislación y normatividad relacionada con la industria de la moda y el vestido. Domina las tecnologías y herramientas, tanto tradicionales como de nueva generación en la confección y la moda.

***ACTITUDES:** Maneja elementos de autenticidad y ética. Tiene actitud responsable y de servicio. Trabaja responsablemente con los recursos humanos. Es emprendedor y desarrolla la gestión. Trabaja en equipo en el ámbito laboral. Promueve políticas públicas para la planeación y desarrollo del sector del vestido y de la moda. Detecta necesidades del mercado y conoce su impacto social. Identifica y desarrolla las oportunidades de negocio, atendiendo las demandas en los niveles local, regional, nacional e internacional.

VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA:

La actividad experimental es un factor fundamental en el proceso de diseño para la generación de nuevas formulaciones. La educación tradicional privilegia la memoria en perjuicio de los sentidos, a la conformidad en detrimento de la iniciativa; ante los retos del nuevo siglo, la formación del diseñador debe privilegiar el sentido de la observación amplia, aquella que permite la interacción de todos los sentidos para desarrollar su capacidad de abstracción para acceder a la esencia de los problemas. Estimular la experimentación y la interpretación creativa de la realidad hacia nuevos parámetros.

MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:

Taller de diseño i, II, III, IV, V, Vi, VII

PERFIL DOCENTE

El Docente debe ser un profesional del diseño con amplia experiencia en el desarrollo de producto, con amplia experiencia en métodos creativos y modelos de creatividad. Ser tenaz, con iniciativa y excelente manejo del lenguaje, además de un alto sentido de la innovación en la búsqueda de nuevos paradigmas.

3.- OBJETIVOS GENERALES: Lo que el alumno debe saber hacer al finalizar el curso

3.1. INFORMATIVOS (conocer, comprender, manejar)

El alumno adquirirá una experiencia en la forma de afrontar los retos y problemas, con una actitud abierta y libre de prejuicios, de todos los factores que determinan los resultados en el proceso de diseño..

3.2. FORMATIVOS (INTELECTUAL: habilidades, destrezas; HUMANO: actitudes, valores; SOCIAL: cooperación, tolerancia; PROFESIONAL: formación integral.)

INTELECTUAL. Que el alumno genere una actitud de búsqueda constante y de autocrítica como estrategia para el desarrollo y la formulación de nuevas soluciones, buscando la innovación como conducta permanente.

HUMANO. Que el alumno comprenda el entorno en donde se desarrolla para encontrar los caminos que le

conduzcan a soluciones con un sentido social y colaborativo.

SOCIAL. Que el alumno desarrolle experiencias de trabajo multidisciplinario con la participación de otras disciplinas como una forma de enriquecer su visión.

PROFESIONAL. Que el alumno se conciente de la responsabilidad social de su profesión, más allá de resultados individuales.

4.- CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL. (Agrupando de preferencia en tres o cuatro unidades)

UNIDAD I. No-Diseño. Pequeño objeto inútil, absolutamente indispensable.

UNIDAD II. Del concepto al objeto. Transformación de un fenómeno identificado.

UNIDAD III. Utopías realizables. Proyectos para un mejor futuro.

5.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO: Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el AVANCE PROGRAMÁTICO, anexo.

- ° Presentación del profesor y planteamiento del curso.
- ° Introducción al proceso creativo
- ° Ejercicios prácticos de conceptualización formal.
- ° Etapas de análisis y deconstrucción de los conceptos base.
- ° Desarrollo de modelos experimentales.
- ° Autoevaluación y retroalimentación crítica

6.- RECURSOS DIDÁCTICOS

- ° Presentaciones digitales, tanto de temas específicos como de videos relacionados con el proyecto a desarrollar.
- ° Aplicación de métodos creativos de búsqueda de ideas.
- ° Desarrollo de sesiones de reflexión dialéctica grupal.
- ° Presentación de bocetaje libre
- ° Desarrollo de fichas técnicas de cada una de las propuestas y explicación con retroalimentación grupal.
- ° Desarrollo de fichas bibliográficas

7.- CALIFICACIÓN, ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Especificar los criterios y mecanismos. (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

Asistencia comprobada de un mínimo del 80% de las sesiones.

Participación presencial en presentación de propuestas 20%

Presentación de trabajos 80%

Evaluación: Excelente 100%; Suficiente 80%; Insuficiente 50%

--

8.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA. Mínimo la que debe ser leída

AICHER. Otl (1994), *El mundo como proyecto*, México: Editorial Gustavo Gili.

BUCKMINSTER Fuller. Richard (2011), *Operating Manual for Spaceship Earth*, Baden: Lars Müller Publishers.

BROKER. Mallory, Ohlman (2007), *Diseño Eco-experimental. Arquitectura, moda, producto*; Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

MAU. Bruce (2011), *Massive Change*, London-New York: Phaidon.

MITCHELL. William (2001), *E-topía. Vida urbana, Jim, pero no la que nosotros conocemos*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

MUNARI. Bruno (1983), *¿Cómo nacen los objetos?*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

PAPANEK. Victor (2009), *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change*, Chicago: Academy Chicago Publishers.

THACKARA. John (2005), *In the bubble. Designing in a Complex World*, New York: Palgrave-MacMillan.

Fecha de revisión:	Elaborado por:
Julio de 2013	JIMÉNEZ MACIAS, Miguel Ángel