



## Universidad Autónoma del Estado de México

### Facultad de Arquitectura y diseño

### Licenciatura en Diseño Industrial



## Guía de evaluación del aprendizaje:

### Evolución de los objetos

Ana Aurora Maldonado Reyes

---

Elaboró: María del Pilar Alejandra Mora  
Cantellano

Fecha: Noviembre  
de 2015

---

Ma. Del Consuelo Espinosa Hernández

---

H. Consejo  
académico

H. Consejo de  
Gobierno

Fecha de  
aprobación:

14 de Junio del  
2016

14 de Junio del 2016



## Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía de evaluación del aprendizaje	5
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	5
IV. Objetivos de la formación profesional	6
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	7
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y actividades de evaluación	7
VII. Mapa curricular	12



**I. Datos de identificación**

Espacio educativo donde se imparte

**Facultad de Arquitectura y Diseño**

Licenciatura

**Licenciatura en Diseño Industrial**

Unidad de aprendizaje

**Evolución de los objetos**

Clave

**LDI303**

Carga académica

2

2

4

6

Horas teóricas

Horas prácticas

Total de horas

Créditos

Período escolar en que se ubica

1

2

**3**

4

5

6

7

8

9

Seriación

Ninguna

Ninguna

UA Antecedente

UA Consecuente

**Tipo de Unidad de Aprendizaje**

Curso

Curso taller

Seminario

Taller

Laboratorio

Práctica profesional



Otro tipo (especificar)

**Modalidad educativa**

Escolarizada. Sistema rígido

No escolarizada. Sistema virtual

Escolarizada. Sistema flexible

No escolarizada. Sistema a distancia

No escolarizada. Sistema abierto

Mixta (especificar)

**Formación común**

NINGUNA

**Formación equivalente**

**Unidad de Aprendizaje**

NINGUNA



## II. Presentación de la guía de evaluación del aprendizaje

La guía de evaluación del aprendizaje será el documento normativo que contenga los criterios, instrumentos y procedimientos a emplear en los procesos de evaluación de los estudios realizados por los alumnos. Se caracterizará por lo siguiente:

a) Servirá de apoyo para la evaluación en el marco de la acreditación de los estudios, como referente para los alumnos y personal académico responsable de la evaluación.

b) Son documentos normativos respecto a los principios y objetivos de los estudios profesionales, así como en relación con el plan y programas de estudio.

Esta unidad de aprendizaje tiene como propósito que el estudiante establezca relaciones entre los diversos momentos históricos de las sociedades humanas, el contexto y las transformaciones que han sufrido los objetos como parte de la cultura material desde la prehistoria hasta nuestros días. Identificando las necesidades sociales que provocan las invenciones y las innovaciones de los objetos y productos y su relación con el diseño industrial como una disciplina generadora de objetos

Método analítico-sintético: descomposición de las partes para, analizar cada una, para llegar a un resumen de lo estudiado que constituye la síntesis.

Método histórico: evolución de diversos hechos en periodos de tiempo.

Recursos Tecnológicos: computadora, cañón, software especializado que favorecen el aprendizaje.

Dinámicas grupales: integración de equipos de trabajo como lluvia de ideas, foro, panel, debate, mesa redonda, simposium, etc.

## III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación: SUSTANTIVO

Área Curricular: FILOSOFIA Y SOCIOLOGIA

Carácter de la UA: OBLIGATORIA



#### **IV. Objetivos de la formación profesional.**

##### **Objetivos del programa educativo:**

Formar Licenciados/as en Diseño Industrial con alto sentido de responsabilidad, vocación de servicio, competencias y conocimientos para:

- Crear modelos de objetos, productos y servicios acordes a las necesidades de las personas, a través del proceso de diseño.
- Crear propuestas innovadoras de diseño industrial para resolver la problemática sociocultural del consumo de objetos, productos y servicios.
- Definir los criterios que fundamentan las propuestas de diseño industrial para el diseño e innovación de objetos, productos y servicios.
- Elevar la calidad de vida de la sociedad mediante objetos, productos y servicios amigables con el medio ambiente y estilos de vida.
- Evaluar el desarrollo e implantación del proyecto de diseño industrial.
- Formular el diseño industrial de objetos simples, complejos, especializados y sistémicos.
- Planificar el modo y proceso de producción de los objetos, productos o servicios.
- Proponer el diseño industrial de objetos y productos empleando principios ecológicos, ergonómicos, estéticos y semióticos.
- Proponer estrategias para promover la eficiencia y la productividad de los procesos de producción. Proponer soluciones integrales a las necesidades de la sociedad, mercado, y usuario sobre el diseño industrial de objetos, productos y servicios.
- Representar objetos, productos y servicios bidimensional y tridimensionalmente.
- Utilizar la normatividad relativa a los derechos de autor, marca y patente.
- Utilizar maquinaria y herramienta, así como los materiales más adecuados para la materialización de los objetos o productos.
- Utilizar normas de calidad en la producción de insumos, productos y servicios.

##### **Objetivos del núcleo de formación: SUSTANTIVO**

Desarrollará en el alumno en el alumno el dominio teórico, metodológico y axiológico del campo de conocimiento donde se inserta la profesión.

Comprenderá unidades de aprendizaje sobre los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para dominar los procesos, métodos y técnicas de trabajo; los principios disciplinares y metodológicos subyacentes; y la elaboración o preparación del trabajo que permita la presentación de la evaluación profesional.

##### **Objetivos del área curricular o disciplinaria: FILOSOFIA Y SOCIOLOGIA**

Analizar metodologías semióticas y retóricas; distinguir los enfoques estéticos en la configuración de objetos diseñados, contrastar los conceptos teóricos e históricos de la



disciplina del diseño industrial, comprender al contexto sociocultural y los fundamentos filosóficos de la disciplina para la crítica de los diseños a partir de la visión de la UAEM en el ámbito local, regional y global; de forma libre, reflexiva, responsable y solidaria, promoviendo el humanismo como una forma de vida.

### V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Diferenciar las modificaciones de la cultura material de acuerdo al contexto histórico-social.

### VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y actividades de evaluación.

<b>Unidad 1.</b> Origen de la producción de objetos		
<b>Objetivo</b> Relacionar el surgimiento de la civilización con la producción de objetos		
<b>Contenidos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prehistoria</li> <li>• Historia hasta el siglo XIX</li> <li>• Siglo XX y XXI</li> <li>• Análisis histórico en México</li> </ul>		
<b>Evaluación del aprendizaje</b>		
<b>Actividad</b>	<b>Evidencia</b>	<b>Instrumento</b>
Explicar cómo han evolucionado los objetos a través de la prehistoria	Línea de tiempo	Registro descriptivo
Explicar y relacionar como los objetos han evolucionados a través de línea de tiempo en el siglo XIX	Línea de tiempo	Lista de verificación
Explicar y entender el uso de la evolución de los objetos en el siglo XX y XXI y su relación cotidiana con el diseño industrial	Cuadro sinóptico	Lista de verificación
Explicar la evolución de los objetos a través de un	Esquema comparativo	Registro descriptivo



análisis histórico en México y su relación con el diseño industrial

**Unidad 2. Enfoques teóricos y conceptuales**

**Objetivo**

Analizar enfoques teóricos y conceptuales para identificar las necesidades sociales para la evolución de los objetos

**Contenidos:**

- Teoría de la necesidades
- Sistemas sociales
- Lenguajes de los objetos
- Interacción social a través de los objetos

**Evaluación del aprendizaje**

Actividad	Evidencia	Instrumento
Analizar las relaciones de las teorías y enfoques de sobre las necesidades sociales	Reporte escrito	Guía de observación
Analizar los sistemas sociales y su relación con las necesidades	Síntesis escrita	Registro descriptivo
Analizar los diferentes lenguajes de los objetos para identificar las relaciones sociales	Mapa conceptual	Registro anecdótico
Explicar la interacción de los actores sociales con los objetos	Cuadro comparativo	Registro descriptivo



### Unidad 3. Intervención del diseño industrial

#### Objetivo

Analizar los procesos de cambio cultural y la intervención del diseño industrial en el mundo y en México.

#### Contenidos:

- Invenciones y la sociedad
- Intervención del diseño para la innovación
- Impacto de la globalización en los objetos de diseño industrial en México

#### Evaluación del aprendizaje

Actividad	Evidencia	Instrumento
Analizar el impacto de la invenciones en las diversas sociedades	Cuadro comparativo	Guía de observación
Analizar la intervención del diseño en la innovación de objetos	Reporte escrito	Registro descriptivo
Analizar el efecto de la globalización en el diseño de objetos en México	Mapa conceptual	Registro descriptivo

#### Primera evaluación parcial

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Línea de tiempo	Registro descriptivo	10%
Línea de tiempo	Lista de verificación	10%
Cuadro sinóptico	Lista de verificación	20%
Esquema comparativo	Registro descriptivo	10%
Reporte escrito	Guía de observación	20%
Síntesis escrita	Registro descriptivo	30%



### Segunda evaluación parcial

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Mapa conceptual	Registro anecdótico	20%
Cuadro comparativo	Registro descriptivo	20%
Cuadro comparativo	Guía de observación	20%
Reporte escrito	Registro descriptivo	40%

### Evaluaciónn ordinaria final

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Examen escrito	Examen escrito	100%

### Evaluación extraordinaria

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Examen escrito	Examen escrito	100%

### Evaluación a título de suficiencia

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Examen escrito	Examen escrito	100%



## VII. Acervo bibliográfico

### Básico:

BASALLA, George. (1977). *“La evolución de la tecnología”*. Consejo Nacional para la cultura y las artes. México. Siglo XXI.

BYARS, Mel y Barré-Despond, Alrlette. (1999). *“100 diseños / 100 años. Diseños innovadores del Siglo XXI”*. México. Ed. Mac Graw-Hill Interamericana Editores.

BURBEK, B. (1994) *“Historia y teoría del diseño industrial”*. Barcelona. Ed. GG.

COTERREL, Arthur. (1987) *“Historia de las civilizaciones antiguas 1 y 2”*. Barcelona. Grijalbo.

COMISARENKO, Dina. (2006). *“Diseño Industrial y mexicano. Memoria y Futuro”*. Trillas México.

EQUIHUA & MURILLO. (2002). La Evolución de los Objetos., en Ciencias 67.  
<http://www.biblioteca.org.ar/libros/90714.pdf>

GAY & SAMAR. (2007). El diseño industrial en la historia. Ediciones TEC. Argentina.  
<http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/LECTURAS/Diseno%20Industrial/OBLIGATORIA/3.pdf>

ICSID. (2016). <http://www.icsid.org/about/vision-mission/un-sdgs/>

LLOVET, Jordi. (1996) *“Ideología y Metodología del diseño”*. Madrid. España. Ed. GG.

OLMEDO & PEREZ. (2007). Los objetos en el Proceso Histórico del Diseño Industrial en Actas de Diseño en Palermo. Encuentro Latinoamericano de Diseño.  
[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/encuentro2007/02\\_auspicios\\_publicaciones/actas\\_diseno/articulos\\_pdf/A7017.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A7017.pdf)

ORTEGA, Emma. (2006). La Evolución del Diseño Industrial en Reflexiones de Diseño.  
<http://pensandolateoria.blogspot.mx/2006/11/el-diseo-industrial-fue-creado-con-la.html>

RODRIGUEZ, M. Luis. (1995). *“El diseño preindustrial una visión histórica”*. México. Ed. UAM.



RODRIGUEZ, M. Luis. (2000) “*El tiempo de diseño después de la modernidad*”. Ed. UIA.

SALINAS, F. Oscar. (1992). “*Historia del Diseño Industrial*”. México. Ed. Trillas.

SHARPIRO, Harry L. (1975). “*Hombre, cultura y sociedad*”. México. Fondo de cultura económica.

SPARKE, Penny. (1999). “*El diseño en el siglo XX*”. Londres. Ed. Art Blume.

VOLKER, Bosomworth & otros. (s/f). “Iconos del Diseño. El Siglo XX. Electa

### **Complementaria:**

Herramientas Tecnológicas del Siglo XXI.

[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/blog/images/trabajos/12471\\_49219.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/images/trabajos/12471_49219.pdf)

Historia del Mueble. (2013). Muebles del Siglo XX.

<http://gshm01.blogspot.mx/2013/03/muebles-del-siglo-xx.html>

<http://www.museosdemexico.org/museos/todoslosmuseos.php>



VII. Mapa curricular.

LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL PLAN 2015												
ÁREAS DISCIPLINARIAS	NÚCLEO BÁSICO			NÚCLEO SUSTANTIVO						NÚCLEO INTEGRAL		
	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10		
DISEÑO INDUSTRIAL	BASES PARA EL DISEÑO 3 6 9 12	DISEÑO DE OBJETOS SIMPLES 3 6 9 12	DISEÑO DE OBJETOS COMPLEJOS 3 6 9 12	DISEÑO DE PRODUCTOS 3 6 9 12	DISEÑO DE PRODUCTOS ESPECIALIZADOS 3 6 9 12	DISEÑO DE FAMILIA DE PRODUCTOS 3 6 9 12	DISEÑO DE PRODUCTOS SISTEMICOS 3 6 9 12	PROYECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL (BILINGÜE) 3 6 9 12	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO INDUSTRIAL I 3 6 9 12	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO INDUSTRIAL II 3 6 9 12		
		LENGUAJES PARA PROYECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 0 4 4 4		HISTORIA Y TEORIA DEL DISEÑO 4 0 4 8		INTEGRATIVA PROFESIONAL 0 8 8 8		INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO INDUSTRIAL 0 4 4 4				
FILOSOFÍA Y SOCIOLOGÍA	PENSAMIENTO LÓGICO 2 2 4 6	SOCIEDAD Y CULTURA 2 2 4 6	EVOLUCIÓN DE LOS OBJETOS 2 2 4 6				ESTETICA 4 0 4 8		ETICA PROFESIONAL 2 2 4 6			
ERGONOMÍA					ERGONOMIA I 2 4 6 8	ERGONOMIA II 0 6 6 6						
ECOLÓGICA				RECURSOS NATURALES 2 2 4 6	IMPACTO AMBIENTAL 2 2 4 6			SUSTENTABILIDAD DEL DISEÑO INDUSTRIAL 2 2 4 6				
ECONOMIA ADMINISTRATIVA	INGLES 5 2 2 4 6	INGLES 6 2 2 4 6	INGLES 7 2 2 4 6	INGLES 8 2 2 4 6	MERCADO Y CONSUMO 0 6 6 6	ESTRUCTURACION DE PROYECTOS DE DI 2 2 4 6		GESTIÓN DEL DISEÑO INDUSTRIAL 0 6 6 6	PROYECTOS ESTRATEGICOS DE DISEÑO 0 4 4 4			
CIENCIA DE MATERIALES	MATERIALES Y PROCESOS PARA EL DISEÑO 0 4 4 4	TEORIA Y PRACTICA DE ENVASE Y EMBALAJE 2 4 6 8	TEORIA Y PRACTICA DE MADERAS 2 4 6 8	TEORIA Y PRACTICA DE PLASTICOS 2 4 6 8	TEORIA Y PRACTICA DE CERAMICA Y VIDRIO 2 4 6 8	TEORIA Y PRACTICA DE METALES 2 4 6 8						
	TEORIA Y PRACTICA DE TEXTILES 2 4 6 8	TEORIA Y PRACTICA DE CUERO Y PIELS 2 4 6 8										
COMUNICACIÓN	REPRESENTACIÓN BIODIMENSIONAL DE CONCEPTOS 0 4 4 4	REPRESENTACIÓN BIODIMENSIONAL DE OBJETOS 0 4 4 4	REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL DE PRODUCTOS 0 6 6 6	REPRESENTACIÓN INTEGRAL DE PRODUCTOS 0 4 4 4			FOTOGRAFIA 0 6 6 6		COMUNICACIÓN E IMAGEN PROFESIONAL (BILINGÜE) 2 2 4 6			
	GEOMETRIA 0 4 4 4	DIBUJO TÉCNICO 0 4 4 4	DIBUJO TÉCNICO ASISTIDO 0 4 4 4	MODELAJO ASISTIDO RENDORIZADO 0 4 4 4	FISICA Y SISTEMAS APLICADOS AL DISEÑO INDUSTRIAL 2 2 4 6	ANIMACIÓN ASISTIDA 0 4 4 4	MATRICES DE SIMULACIÓN 0 4 4 4	PROTOTIPAJE ASISTIDO 0 4 4 4				
					TEMAS SELECTOS DE DISEÑO 0 4 4 4	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 1 0 4 4 4	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 2 0 4 4 4	TEMAS SELECTOS MULTIDISCIPLINARIOS 0 4 4 4	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 3 0 4 4 4			
ÁREAS DISCIPLINARIAS	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10		
	NÚCLEO BÁSICO			NÚCLEO SUSTANTIVO				NÚCLEO INTEGRAL				
	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10		
HORAS TEÓRICAS	30	33	33	33	33	33	33	33	33	33		
HORAS PRÁCTICAS	20	30	30	28	28	30	20	20	18	18		
TOTAL DE HORAS	50	63	63	61	61	63	53	53	51	51		
CREDITOS	44	52	52	50	50	54	42	42	42	42		
UNIDADES DE APRENDIZAJE	7	8	8	8	8	8	6	6	6	6		