

 UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño		Programa de asignatura Ciclo escolar 2020 A Licenciatura en Diseño Industrial		
1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN				
1.1. Nombre de la materia:	Principios de Diseño de Producto	1.5. Carga horaria:	Teoría	Práctica
1.2 Código de la materia (NCR)	IF460	8 HORAS/SEMANA	80	80
1.3. Departamento:	Proyectos de Diseño	1.6. Créditos:	16	
1.4. Código de Departamento:	DI	1.7. Tipo de curso:	CURSO-TALLER	
1.8. Nivel de Complejidad:	Nivel Inicial	1.9. Nivel de formación	LICENCIATURA	
2. ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:				
ÁREA DE FORMACIÓN:		BÁSICA PARTICULAR OBLIGATORIA		
CARRERA:		DISEÑO INDUSTRIAL		
MISIÓN:				
La Universidad de Guadalajara, en la carrera de Diseño Industrial tiene como misión formar profesionales de Diseño Industrial con actitudes, habilidades y conocimientos para satisfacer las necesidades sociales, productivas y de mercado por medio del diseño de productos que logren una mejor calidad de vida.				
VISIÓN:				
Nuestra carrera se distingue por su alto nivel académico y es reconocida como líder en la formación de diseñadores industriales. Nuestro modelo de enseñanza-aprendizaje es innovador, flexible y multimodal, con una tendencia humanista que impacta en el desarrollo social. Nuestros profesores y egresados gozan de una gran reputación académico-profesional y son agentes de cambio para la sociedad y de desarrollo para el sector productivo. Nuestra vinculación y participación es constante en los sucesos sociales que demandan la interacción del diseño donde se nos distingue como líderes de opinión. Nos ocupamos de fomentar y crear una cultura de diseño con principios de sustentabilidad para nuestro país.				
FILOSOFÍA:				
El diseño en la Universidad de Guadalajara es la disciplina creativa cuyo objetivo es establecer las cualidades multifacéticas de los objetos, procesos, servicios y sus sistemas considerando su completo ciclo de vida. Nuestra intervención de diseño se caracteriza por la ponderación del método y la planeación estratégica del proyecto como un recurso para la búsqueda de soluciones óptimas a necesidades reales. Nos ocupamos del oficio como herramienta imprescindible para la conceptualización y representación del diseño, que se distingue por su carácter ante todo funcional y por consecuencia, estético.				
PERFIL DE EGRESO:				
“El diseñador industrial de la Universidad de Guadalajara, es un profesional proactivo que identifica y genera oportunidades globales para mejorar la calidad de vida de la sociedad a través de la innovación de productos. Define y aplica métodos y técnicas propios de la disciplina para dirigir y establecer relaciones eficientes de gestión, producción, comercialización y uso de productos y sistemas; mediante argumentos y conocimientos sólidos de la forma, la función, la estética, la tecnología, el mercado y la empresa en un marco ético, asertivo y de desarrollo sustentable”.				

RELACIÓN DE LA MATERIA CON EL PERFIL DE EGRESO:				
Dominio del lenguaje de la Forma, la interpretación de problemas, para transformarlas en soluciones, la expresión formal como herramienta fundamental para comunicar sus ideas y propuestas, la capacidad de relacionar sistemas de producción en instrumentos de transformación eficiente y considerar el respeto al medio ambiente como necesario para desarrollo sustentable de la sociedad				
MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:				
1. Descripción gráfica tridimensional del producto; 2. Estructuración del proyecto de diseño; 3. Representación del producto; 4. Física experimental para el diseño; 5. Matemáticas para el diseño.				
3. OBJETIVO GENERAL: Lo que el alumno debe saber hacer al finalizar el curso.				
3.1. INFORMATIVOS (conocer, comprender, manejar).				
El alumno conocerá el lenguaje formal, comprenderá los conceptos que lo integran y aprenderá a dominarlo como una herramienta en el desarrollo de sus propuestas de diseño. Conocerá las herramientas fundamentales del diseño de producto, como la realización de modelos de estudio, dibujarlos con la claridad y precisión requeridas para expresar su propuesta, manejo de materiales, tanto para la realización de modelos, como para realizar propuestas de diseño de alta calidad en el oficio; expresar con propiedad el desarrollo del proceso de transformación desde la idea hasta el modelo final.				
3.2. FORMATIVOS (INTELLECTUAL: habilidades, destrezas; HUMANO: actitudes, valores; SOCIAL: cooperación, tolerancia; PROFESIONAL: formación integral).				
INTELLECTUAL -Comprender el proceso de interpretación del contexto y su traducción al lenguaje formal. -Que el alumno comprenda los elementos conceptuales de la forma, como herramienta y recurso de expresión en el proceso de diseño, así como sus posibilidades de aplicación en un problema de diseño. HUMANO -Que el alumno desarrolle una actitud de responsabilidad, creatividad, disponibilidad, y tolerancia, así como, se maneje con honestidad en sus proyectos SOCIAL: -Que el alumno aporte al trabajo de otros, a través del intercambio de críticas constructivas, respetuosas y tolerantes. PROFESIONAL: -Que el alumno fomente la conciencia de calidad profesional para que pueda reflejarlo en sus proyectos.				
4. CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL				
UNIDAD I. INTRODUCCIÓN Y CONTEXTO DEL DISEÑO INDUSTRIAL -El perfil del diseñador; -Grandes escuelas de diseño; -Corrientes actuales del diseño; -Campos de desarrollo actual. -Principios universales del diseño; -Los fundamentos del diseño de productos. UNIDAD II. LOS ELEMENTOS FUNDAMENTALES DEL DISEÑO -La percepción; -ELEMENTOS CONCEPTUALES: Punto, Línea, Plano, Volumen; -ELEMENTOS VISUALES: Forma, Medida, Color, Textura; -ELEMENTOS DE RELACIÓN: ; -Dirección, Posición, Espacio, Gravedad; -ELEMENTOS PRÁCTICOS: Representación, Significado, Función. -LA Gestalt. El conjunto es más que la suma de las partes-La forma; -Los valores de la forma; -La forma como punto; la forma como línea; La forma como plano; la forma como volumen. -El color. Las dimensiones del color. -La textura. -La función más allá de la expresión. UNIDAD III. LA ORGANIZACIÓN Y COMPLEJIDAD DEL DISEÑO -La interacción de volúmenes. -Volúmenes rectilíneos; -Volúmenes curvilíneos; -Volúmenes mixtos; -Fluidez de volúmenes. Cóncavo-convexo. UNIDAD IV. DESARROLLO DE UN PRODUCTO -CONCEPTO -Desarrollo de un producto-concepto que cumpla una función específica, en donde el resultante formal induzca a cubrir la función. Mirar, observar, descansar, leer, escuchar, platicar, dibujar, etc.				

5. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE: Especificar sólo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el AVANCE PROGRAMÁTICO, anexo.

En términos generales se implementaran técnicas que contribuyan al aprendizaje, pensamiento , experimentación y realización (APRENDER; PENSAR; EXPERIMENTAR; HACER).
Se realizarán estrategias de comprensión basadas en cuadros que representen el análisis, así como Diagramas y mapas cognitivos individuales y grupales.
Se realizarán estrategias grupales para fomentar el trabajo colaborativo en los proyectos y ejercicios del las unidades de aprendizaje del programa de asignatura.

6. MÉTODOS Y FORMAS DE EVALUACIÓN: Especificar los criterios y mecanismos (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.).

El alumno deberá cumplir mínimo con el 80% de las asistencias durante el curso, realizar todos los ejercicios con la calidad suficiente y las tareas complementarias de investigación y análisis para obtener el derecho a ser evaluado.

VALORES POR EJERCICIO: Unidad I: 25%; Unidad II: 25%; Unidad III: 25%; Unidad IV: 25%.

Evaluación continua :El curso se evalúa de manera continua(Art.20 Reglamento General de Evaluación y promoción de alumnos.

Evaluación Parcial: Cumplimiento de los requisitos establecidos por medio de la presentación de actividades establecidas en el programa de trabajo.

Evaluación Final : Demostración del cumplimiento establecido en el programa por medio del (os) trabajo(s).

7. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA.

BRAMSTON. David (2009) Bases del diseño de producto. De la idea al producto 01, Barcelona: Parramón.

BEST. Kathry (2015). Management del diseño. Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño, Barcelona: Parramón..

BONSIEPE, Gui (1975). Teoría y práctica del diseño industrial. Elementos para una manualística crítica, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

BÜRDEK. Bernhard E. (2002). Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

DONDIS. Donis A. (1976). La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

HANNAH. Gail Greet (2013) Elementos de Diseño. Rowena Reed Kostellow y la estructura de las relaciones visuales, Guadalajara: Universidad de Guadalajara-CUAAD, 164 pp.

HESKETT, John (2005). El diseño en la vida cotidiana, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

HUITRÓN Bernal. Ángel y Fidel Sánchez Bautista (2004) Fundamentos de Diseño 1, México: Editorial Trillas, 77 pp.

JULIER. Guy (2008) La cultura del diseño, GG Diseño, Barcelona: Gustavo Gili.

KEPES, Gyorgy, compilador (1975). La educación visual, México: Org. Editorial Novaro.

LESKO. Jim (2004) Diseño industrial. Guía de materiales y procesos de manufactura, México: Limusa-Wiley.

LIDWELL. William, Kritina Holden y Jill Butler (2005) Principios universales del diseño, Barcelona: Blume.

LÖBACH, Bernd (1976). Diseño industrial. Bases para la configuración de los productos industriales, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

ELABORADO POR:

FECHA DE ACTUALIZACIÓN

MDNP Ma. Araceli Martinez Quirarte, MDP Diana Corona Gómez, MDNP Susana Alvarado Sánchez

Enero del 2020

 UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA Centro Universitario de Artes, Arquitectura y Diseño			Avance programático asignatura de: PRINCIPIOS DE DISEÑO DE PRODUCTO		
			Ciclo escolar 2020 A		
			Guía alumno (a)		
Fecha de clase o semana	Hrs./clase	Unidad	Tema	Actividad	Estrategias didácticas
			ENCUADRE	Exposiciones del docente, visual y auditiva del encuadre de la materia. Técnica de presentación.	Encuadre Didáctico
		UNIDAD I	El diseño y la gente, el tiempo y los elementos. El perfil del diseño.	Exposiciones del docente, técnica visual de identificación de productos y formas. Coordinación entre los hemisferios del cerebro. Las técnicas de expresión corporal Las técnicas audiovisuales	Aprendizaje Interactivo
			Los fundamentos del desarrollo de productos.	Técnica de dibujo a mano alzado por medio de producto a memoria y copiado visual con el producto enfrente.	Aprendizaje de retención-observación
			VIDEO	Exposición del Docente, técnica audiovisual.	APRENDIZAJE VISUAL
			La percepción: Gestalt, ilusión óptica, figura reversible y los hemisferios del cerebro. VIDEO DE LA HISTORIA DE LAS COSAS (reflexión)	Técnica en discusión grupal y aplicación individual de actividad. Técnica audiovisual.	Autoaprendizaje y Aprendizaje colaborativo la percepción y sensación, el perfil del diseñador.
			Lectura del libro Kepes Gyorgy El lenguaje de la visión 1969 VIDEO. Del PRATT	Resolución de problemas	Aprendizaje Interactivo.
			FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Leyes de la Gestalt, Cualidades de la forma, elementos del diseño, Interrelación de formas.	Técnica de carácter explicativo. Técnicas de aprendizaje demostrativo.	Aprendizaje Interactivo.
			EL COLOR	Métodos basados en la demostración práctica. Técnica audiovisual.	Aprendizaje Interactivo y visual.

		UNIDAD II	El objetivo es que el alumno comienza aplicar conocimientos adquiridos con análisis formal en ejercicios tridimensionales	Técnica de carácter explicativo. Técnicas de aprendizaje demostrativo. Técnica audiovisual.	Aprendizaje colaborativo trabajo en equipo. Métodos expositivos, metodología en la construcción
			El objetivo es que el alumno aplique conocimientos adquiridos como análisis formal en ejercicios tridimensionales.	Técnica de carácter explicativo. Técnicas de aprendizaje demostrativo. Técnica audiovisual.	Aprendizaje colaborativo trabajo en equipo. Métodos expositivos, metodología en la construcción
			El objetivo es que el alumno aplique conocimientos adquiridos como análisis formal en ejercicios tridimensionales.	Resolución de problemas. Técnica audiovisual.	Aprendizaje colaborativo trabajo en equipo. Métodos expositivos, metodología en la construcción
			La textura como expresión de la forma.	Técnicas de aprendizaje demostrativo y método de casos	Aprendizaje Interactivo, y Aprendizaje colaborativo
		UNIDAD III	Volumen, curvilíneos, mixtos, rectilíneos	Técnicas de aprendizaje demostrativo	Aprendizaje Interactivo, y Aprendizaje colaborativo
			Volumen Abstracción de un animal Cóncavo-convexo	Técnicas de aprendizaje demostrativo y método de casos	Aprendizaje Interactivo.
			Volumen Abstracción de un animal Cóncavo-convexo	Técnicas de aprendizaje demostrativo y Método de casos	Aprendizaje Interactivo.
ELABORADO POR:			FECHA DE ACTUALIZACIÓN		
MDNP Ma. Araceli Martinez Quirarte, MDP Diana Corona Gómez, MDNP Susana Alvarado Sánchez			Enero del 2020		

Fecha de clase o semana	Hrs. /clase	Unidad	Tema	Actividad	Estrategias didácticas
			ENCUADRE	Presentación del encuadre y presentación ante el grupo del profesor y alumnado	Encuadre Didáctico
		UNIDAD I	El diseño y la gente, el tiempo y los elementos. El perfil del diseño.	Diferenciar entre diversos tipos de forma Establecer por medio de color la identificación de formas. Ejercicios interactivos grupales, de coordinación de los sentidos.	Aprendizaje Interactivo
			Los fundamentos del desarrollo de productos.	Dibujar producto observado y de memoria en su cuaderno de trabajo.	Aprendizaje de retención-observación
			VIDEO	Presentación de video y análisis de reflexión de contenido, elaboración de mapa mental. Libro 1 Kepes Gyorgy El lenguaje de la vision 1969	APRENDIZAJE VISUAL
			La percepción: Gestalt, ilusión óptica, figura reversible y los hemisferios del cerebro. VIDEO DE LA HISTORIA DE LAS COSAS (reflexión)	El alumno realiza en equipo un rompecabezas donde aplicara la Gestalt , material cartulina blanca, con la finalidad de establecer un un criterio de análisis y comprensión. Cuaderno con hojas blancas Marquilla para hacer todo lo bidimensional en él (bitácora de actividades).	Autoaprendizaje y Aprendizaje colaborativo la percepción y sensación, el perfil del diseñador.
			Lectura del libro Kepes Gyorgy El lenguaje de la visión 1969 VIDEO. Del PRATT	Lectura comprensiva, Realización de mapa mental y conceptual en la Bitácora. Video del Pratt. Libro 2 KEPES, Gyorgy, comp. (1975). La educación visual, México: Org. Edit. Novaro.	Aprendizaje Interactivo.
			FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Leyes de la Gestalt, Cualidades de la forma, elementos del diseño, Interrelación de formas.	El alumno realiza Composiciones Bidimensionales, ejercicios en cuaderno de hojas blancas doble carta	Aprendizaje Interactivo

			EL COLOR	CIRCULO CROMATICO (individual) CUBO DE COLORES DE ALFRED HICKETHIER. Cada integrante del equipo elaboro una cara del cubo en conjunto. Libro 3 Lectura de el Libro El arte del color Johannes Itten Mapa mental y conceptual	Aprendizaje Interactivo y Visual
		UNIDAD II	El objetivo es que el alumno comienza aplicar conocimientos adquiridos con análisis formal en ejercicios tridimensionales	LA FORMA COMO Punto, linea, plano y volumen concepto y argumentacion formal. Construcción tridimensional.	Aprendizaje colaborativo trabajo en equipo. Métodos expositivos, metodología en la construcción
			El objetivo es que el alumno aplique conocimientos adquiridos como análisis formal en ejercicios tridimensionales.	LA FORMA COMO Punto, linea, plano y volumen concepto y argumentacion formal. Construcción tridimensional.	Aprendizaje colaborativo trabajo en equipo. Métodos expositivos, metodología en la construcción
			El objetivo es que el alumno aplique conocimientos adquiridos como análisis formal en ejercicios tridimensionales.	LA FORMA COMO Punto, linea, plano y volumen concepto y argumentacion formal. Construcción tridimensional.	Aprendizaje colaborativo trabajo en equipo. Métodos expositivos, metodología en la construcción
			La textura como expresión de la forma.	Composición tridimensional aplicando textura en un CALIDOCICLO. Libro 4 Lectura libro "los elementos del diseño" de Rowena Reed Kostellow. Mapa mental y conceptual	Aprendizaje Interactivo, y Aprendizaje colaborativo
		UNIDAD III	Volumen, curvilíneos, mixtos, rectilíneos	Volúmenes. Ejercicio tridimensional de rectilíneos y curvilíneos en batería y oasis, intercepciones, cualidades, valores de la forma	Aprendizaje Interactivo, y Aprendizaje colaborativo
			Volumen Abstracción de un animal Cóncavo-convexo	Volúmenes cóncavo-convexos, aplicados en la inspiración de un animal, Forma, Construcción tridimensional. CONCEPTO	Aprendizaje Interactivo.
			Volumen Abstracción de un animal Cóncavo-convexo	Entrega final Composicion tridimensional de concavo convexo	Aprendizaje Interactivo.
ELABORADO POR:			FECHA DE ACTUALIZACIÓN		
MDNP Ma. Araceli Martinez Quirarte, MDP Diana Corona Gómez, MDNP Susana Alvarado Sánchez			Enero del 2020		



EJERCICIO CONCAVO CONVEXO

FASES	EXCELENTE 80 - 100	SUFICIENTE 60 - 79	INSUFICIENTE 0 - 59	Total
PROCESO DE OBSERVACION Y CONSTRUCCION BIDIMENSIONAL				
PROCESO CREATIVO CONSTRUCCION TRIDIMENSIONAL				
CONCEPTO				
CALIDAD Modelo final				
ARGUMENTO FORMAL DE LA COMPOSICIÓN				
PRESENTACIÓN PERSONAL Y DISCURSO.				
SUB TOTAL				



2. EJERCICIO EL PUNTO, PLANO, VOLUMEN, LINEA.

FASES	EXCELENTE 80 - 100	SUFICIENTE 60 - 79	INSUFICIENTE 0 - 59	Total
PROCESO DE OBSERVACION Y CONSTRUCCION BIDIMENSIONAL				
PROCESO CREATIVO CONSTRUCCION TRIDIMENSIONAL				
CONCEPTO				
CALIDAD Modelo final				
ARGUMENTO FORMAL DE LA COMPOSICIÓN				
PRESENTACIÓN PERSONAL Y DISCURSO.				
SUB TOTAL				

RUBLICA DE EVALUACION

Alumno:
VALOR: 30%
Profesor:
Fecha:

RUBLICA DE EVALUACION

Alumno:
VALOR: 20%
Profesor:
Fecha:



EJERCICIO PLANOS INTERCEPTADOS

FASES	EXCELENTE 80 - 100	SUFICIENTE 60 - 79	INSUFICIENTE 0 - 59	Total
PROCESO DE OBSERVACION Y CONSTRUCCION BIDIMENSIONAL				
PROCESO CREATIVO CONSTRUCCION TRIDIMENSIONAL				
CONCEPTO				
CALIDAD Modelo final				
ARGUMENTO FORMAL DE LA COMPOSICIÓN				
PRESENTACIÓN PERSONAL Y DISCURSO.				
SUB TOTAL				

RUBLICA DE EVALUACION

Alumno:
VALOR: 10%
Profesor:
Fecha:



RUBLICA DE EVALUACION

Alumno:
VALOR: 35 %
Profesor:
Fecha:

1. VARIOS

EJERCICIO		EVALUACION	0 AL 100
PERCEPCION/ complejidad de un producto	1		
Los fundamentos del desarrollo de productos/plancha	1		
Mapa Mental Programa	1		
Video: Objectified/Mapa mental	1		
Leyes de la Gestalt/Ejercicios bidimensionales	2		
Elementos del diseño	1		
Interrelación de la forma	1		
Cualidades de la forma	1		
Mapa mental libro	2		
Mapa mental libro	2		
Apunte del libro	2		
Textura	10%		
Cubo de colores	10%		
TOTAL	35%		

EJERCICIOS	Valor	Porcentaje	CALIFICACIÓN
Máximo Posible	100%	%	ACREDITADA
1. BIDIMENSIONAL	15%		
2. EJERCICIO EL LINEA, PLANO, VOLUMEN, PUNTO	20%		
3. EJERCICIO PLANOS INTERCEPTADOS	10%		
4. EJERCICIO CUBO COLORES	10%		
5. EJERCICIO TEXTURA	10%		
6. CONCAVO CONVEXO	30%		
7. PARTICIPACIÓN, ASISTENCIA, COMPAÑERISMO	5%		
TOTAL	100		



ALUMNO: _____

PROFESOR: _____



Ciclo escolar 2020 A

Licenciatura en Diseño Industrial

Directorio de alumnos

FECHA:

CÓDIGO

CORREO ELECTRÓNICO

TEL.
PARTICULAR

CELULAR

[illegible]

