



Universidad Autónoma del Estado de México

Facultad de Arquitectura y diseño

Licenciatura en Diseño Industrial



Guía de evaluación del aprendizaje:

Semiótica

Ma. Del Consuelo Espinosa Hernández

Elaboró: María del Pilar Alejandra Mora
Cantellano

Fecha: Noviembre
de 2015

Ana Aurora Maldonado Reyes

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

Semiótica

Clave

L41414

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.

Es una unidad de aprendizaje teórica que tiene como intención la comprensión de quehacer del diseñador industrial desde el evento semiótico y la significación de los objetos. El diseño de productos forma parte importante de los factores que configuran la cultura material y en tanto que productor de cultura, el análisis de su lenguaje y como se estructura es fundamental. También busca la reflexión de la importancia del conocimiento teórico para el desarrollo de la práctica de la profesión Cheli Negrin en su libro *Semiótica del producto* (1982) propone un análisis semiótico de los productos permite conocer las formas y los procesos de significación e interpretación que se suscitan entre éstos y el hombre dentro de un contexto determinado, situación por la cual se constituye y se transforma la cultura. Por su parte Nextor Sexe en su libro *Diseño.Com 2001* hace una propuesta de análisis retorico de los objetos y aborda el estudio de la semiótica y la semiología para el diseño.

El presente curso tiene como objetivo central dotar al discente de conocimientos teóricos, conceptuales y prácticos de la semiótica y la retórica que le permitan conocer y analizar las implicaciones existentes o potenciales de los objetos que concibe y con el fin de transformar la connotación limitada de que los productos son meros medios de satisfacción de necesidades humanas y pueda pensarlos como instrumentos de comunicación que posibilitan conocer e inventar el mundo en que vivimos.

Principios pedagógicos:

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

Método tiene un enfoque 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.

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

Recursos tecnológicos: computadora, cañón, software especializado que favorecen el aprendizaje



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.

Establecer el aparato simbólico que determina la comunicación a través del objeto de diseño.

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

Unidad 1 Semiótica y Semiología
Objetivo Diferenciar entre la semiótica y la semiología y elementos del signo
Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • SEMIOLOGIA en Saussure • SEMIÓTICA Pierce • Signo (Saussure- Pierce) • Ícono • Índice • Símbolo
Evaluación del aprendizaje



Actividad	Evidencia	Instrumento
Explicar semejanzas y diferencias y cómo se aplican los conceptos al diseño	Cuadro sinóptico	Lista de verificación
Explicar y relacionar el concepto de signo, sus elementos y aplicación al diseño	Cuadro sinóptico	Lista de verificación
Explicar cada uno de los conceptos y su aplicación al diseño	Esquema comparativo	Registro descriptivo

Unidad 2. Lengua , Habla y lenguaje		
Objetivo Analizar los elementos de la semiótica: Lengua habla y lenguaje, Sintagma y paradigma, connotación y denotación y su aplicación en el diseño		
Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Lengua y diseño • Lenguaje y diseño • Habla y diseño • Sintagma Paradigma y diseño 		
Evaluación del aprendizaje		
Actividad	Evidencia	Instrumento
Analizar los códigos y los elementos de la lengua en el diseño.	Reporte escrito	Guía de observación
Analizar los distintos leguaje del diseño y su aplicación	Síntesis escrita	Registro descriptivo
Analizar los diferentes lenguajes de los objetos para identificar las relaciones sociales	Mapa conceptual	Registro anecdótico



Analizar las diferentes formas de interacción con los objetos	Cuadro comparativo	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 sinóptico	Registro descriptivo

Unidad 3. Comunicación e Información y diseño		
Objetivo Aplicar los códigos de la comunicación al diseño		
Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Proceso de la comunicación y diseño • Ostensión / inferencia y diseño • Código de diseño • Connotación / Denotación • Sintáctica del diseño • Semántica y diseño • Pragmática y diseño 		
Evaluación del aprendizaje		
Actividad	Evidencia	Instrumento
Analizar el proceso de comunicación. Sus elementos y su relación con los objetos.	Cuadro sinóptico	Registro descriptivo
Analizar el fenómeno ostensión/ interferencia y su efecto en el diseño de objetos	Cuadro sinóptico	Registro descriptivo
Analizar los objetos a través de los diversos códigos que lo componen	Cuadro sinóptico	Registro descriptivo



Aplicar los conceptos en los objetos de diseño	Ejercicios de aplicación	Registro descriptivo
Aplicar los elementos de la sintáctica en los objetos de diseño	Ejercicios de aplicación	Registro descriptivo
Aplicar los elementos de la sintáctica en los objetos de diseño	Ejercicios de aplicación	Registro descriptivo
Analizar los elementos de la pragmática en un objeto de diseño	Cuadro de análisis	Guía de observación

Unidad 4. Las funciones del Lenguaje y su aplicación al Diseño		
Objetivo . Aplicar funciones del lenguaje en el objeto de diseño		
Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Función expresiva • Función apelativa • Función representativa • Función estética • Función Metalingüística • Función Fática 		
Evaluación del aprendizaje		
Actividad	Evidencia	Instrumento
Explicar los elementos de la función expresiva y su aplicación en el diseño	Mapa conceptual	Registro descriptivo
Explicar los elementos de la función apelativa y su aplicación en el diseño	Mapa conceptual	Registro descriptivo
Explicar los elementos de la función representativa y su aplicación en el diseño	Mapa conceptual	Registro descriptivo
Explicar los elementos de la función estética y su aplicación en el diseño	Mapa conceptual	Registro descriptivo



Explicar los elementos de la función metalingüística y su aplicación en el diseño	Mapa conceptual	Registro descriptivo
Explicar los elementos de la función fática y su aplicación en el diseño	Mapa conceptual	Registro descriptivo

Unidad 5. La retórica y el diseño.		
Objetivo Comprender las operaciones retóricas y su aplicación al diseño		
Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Funciones de la retórica • el grado cero • Operaciones retóricas y diseño 		
Evaluación del aprendizaje		
Actividad	Evidencia	Instrumento
Explicar conceptos de funciones de la retórica	Cuadro sinóptico	Registro descriptivo
Explicar y relacionar el concepto de grado cero, sus elementos y aplicación al diseño	Síntesis escrita	Registro descriptivo
Explicar cada una de las operaciones y su aplicación al diseño	Síntesis escrita	Registro descriptivo

Primera evaluación parcial

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Cuadro sinóptico	Lista de verificación	10%
Cuadro sinóptico	Lista de verificación	10%
Esquema comparativo	Registro descriptivo	10%



Reporte escrito	Guía de observación	10%
Síntesis escrita	Registro descriptivo	10%
Mapa conceptual	Registro anecdótico	10%
Cuadro comparativo	Registro descriptivo	20%
Mapa conceptual	Registro anecdótico	10%
Cuadro sinóptico	Registro descriptivo	10%

Segunda evaluación parcial

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Cuadro sinóptico	Registro descriptivo	5%
Cuadro sinóptico	Registro descriptivo	5%
Cuadro sinóptico	Registro descriptivo	5%
Ejercicios de aplicación	Registro descriptivo	10%
Ejercicios de aplicación	Registro descriptivo	10%
Ejercicios de aplicación	Registro descriptivo	10%
Cuadro de análisis	Guía de observación	5%
Mapa conceptual	Registro descriptivo	10%
Mapa conceptual	Registro descriptivo	10%
Mapa conceptual	Registro descriptivo	5%
Mapa conceptual	Registro descriptivo	5%
Mapa conceptual	Registro descriptivo	10%
Mapa conceptual	Registro descriptivo	10%

Evaluación ordinaria final

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Cuadro sinóptico	Registro descriptivo	40%
Síntesis escrita	Registro descriptivo	30%
Síntesis escrita	Registro descriptivo	30%



Evaluación extraordinaria

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Cuadro sinóptico	Registro descriptivo	40%
Síntesis escrita	Registro descriptivo	30%
Síntesis escrita	Registro descriptivo	30%

Evaluación a título de suficiencia

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Cuadro sinóptico	Registro descriptivo	40%
Síntesis escrita	Registro descriptivo	30%
Síntesis escrita	Registro descriptivo	30%



VII. Acervo bibliográfico

Básico:

SEXE, N. (2001). *"Diseño.com"*. México. Editorial. Paídos.

ECO, U. (2000). *"Tratado de semiótica general"*. Barcelona: Lumen.

ECO, U. (2000). *"El Signo"*. México. Editorial. Labor

BARTHES, R. (1990). *"La Aventura Semiológica"*. España. Lumen

NEGRIN R., C. & FOURNARI M., T. (1992). *"Semiótica del Producto"*. México. UAM.

SÁNCHEZ V. (2003). *"Morfogénesis del objeto de uso. La forma como hecho social de convivencia"*. Universidad de Bogotá, Colombia.

ROUTIO, P., (2007). *Arteología*. [En línea] Disponible en: <http://www2.uiah.fi/projects/metodi/25v.htm> [Último acceso: 12 06 2015].

SEXE, N., (2008) *Diseño.Com* [en línea] Disponible en: <http://signoimagen.blogspot.mx/2008/10/diseo-com-nestor-sexe.html> [Último acceso: 12 06 2015].

Complementario:

JESÚS E. (1992). *"Signo en acción"*. Editorial UIA

COBLEY P. (2001). *"Semiótica Para Principiantes"*. Ed. Era Naciente Documentos Ilustrados.

TODOROV, T. (1991). *Teorías del símbolo*. Caracas. Editorial Monte Ávila Latinoamericana.

ECO, U. (1973). *La Estructura Ausente*. Barcelona. Ed. Lumen.

ECO, U. (1992). *Segundo diario mínimo* Barcelona. Ed. Lumen

MARGARIÑOS de Morentin J., (2010) *Semiótica Cognitiva* [En línea] Disponible en: <http://www.magarinios.com.ar/indice.htm#semcog> [Último acceso: 12 06 2015].



VII. Mapa curricular.

LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL PLAN 2015											
ANAL 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 0-3 6-12	DISEÑO DE OBJETOS SIMPLES 0-3 6-12	DISEÑO DE OBJETOS COMPLEJOS 0-3 6-12	DISEÑO DE PRODUCTOS 0-3 6-12	DISEÑO DE PRODUCTOS ESPECIALIZADOS 0-3 6-12	DISEÑO DE FAMILIA DE PRODUCTOS 0-3 6-12	DISEÑO DE PRODUCTOS SISTEMÁTICOS 0-3 6-12	PROYECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL (BILINGÜE) 0-3 6-12	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO INDUSTRIAL I 0-3 6-12	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO INDUSTRIAL II 0-3 6-12	
FILOSOFÍA Y SOCIOLOGÍA	PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO 0-3 6-6	LENGUAJE PARA PROYECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL 0-3 6-6	SOCIEDAD Y CULTURA 0-3 6-6	EVOLUCIÓN DE LOS OBJETOS 0-3 6-6	HISTORIA Y TEORÍA DEL DISEÑO 0-3 6-6	INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN PROFESIONAL 0-3 6-6	ESTÉTICA 0-3 6-6	SEMANTICA 0-3 6-6	INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO INDUSTRIAL 0-3 6-6	ÉTICA PROFESIONAL 0-3 6-6	
ERGONOMÍA					ERGONOMÍA I 0-3 6-6	ERGONOMÍA II 0-3 6-6					
ECONOMÍA				RECURSOS NATURALES 0-3 6-6	IMPACTO AMBIENTAL 0-3 6-6				SUSTENTABILIDAD DEL DISEÑO INDUSTRIAL 0-3 6-6		
ECONOMÍA ADMINISTRATIVA	INGLÉS 5 0-3 6-6	INGLÉS 6 0-3 6-6	INGLÉS 7 0-3 6-6	INGLÉS 8 0-3 6-6	MARKETING Y CONSUMO 0-3 6-6	ESTRUCTURACIÓN DE PROYECTOS DE DI 0-3 6-6			GESTIÓN DEL DISEÑO INDUSTRIAL 0-3 6-6	PROYECTOS ESTRATÉGICOS DE DISEÑO 0-3 6-6	
CIENCIA DE MATERIALES	MATERIALES Y PROCESOS PARA EL DISEÑO 0-3 6-6	TEORÍA Y PRÁCTICA DE ENVASES Y EMBALAJE 0-3 6-6	TEORÍA Y PRÁCTICA DE MADERAS 0-3 6-6	TEORÍA Y PRÁCTICA DE PLÁSTICOS 0-3 6-6	TEORÍA Y PRÁCTICA DE CERÁMICA Y VIDRIO 0-3 6-6	TEORÍA Y PRÁCTICA DE METALES 0-3 6-6					
COMUNICACIÓN	REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL DE CONCEPTOS 0-3 6-6	REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL DE OBJETOS 0-3 6-6	REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL DE PRODUCTOS 0-3 6-6	REPRESENTACIÓN INTEGRAL DE PRODUCTOS 0-3 6-6	FIBRA Y SISTEMAS APLICADOS AL DISEÑO INDUSTRIAL 0-3 6-6	ANIMACIÓN ASISTIDA 0-3 6-6	FOTOGRAFÍA 0-3 6-6		COMUNICACIÓN E INGLÉS PROFESIONAL (BILINGÜE) 0-3 6-6		
	GEOMETRÍA 0-3 6-6	DIBUJO TÉCNICO 0-3 6-6	DIBUJO TÉCNICO ASISTIDO 0-3 6-6	MODELADO ASISTIDO RENDIMIENTO 0-3 6-6	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO 0-3 6-6	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL I 0-3 6-6	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL II 0-3 6-6	MATRICES DE SIMULACIÓN 0-3 6-6	PROTOTIPAJE ASISTIDO 0-3 6-6	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL I 0-3 6-6	
ANAL DISCIPLINARIAS	PERIODO 1 0-3 6-6	PERIODO 2 0-3 6-6	PERIODO 3 0-3 6-6	PERIODO 4 0-3 6-6	PERIODO 5 0-3 6-6	PERIODO 6 0-3 6-6	PERIODO 7 0-3 6-6	PERIODO 8 0-3 6-6	PERIODO 9 0-3 6-6	PERIODO 10 0-3 6-6	
	NÚCLEO BÁSICO		NÚCLEO SUSTANTIVO							NÚCLEO INTEGRAL	
	PERIODO 1 0-3 6-6	PERIODO 2 0-3 6-6	PERIODO 3 0-3 6-6	PERIODO 4 0-3 6-6	PERIODO 5 0-3 6-6	PERIODO 6 0-3 6-6	PERIODO 7 0-3 6-6	PERIODO 8 0-3 6-6	PERIODO 9 0-3 6-6	PERIODO 10 0-3 6-6	
	DESARROLLO DE PROYECTOS 0-3 6-6	DESARROLLO DE PROYECTOS 0-3 6-6	DESARROLLO DE PROYECTOS 0-3 6-6	DESARROLLO DE PROYECTOS 0-3 6-6	DESARROLLO DE PROYECTOS 0-3 6-6	DESARROLLO DE PROYECTOS 0-3 6-6	DESARROLLO DE PROYECTOS 0-3 6-6	DESARROLLO DE PROYECTOS 0-3 6-6	DESARROLLO DE PROYECTOS 0-3 6-6	DESARROLLO DE PROYECTOS 0-3 6-6	