

CRONOGRAMA DE DISEÑO DESDE EL CONCEPTO

AGOSTO - DICIEMBRE 2018

Elemento de competencia:

El estudiante resuelve con profundidad, calidad y detalle un problema de diseño industrial o problemática de investigación acorde a la disciplina para dar respuesta a las necesidades del usuario contemplando su contexto y acorde a la cultura globalizada. Considerando para la solución del proyecto todos los conocimientos adquiridos a través de la carrera y aplicando todas las condicionantes y variables que fundamentan el diseño.

- Utilizar técnicas de investigación de vanguardia para el desarrollo de su trabajo académico, el ejercicio de su profesión y la generación de conceptos de diseño.

Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
Presentación del curso: Presentación del profesor, del programa, de las competencias a lograr y recomendaciones sobre los proyectos de tesis. Información al grupo sobre contenido del curso, cronograma, propósitos, presentación de temas de investigación, bibliografía y métodos de evaluación. Recomendación al alumno de leer cronograma y programas sintético y analítico de esta unidad de aprendizaje.					
1	Presentación del curso, reglas y contenidos. Materiales y equipo a utilizar. Recomendación al alumno de leer cronograma y programas sintético y analítico de esta unidad de aprendizaje. Investigar sobre el tema: cosas imposibles de David Bramston. Explicar técnica de bocetaje por subsistemas.				
2	Diseño de objetos a partir de un objeto existente.	Se evaluará la calidad de la entrega a criterio del profesor, así como también la aplicación de la técnica ya mencionada. Evidencia no. 1-10%	El profesor explicará acerca de la técnica de bocetaje por subsistemas. Los estudiantes crearán un objeto nuevo a partir de un objeto ya existente utilizando la técnica de bocetaje por subsistemas. Exposición de la propuesta terminada.	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica de bocetaje por subsistemas. • Maneras en las que se pueden usar productos existentes para aportar información que inspira a nuevas ideas de diseño 	Bibliografías (ver al final del documento), Lecturas, Videos, Presentaciones digitales, exposición oral y consulta en internet.
3	Desarrollo de un concepto en base a un análisis fotográfico.	Se evaluará la aplicación de la técnica y el análisis del concepto de empatía.	El profesor explica el ejercicio usando el concepto de empatía para la resolución del problema. El alumno desarrollará un concepto de diseño a través del análisis de un contexto determinado por medio de	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica de análisis de necesidades a través de un registro fotográfico, aplicando el concepto de empatía. 	Bibliografías (ver al final del documento), Lecturas, Videos, Presentaciones digitales, exposición oral y consulta en internet.

			un registro fotográfico y el desarrollo de la técnica creativa de lista de palabras.		
4	Desarrollo de un concepto en base a un análisis fotográfico.	Se evaluará la aplicación de la técnica y el análisis del concepto de empatía. Exposición de la propuesta del alumno frente al grupo.	El profesor explica el ejercicio usando el concepto de empatía para la resolución del problema. El alumno desarrollará un concepto de diseño a través del análisis de un contexto determinado por medio de un registro fotográfico y el desarrollo de la técnica creativa de lista de palabras.	<ul style="list-style-type: none"> Técnica de análisis de necesidades a través de un registro fotográfico, aplicando el concepto de empatía. 	Bibliografías (ver al final del documento), Lecturas, Videos, Presentaciones digitales, exposición oral y consulta en internet.
5	Creación de un objeto utilizando la técnica de aprendizaje basado en problemas.	Aplicación de la técnica y análisis del concepto perfiles.	El profesor explicará el ejercicio usando el concepto de perfiles para la resolución del problema. El estudiante desarrollará el ejercicio a través de la técnica de análisis del concepto de perfiles.	<ul style="list-style-type: none"> Técnica de aprendizaje basado en problemas a través del concepto de perfiles. 	Bibliografías (ver al final del documento), Lecturas, Videos, Presentaciones digitales, exposición oral y consulta en internet.
6	Creación de un objeto utilizando la técnica de aprendizaje basado en problemas. Exposición de la propuesta.	Aplicación de la técnica y análisis del concepto perfiles.	El profesor explicará el ejercicio usando el concepto de perfiles para la resolución del problema. El estudiante desarrollará el ejercicio a través de la técnica de análisis del concepto de perfiles.	<ul style="list-style-type: none"> Técnica de aprendizaje basado en problemas a través del concepto de perfiles. 	Bibliografías (ver al final del documento), Lecturas, Videos, Presentaciones digitales, exposición oral y consulta en internet.
7	Representación conceptual de elementos de la cultura del diseño en México.	Aplicación de la técnica y análisis del concepto de identidad.	El profesor explicará el ejercicio a través de análisis del concepto de identidad. El estudiante identificará y analizará representando de manera conceptual todos aquellos elementos que identifiquen a la cultura del diseño en México.	<ul style="list-style-type: none"> La identidad del diseño en México. 	Bibliografías (ver al final del documento), Lecturas, Videos, Presentaciones digitales, exposición oral y consulta en internet.

8	SEMANA DE ACTIVIDADES CULTURALES Y ACADÉMICAS. Semana de juntas de trabajo académico para profesores (Evaluación docente)				
9	Representación conceptual de elementos de la cultura del diseño en México.	Aplicación de la técnica y análisis del concepto de identidad. Exposición de la propuesta frente al grupo.	El profesor calificará el ejercicio de acuerdo a la aplicación y análisis del concepto. El estudiante identificará y analizará representando de manera conceptual todos aquellos elementos que identifiquen a la cultura del diseño en México.	<ul style="list-style-type: none"> La identidad del diseño en México. 	Bibliografías (ver al final del documento), Lecturas, Videos, Presentaciones digitales, exposición oral y consulta en internet.
10	Desarrollo de propuestas de diseños de lámparas, aplicando la analogía-personaje, pensamiento lateral e influencia histórica.	Aplicación de la técnica y análisis del concepto de carácter.	El profesor explicará el ejercicio usando el concepto de carácter para la resolución de problemas El estudiante desarrollará diferentes propuestas de lámpara a través de los conceptos de analogía-personaje, pensamiento lateral e influencia histórica.	<ul style="list-style-type: none"> Carácter de un objeto: Analogía-personaje, pensamiento lateral e influencia histórica. 	Bibliografías (ver al final del documento), Lecturas, Videos, Presentaciones digitales, exposición oral y consulta en internet.
ÚLTIMA SEMANA PARA ENTREGA DE EVIDENCIAS PARCIALES A LA COORDINACIÓN CORRESPONDIENTE Coordinación de Proyección de Diseño: roberto.rangelrm@uanl.edu.mx (Minuta de asistencia y Tabla de control de evaluaciones parcial)					
11	Desarrollo de propuestas de diseños de lámparas, aplicando la analogía-personaje, pensamiento lateral e influencia histórica.	Se evaluará la calidad de la entrega a criterio del profesor, exposición de la propuesta frente al grupo.	El profesor calificará el ejercicio de acuerdo a la aplicación y análisis del concepto. El estudiante expondrá sus propuestas frente al grupo.	<ul style="list-style-type: none"> Carácter de un objeto: Analogía-personaje, pensamiento lateral e influencia histórica. 	Bibliografías (ver al final del documento), Lecturas, Videos, Presentaciones digitales, exposición oral y consulta en internet.
12	Creación de un objeto usando la técnica de bocetaje por subsistemas.	Se evaluará el desarrollo de la domótica en la técnica de bocetaje por subsistemas	El profesor explicará el ejercicio a través de análisis del concepto de domótica El estudiante diseñará un objeto	<ul style="list-style-type: none"> Análisis del concepto de domótica. 	Bibliografías (ver al final del documento), Lecturas, Videos, Presentaciones digitales, exposición oral y

			nuevo cuya función resuelva recordar tareas cotidianas en el hogar.		consulta en internet.
13	Creación de un objeto usando la técnica de bocetaje por subsistemas.	Se evaluará la calidad de la entrega a criterio del profesor, exposición de la propuesta frente al grupo.	El profesor calificará el ejercicio de acuerdo a la aplicación y análisis del concepto. El estudiante expondrá sus propuestas frente al grupo.	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis del concepto de domótica. 	Bibliografías (ver al final del documento), Lecturas, Videos, Presentaciones digitales, exposición oral y consulta en internet.
14	PIA: Desarrollo de ideas de diseño desde un concepto, creando propuestas creativas para la realización de mobiliario infantil.	Se evaluará la propuesta creativa tomando en cuenta la factibilidad y el desarrollo de la idea.	El profesor explicará el ejercicio final para el desarrollo del proyecto. El estudiante empleará diferentes técnicas para el abordaje de ideas de diseño desde un concepto.	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación de similares, competencias de mercado, materiales, ergonomía y psicología del usuario. 	Bibliografías (ver al final del documento), Lecturas, Videos, Presentaciones digitales, exposición oral y consulta en internet.
15	PIA: Propuestas creativas para la creación de mobiliario infantil.	Se evaluará la propuesta creativa tomando en cuenta la factibilidad y el desarrollo de la idea.	El profesor revisará el avance del estudiante. El estudiante identificará los puntos necesarios para el abordaje de su diseño desde el concepto.	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación de similares, competencias de mercado, materiales, ergonomía y psicología del usuario. 	Bibliografías (ver al final del documento), Lecturas, Videos, Presentaciones digitales, exposición oral y consulta en internet.
16	PIA: Presentación de toda la comunicación del proyecto necesaria para el entendimiento de la idea.	Se evaluará la calidad de la entrega a criterio del profesor, el empleo de las diferentes técnicas para el abordaje de la idea de diseño desde el concepto.	El profesor asesorará acerca de cómo llevar a cabo la presentación de su proyecto hacia los sinodales. El estudiante identificará los puntos clave del proyecto para realizar una presentación exitosa.	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación de similares, mercado, materiales, ergonomía y psicología del usuario. • Idea del concepto. 	Bibliografías (ver al final del documento), Lecturas, Videos, Presentaciones digitales, exposición oral y consulta en internet.
17	EVENTOS (FOGU) Y ENTREGA DE UA TEÓRICAS Y FOGU.				
18	ENTREGA UNIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICAS REPORTAR CALIFICACIONES EN SIASE				

19	<p>EXÁMENES EXTRAORDINARIOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS</p> <p>Para tener derecho a extraordinarios deberá de cumplir mínimo con el 80% de asistencia y el 70% de las actividades integradas. Consultar calendario académico en: www.arquitectura.uanl.mx/calendario.html</p>
20	<p>ENTREGA DE EVIDENCIAS FINALES EN LA COORDINACIÓN CORRESPONDIENTE</p> <p>Coordinación de Proyección de Diseño: roberto.rangelrm@uanl.edu.mx REPORTE DE CALIFICACIONES DE OPORTUNIDAD EXTRAORDINARIA EN SIASE</p>
<p>Evaluación integral de procesos y productos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evidencia 1: 10% Manera de transformar productos existentes. • Evidencia 2: 10% Técnica aplicada al concepto de empatía. • Evidencia 3: 15% Técnica aplicada al concepto de perfiles. • Evidencia 4: 15% Técnica aplicada al concepto identidad. • Evidencia 5: 15% Técnica aplicada al concepto carácter. • Evidencia 6: 15% Ejercicio aplicado al concepto Domótica. • PIA: 20% Producto Integrador de Aprendizaje. 	
<p>Producto integrador de aprendizaje de la unidad de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Producto Integrador de Aprendizaje: Conjunta y demuestra el dominio de su capacidad de desarrollar una idea de diseño desde un concepto, desarrollando una propuesta creativa para mobiliario infantil. 	
<p>Fuentes de apoyo y consulta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bramston, David (2009) Bases del diseño de productos, de la idea al producto. Ed. Parramón Ediciones, S.A. de C.V. • Norman, Donald (2010) La psicología de los objetos cotidianos (4ta Edición). Barcelona, Ed. Nerea. • Sabbagh, Aaron; Mackinlay, Matías (2011) El método de la innovación creativa; Un sistema para generar ideas y transformarlas en proyectos. Ed. Granica. • Guiraud, Pierre (2011) La semiología. México D.F. Ed. Siglo XXI. • Baudrillard, Jean (2012) El sistema de los objetos. México D.F. Siglo XXI. • Lecturas, videos, presentaciones digitales, exposición oral, consulta en internet, objetos y trabajo en campo. 	

FECHA DE CONCLUSIÓN DEL PROGRAMA: ENERO 2018. (Actualizado en junio de 2018).

ELABORADO POR: M.D.P. Marta Nydia Molina González

NOTA: El presente documento está revisado y avalado por los responsables de su elaboración. El documento original se encuentra impreso en la Secretaría de Diseño Industrial.

**COORDINACIÓN DE PROYECCIÓN DE DISEÑO
LDI. ROBERTO CARLOS RANGEL RAMÍREZ**

**JEFATURA DE DISEÑO
MDP. ANA MARIA TORRES FRAGOSO**

**SECRETARÍA DE LICENCIATURA EN
DISEÑO INDUSTRIAL
MDI. JOSÉ ALBERTO ESCALERA SILVA**