



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



**Guía Pedagógica:
Proyectos de Diseño Industrial**

Elaboró: Dra. CS María del Pilar Alejandro Mora Cantellano
M.E.S José Alberto Morales García Fecha: Febrero 2019
Dra. Ed. María del Consuelo Espinosa Hernández

Fecha de
aprobación

H. Consejo académico
11 de febrero de 2019

H. Consejo de Gobierno
11 de febrero de 2019



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía pedagógica	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 su organización	7
VII. Acervo bibliográfico	11
VIII. Mapa curricular	13



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Facultad de Arquitectura y Diseño

Licenciatura

Licenciatura en Diseño Industrial

Unidad de aprendizaje

Proyectos de diseño industrial

Clave

LDI804

Carga académica

3

6

9

12

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

Formación equivalente

Unidad de Aprendizaje



II. Presentación de la guía pedagógica

Esta guía pedagógica, de acuerdo al objetivo de la unidad de aprendizaje correspondiente pretende conducir el aprendizaje para abordar una problemática de un contexto sociocultural, desde los conceptos de la innovación social y su vinculación con la universidad. Desde el diseño industrial se propone el empleo de un enfoque que parta del análisis de los factores endógenos de los grupos, describiendo los elementos tangibles e intangibles de la comunidad para interactuar y proponer un proyecto de diseño innovador y sustentable que pueda dar soluciones a las problemáticas abordados a través del desarrollo de productos, sistemas, servicios o estrategias que posibiliten una mejora del bienestar social de las comunidades proporcionando mayor valor social. Los resultados del proyecto elaborado deberán presentarse en español e inglés para tener las capacidades de insertarse como propuesta en alguna ONGs.

Se propone el empleo de un Método heurístico, Centrado en el aprendizaje colaborativo para promover el desarrollo creativo y la inserción con un grupo social en forma colaborativa.

Como Técnicas de Aprendizaje se centra en el estudio basado en caos que promueva una investigación participativa, así como el uso de la etnografía como recurso investigativo a partir de un enfoque del interaccionismo simbólico para analizar las representaciones sociales, metodologías de diseño de interacción e innovación social

Las estrategias didácticas propuestas son la realización de visitas de campo, el desarrollo de reportes y uso de redes textuales y mapas cognitivos que posibilitan la expresión de las propuestas de diseño en forma textual y de expresión gráfica como recursos de la disciplina del diseño industrial.

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

Núcleo de formación: INTEGRAL

Área Curricular: DISEÑO INDUSTRIAL

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:



Proveerá al alumno de escenarios educativos para la integración, aplicación y desarrollo de los conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan el desempeño de funciones, tareas y resultados ligados a las dimensiones y ámbitos de intervención profesional o campos emergentes de la misma.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Diseño Industrial

Formular propuestas de diseño de forma innovadora y eficiente de acuerdo a los diferentes sectores productivos nacionales, evaluando los entornos sociocultural, estético, natural, humano, productivo, tecnológico y económico de una situación, a través del proceso conceptual, metodológico y de representación, que integre los conocimientos y habilidades adquiridas en las áreas de diseño industrial, filosofía y sociología, ergonomía, ecología, económica administrativa, ciencia de los materiales y comunicología del programa educativo, de acuerdo a los ámbitos local, regional y global, con el propósito de mejorar la calidad de vida de la sociedad; de forma libre, reflexiva, responsable y solidaria, promoviendo el humanismo como forma de vida.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Desarrollar un proyecto participativo de diseño en el que se utilice cualquier material, mecanismo y tipo de energía, de acuerdo a las condiciones socioculturales de un contexto específico, en colaboración con un grupo social o sector productivo.

VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización.

Unidad 1. ENFOQUE DEL DISEÑO PARTICIPATIVO Y LA INNOVACIÓN SOCIAL
Objetivo: Analizar los conceptos de innovación social y los enfoques del diseño participativo para la interacción en contextos socioculturales



Contenidos:

1. Análisis de la Innovación social
2. Enfoques del diseño participativo para la interacción social (Endodiseño, diseño social, diseño sustentable, diseño activista, diseño participativo, ecodiseño).
3. Descripción de marco sociocultural de grupos sociales, los factores tangibles e intangibles para la interacción con el diseño industrial.

Métodos, estrategias y recursos educativos

1. *Método heurístico, Centrado en el aprendizaje colaborativo*
2. *Técnicas de Aprendizaje basado en casos, investigación participativa, etnografía, interaccionismo simbólico, representación social, metodologías de diseño de interacción e innovación social*
3. *Estrategias. Visitas de campo, reportes y uso de redes textuales y mapas cognitivos*

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Los docentes gestionaran conferencias para que el alumno elabore un ensayo de los conceptos de innovación social y los enfoques principales del diseño para la interacción social (Endodiseño, diseño social, diseño sustentable, diseño activista, diseño participativo, ecodiseño)	Los docentes establecen el estudio de caso (de acuerdo al número de alumnos por docente) y los estudiantes identifican los factores tangibles e intangibles	Los estudiantes elaboran en equipo con un máximo de tres integrantes un reporte del caso y configuran una infografía que incorpore un enfoque del diseño para la interacción con el grupo social que se presenta ante todo el grupo
9HT	9HP	9HP

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
------------	----------



Aula, auditorio, biblioteca y zona de estudio de caso (trabajo de campo)	Computadora, videoprojector, autobús, material didáctico (secme) y uso de la red, bibliografía 1, 2, 3, 4, 5,6, mesografía.
---	---

Unidad 2. INTERACCIÓN SOCIAL MULTIDISCIPLINARIA Y APROPIACIÓN CULTURAL		
Objetivo: Aplicar la innovación social para la definición del proyecto de diseño industrial		
Contenidos: 1. Definición de los Factores socioculturales desde la sustentabilidad cultural y los recursos simbólicos del contexto abordado 2. Identificación de las Prácticas productivas locales 3. Definición de la Problemática a resolver y el propósito del diseño y el nivel de participación social en un estudio de caso		
Métodos, estrategias y recursos educativos		
1. <i>Método heurístico, Centrado en el aprendizaje colaborativo</i> 2. <i>Técnicas de Aprendizaje basado en casos, investigación participativa, etnografía, interaccionismo simbólico, representación social, metodologías de diseño de interacción e innovación social</i> 3. <i>Estrategias. Visitas de campo, reportes y uso de redes textuales y mapas cognitivos</i>		
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
El docente gestionara conferencias de expertos y guiara en la comprensión de textos sobre factores socioculturales desde la	Los alumnos identificarán las prácticas productivas locales del estudio de caso elaborando un reporte con diagramas de producción y materiales	Los estudiantes Aplicarán los conceptos de la innovación social y los factores contextuales para la definición de la problemática para un proyecto de diseño industrial en el estudio de



sustentabilidad cultural y los recursos simbólicos de un contexto social. Los estudiantes elaboraran un ensayo y un mapa cognitivo.		caso a través de un reporte.
9HT	9HP	9HP
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Aula, auditorio, biblioteca y zona de estudio de caso (trabajo de campo)	Computadora, cámara, video, grabadora video proyector, autobús, bibliografía 1, 2, 3, 4, 5,6.	

Unidad 3 INTERPRETACIÓN PARA LA CONCRESIÓN Y LA CONFIGURACIÓN DEL PROYECTO

Objetivo: Desarrollar una propuesta de proyecto de diseño como detonador o potencializador del valor social.

Contenidos:

1. Definición de las Propuestas de desarrollo desde la metodología de diseño para la innovación social
2. Estructura del Proyecto de interacción del diseño con el contexto social que incluye la identidad y el enfoque para el bienestar y el progreso de la comunidad abordada
3. Propuesta del proyecto de diseño innovador con la definición de alternativas y estrategias para la solución de problemática social desde el diseño industrial como detonador de valor social

Métodos, estrategias y recursos educativos

1. *Método heurístico, Centrado en el aprendizaje colaborativo*
2. *Técnicas de Aprendizaje basado en casos, investigación participativa, etnografía, interaccionismo simbólico, representación social, metodologías de diseño de interacción e innovación social*



3. Estrategias. Visitas de campo, reportes y uso de redes textuales y mapas cognitivos

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Los docentes guiarán la toma de decisiones de los estudiantes de acuerdo a la información de los factores socioculturales y del enfoque del diseño para el estudio de caso a través de mapas conceptuales y debates. de acuerdo a la metodología del diseño para la innovación social.	Los estudiantes estructurarán un Proyecto de innovación social en conjunto con el grupo social del estudio de caso por medio de posibilidades de diseño relacionadas con el proceso metodológico en una presentación ejecutiva	Los estudiantes elaborarán alternativas y estrategias desde el diseño industrial para la solución integral de la problemática social abordada en el estudio de caso, por medio de reporte escrito y gráfico con medios digitales y el desarrollo de modelos tridimensionales como renders, videos y animaciones en español e inglés de acuerdo con criterios para la presentación de proyectos sociales en alguna ONG.
30HT	30HP	30HP

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
Aula, auditorio, biblioteca y zona de estudio de caso (trabajo de campo)	Computadora, cámara, video, grabadora video proyector, autobús, bibliografía ^{1, 5,6} .

VII. Acervo bibliográfico

Básico:

1. Mora Cantellano, Villar García. (coord) (2018). Diseño para el Desarrollo Social Reflexiones y aportaciones metodológicas. UAEM
2. Villar, Maldonado y Mora. (2016). La innovación del diseño para el desarrollo social. UAEM



3. Mora Cantellano, P.(2013). La apropiación de Identidad Iconográfica prehispánica como un factor intangible para el desarrollo local en comunidades indígenas. Tesis doctoral. Toluca: UAEM.
4. Ramírez Segovia, N. (2015). Innovación Social y Educación para la paz en la Modernidad Líquida. RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo ISSN 2007-74672, 6(11 julio diciembre), 1-17.
5. Ramos, E., & Delgado, M. (2006). Nuevos escenarios para el Desarrollo de las áreas Rurales. En M. A. Murga, Desarrollo Local y Agenda 21 (págs. 37-72). Madrid: Pearson.
6. Rodríguez, L. (2005). Diseño estrategia y táctica (2a ed.). México: Siglo XXI

Complementaria:

1. disenosocial.org. *Armas de construcción masiva. Manual de diseño social 1.1.* USA: CPSIA, 2015.
2. Del Valle, A., & Ayala, T. (2016). Innovación Social como una política pública para el desarrollo endógeno en Venezuela. Opción ISSN 1012-1587 redalyc, 191-206.
3. Fuad-Luke, Alastair. *Design activism.* New York: Earthscan, 2009.
4. Kimbell, Lucy, y Joe Julier. «The social design methods menu.» *Youn Foundation.* October de 2012. <https://youngfoundation.org/wp-content/uploads/2013/02/Social-Design-Methods-Menu.pdf> (último acceso: Octubre de 2018).
5. Tepsie. «Social innovation theory and research. A guide for researchers.» *Tepsie research report*, 2014.
6. Wyman, Oliver. «Social innovation. A guide to achieving corporate and societal value.» *Schwab Foundation for Social Entrepreneurship*, 2016.



UAEM | Universidad Autónoma
del Estado de México

Facultad de Arquitectura y Diseño
Licenciatura en Diseño Industrial

Reestructuración, 2015



