



Universidad Autónoma del Estado de México
Facultad de Arquitectura y Diseño
Licenciatura en Diseño Industrial



Guía pedagógica:

Evolución de los objetos

Elaboró: María del Pilar Alejandra Mora Cantellano
María del Consuelo Espinosa Hernández
Ana Aurora Maldonado Reyes Fecha: Noviembre de 2015

Fecha de
aprobación

H. Consejo académico
14 de Junio del 2016

H. Consejo de Gobierno
14 de Junio del 2016



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía pedagógica	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	4
IV. Objetivos de la formación profesional	5
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	6
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización	6
VII. Acervo bibliográfico	10
VIII. Mapa curricular	11



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 pedagógica

La guía pedagógica es un documento que complementa al programa de estudios y que no tiene carácter normativo. Proporcionará recomendaciones para la conducción del proceso de enseñanza aprendizaje. Su carácter indicativo otorgará autonomía al personal académico para la selección y empleo de los métodos, estrategias y recursos educativos que considere más apropiados para el logro de los objetivos.

La guía pedagógica será un referente para el personal académico que desempeña docencia, tutoría o asesoría académicas, o desarrolle materiales y medios para la enseñanza y el aprendizaje.

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 eficientar 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 su organización.

Unidad 1. Origen de la producción de objetos		
Objetivo Relacionar el surgimiento de la civilización con la producción de objetos		
Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Prehistoria • Historia hasta el siglo XIX • Siglo XX y XXI • Análisis histórico en México 		
Métodos, estrategias y recursos educativos		
<p>Método analítico-sintético: descomposición de las partes para, analizar cada una y llegar a un resumen de lo estudiado que constituye la síntesis.</p> <p>Método histórico: Análisis de la evolución de diversos hechos en periodos de tiempo.</p> <p>Aprendizaje basado en problemas: implica identificar un problema, elaborar una propuesta y llevarla a cabo para su solución</p> <p>Observación y experimentación: percepción de los hechos tal y como se presentan espontáneamente en la realidad, hacer un registro o descripción acompañada de una acción provocada bajo determinadas condiciones.</p>		
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Definir el surgimiento de los objetos en la Prehistoria (2 sesiones)	Explicar cómo han evolucionado los objetos a través de la prehistoria	Conclusiones de los objetos y su evolución en la prehistoria con un mapa conceptual



Historia hasta el siglo XIX (2 sesiones)	Explicar y relacionar como los objetos han evolucionados a través de línea de tiempo en el siglo XIX	Líneas de tiempo de la evolución de los objetos en el siglo XIX
Siglo XX y XXI (2 sesiones)	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	Línea de tiempo de la evolución de los objetos en el siglo XX y XXI y su impacto con el diseño industrial
Análisis histórico en México (2 Sesiones)	Explicar la evolución de los objetos a través de un análisis histórico en México y su relación con el diseño industrial	Cuadro comparativo de la evolución de los objetos del siglo XIX, XX y XXI con relación al diseño industrial.
(Tiempo destinado 30 minutos)	(Tiempo destinado 60 minutos)	(Tiempo destinado 30 minutos)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios		Recursos
Aula y museos históricos relacionados con la cultura material		Tecnológicos: computadora, cañon, software especializado que favorecen el aprendizaje. Dinámicas grupales: integración de equipos de trabajo como lluvia de ideas, foro, panel, debate, mesa redonda, simposium, etc.

Unidad 2. Enfoques teóricos y conceptuales
Objetivo Analizar enfoques teóricos y conceptuales para identificar las necesidades sociales para la evolución de los objetos
Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Teoría de la necesidades • Sistemas sociales • Lenguajes de los objetos • Interacción social a través de los objetos
Métodos, estrategias y recursos educativos
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.



Aprendizaje basado en problemas: implica identificar un problema, elaborar una propuesta y llevarla a cabo para su solución.

Observación y experimentación: percepción de los hechos tal y como se presentan espontáneamente en la realidad, hacer un registro o descripción acompañada de una acción provocada bajo determinadas condiciones.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Teoría de la necesidades	Analizar las relaciones de las teorías y enfoques de sobre las necesidades sociales	Sintetizar las principales teorías en un mapa conceptual
Sistemas sociales	Analizar los sistemas sociales y su relación con las necesidades	Sintetizar las relaciones en un mapa conceptual
Lenguajes de los objetos	Analizar los diferentes lenguajes de los objetos para identificar las relaciones sociales	Mapa conceptual de los lenguajes y el sistema social al que pertenecen.
Interacción social a través de los objetos	Explicar la interacción de los actores sociales con los objetos	Sintetizar en un cuadro sinóptico las relaciones de los objetos y las necesidades del sistema social.
(Tiempo destinado 30 minutos)	(Tiempo destinado 60 minutos)	(Tiempo destinado 30 minutos)

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
Aula y museos históricos relacionados con la cultura material	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.

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

Métodos, estrategias y recursos educativos

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.

Aprendizaje basado en problemas: implica identificar un problema, elaborar una propuesta y llevarla a cabo para su solución

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Invenciones y la sociedad	Analizar el impacto de la invenciones en las diversas sociedades	Cuadro sinóptico de las principales invenciones y su impacto.
Intervención del diseño para la innovación	Analizar la intervención del diseño en la innovación de objetos	Cuadro sinóptico de impacto del diseño en las innovación y la sociedad
Impacto de la globalización en los objetos de diseño industrial en México	Analizar el efecto de la globalización en el diseño de objetos en México	Mapa conceptual de la importancia del diseño industrial para la innovación en México
(Tiempo destinado 30 minutos)	(Tiempo destinado 60 minutos)	(Tiempo destinado 30 minutos)

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
Aula y museos históricos y tecnológicos	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.



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

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

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>



VIII. Mapa curricular

LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL PLAN 2015										
AREAS DISCIPLINARIAS	NÚCLEO BASICO			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
FILOSOFÍA Y SOCIOLOGÍA	PENSAMIENTO LÓGICO 2 4 6	SOCIEDAD Y CULTURA 2 4 6	EVOLUCIÓN DE LOS OBJETOS 2 4 6	HISTORIA Y TEORÍA DEL DISEÑO 4 8	INTEGRATIVA PROFESIONAL 0 4 8	ESTÉTICA 4 8	SEMÍOTICA 4 8	INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO INDUSTRIAL 0 4 8	ÉTICA PROFESIONAL 2 4 6	PRÁCTICAS PROFESIONALES 30
ERGONOMÍA					ERGONOMÍA I 2 4 6 8		ERGONOMÍA II 0 4 6 8			
ECOLÓGICA				RECURSOS NATURALES 2 4 6	IMPACTO AMBIENTAL 2 4 6			SUSTENTABILIDAD DEL DISEÑO INDUSTRIAL 2 4 6		
ECONOMÍA ADMINISTRATIVA	INGLÉS 5 2 4 6	INGLÉS 6 2 4 6	INGLÉS 7 2 4 6	INGLÉS 8 2 4 6	MERCADO Y CONSUMO 0 4 6	ESTRUCTURACIÓN DE PROYECTOS DE DI 2 4 6		GESTIÓN DEL DISEÑO INDUSTRIAL 0 4 6	PROYECTOS ESTRATÉGICOS DE DISEÑO 0 4 6	
CIENCIA DE MATERIALES	MATERIALES Y PROCESOS PARA EL DISEÑO 0 4 8	TEORÍA Y PRÁCTICA DE ENVASE Y EMBALAJE 2 4 6 8	TEORÍA Y PRÁCTICA DE MADERAS 2 4 6 8	TEORÍA Y PRÁCTICA DE PLÁSTICOS 2 4 6 8	TEORÍA Y PRÁCTICA DE CERÁMICA Y VIDRIO 2 4 6 8	TEORÍA Y PRÁCTICA DE METALES 2 4 6 8				
COMUNICACIÓN	REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL DE CONCEPTOS 0 4 8	REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL DE OBJETOS 0 4 8	REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL DE PRODUCTOS 0 4 8	REPRESENTACIÓN INTEGRAL DE PRODUCTOS 0 4 8	FÍSICA Y SISTEMAS APLICADOS AL DISEÑO INDUSTRIAL 2 4 6	ANIMACIÓN ASISTIDA 0 4 8	MATRICES DE SIMULACIÓN 0 4 8	FOTOGRAFÍA 0 4 8	COMUNICACIÓN E IMAGEN PROFESIONAL (BILINGÜE) 2 4 6	
	GEOMETRÍA 0 4 8	DIBUJO TÉCNICO 0 4 8	DIBUJO TÉCNICO ASISTIDO 0 4 8	MODELADO ASISTIDO RENDORIZADO 0 4 8	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO 0 4 8	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 1 0 4 8	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 2 0 4 8	PROTOTIPAJE ASISTIDO 0 4 8	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 3 0 4 8	
AREAS DISCIPLINARIAS	6	8	8	8	7	7	6	4	3	
	NÚCLEO BASICO			NÚCLEO SUSTANTIVO				NÚCLEO INTEGRAL		
	PERIODO 1 HORAS TEÓRICAS 9 HORAS PRÁCTICAS 26 TOTAL DE HORAS 35 CRÉDITOS 44 UNIDADES DE APRENDIZAJE 7	PERIODO 2 HORAS TEÓRICAS 11 HORAS PRÁCTICAS 30 TOTAL DE HORAS 41 CRÉDITOS 52 UNIDADES DE APRENDIZAJE 8	PERIODO 3 HORAS TEÓRICAS 11 HORAS PRÁCTICAS 30 TOTAL DE HORAS 41 CRÉDITOS 56 UNIDADES DE APRENDIZAJE 8	PERIODO 4 HORAS TEÓRICAS 15 HORAS PRÁCTICAS 26 TOTAL DE HORAS 41 CRÉDITOS 56 UNIDADES DE APRENDIZAJE 8	PERIODO 5 HORAS TEÓRICAS 11 HORAS PRÁCTICAS 28 TOTAL DE HORAS 39 CRÉDITOS 50 UNIDADES DE APRENDIZAJE 7	PERIODO 6 HORAS TEÓRICAS 5 HORAS PRÁCTICAS 30 TOTAL DE HORAS 35 CRÉDITOS 40 UNIDADES DE APRENDIZAJE 6	PERIODO 7 HORAS TEÓRICAS 11 HORAS PRÁCTICAS 26 TOTAL DE HORAS 31 CRÉDITOS 42 UNIDADES DE APRENDIZAJE 6	PERIODO 8 HORAS TEÓRICAS 5 HORAS PRÁCTICAS 26 TOTAL DE HORAS 31 CRÉDITOS 36 UNIDADES DE APRENDIZAJE 6	PERIODO 9 HORAS TEÓRICAS 7 HORAS PRÁCTICAS 19 TOTAL DE HORAS 25 CRÉDITOS 32 UNIDADES DE APRENDIZAJE 5	PERIODO 10 HORAS TEÓRICAS 3 HORAS PRÁCTICAS 6 TOTAL DE HORAS 9 CRÉDITOS 42 UNIDADES DE APRENDIZAJE 2