

Universidad Autónoma del Estado de México

Facultad de Arquitectura y Diseño

Licenciatura en Diseño Industrial



Guía pedagógica:

Temas Selectos de Diseño:

Métodos del Diseño Integral

Elaboró:	<u>L.P.T. Claudia López Salgado</u>	Fecha: <u>Abril 2017</u>
	<u>L.D.G. Karla Patricia Reyes Baltazar</u>	
	<u>M. en E.S. José Alberto Morales García</u>	
	<u>M. en A.P. Gabriel Castañeda Díaz</u>	

Fecha de
aprobación

H. Consejo Académico
25 de mayo de 2017

H. Consejo de Gobierno
25 de mayo de 2017



UAEM

Universidad Autónoma
del Estado de México

Facultad de Arquitectura y Diseño
Licenciatura en Diseño Industrial

Reestructuración, 2015



Índice

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



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Facultad de Arquitectura y Diseño

Licenciatura

Licenciatura en Diseño Industrial

Unidad de
aprendizaje

**T.S.D.: Métodos del Diseño
Integral**

Clave

LDI506

Carga
académica

0

4

4

4

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

1. Describir el propósito del programa de estudio con base al Reglamento de Estudios Profesionales (2007).

De acuerdo con el Reglamento de Estudios Profesionales, en su artículo 84, el programa de estudios:

Es un documento de carácter oficial que estructura y detalla los objetivos de aprendizaje y los contenidos establecidos en el plan de estudios, y que son esenciales para el logro de los objetivos del programa educativo y el desarrollo de las competencias profesionales que señala el perfil de egreso.

Los programas de estudio son documentos normativos respecto a los principios y objetivos de los estudios profesionales, así como en relación con el modelo curricular y el plan de estudios de la carrera. Serán de observancia obligatoria para autoridades, alumnos, y personal académico y administrativo.

Los programas de estudio son referentes para definir las estrategias de conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje, el desarrollo de las formas de evaluación y acreditación de los estudios, la elaboración de materiales didácticos y los mecanismos de organización de la enseñanza.
(UAEM, p. 215)

2. Describir el alcance de los objetivos de la unidad de aprendizaje y su contribución en el perfil de egreso.

El presente programa forma parte del conjunto de unidades de aprendizaje enfocadas a un proceso de aprendizaje multi e interdisciplinario entre las cuatro licenciaturas que se imparten en la Facultad de Arquitectura y Diseño con el objetivo de Identificar los diferentes métodos de diseño, a través del conocimiento de los conceptos de metodología, método y diseño, las constantes metodológicas y los métodos utilizados en diseño arquitectónico, diseño industrial, diseño gráfico y diseño urbano para la aplicación y selección y aplicación de un método en proyecto de diseño integral.

El proceso de aprendizaje se enfoca a guiar al alumno en el conocimiento, análisis y aplicación de los diferentes métodos, en un ejercicio real con enfoque interdisciplinario y que dé evidencia de la solución de problemas por medio del diseño.

Con base en lo anterior el alumno egresado de la licenciatura en Diseño Industrial será capaz de abordar y resolver de manera interdisciplinaria, las necesidades de la sociedad contemporánea.



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

Núcleo de formación:

Sustantivo

Área Curricular:

Diseño Industrial

Carácter de la UA:

Optativa

IV. Objetivos de la formaciónn profesional.

Objetivos del programa educativo:

Formar profesionales con un alto sentido humanista, ético y estético, para diseñar objetos, procesos, servicios y sistemas; en forma multidisciplinaria, innovadora y eficiente, modificando los diversos entornos natural, social, cultural, político, económico, tecnológico y productivo, a fin de ofrecer satisfactores para mejorar la calidad de vida de la sociedad a partir de un enfoque local, regional y global.

El Licenciado en Diseño Industrial contará con las competencias y aprendizajes para:

- Analizar los aspectos socioculturales de los diferentes contextos.
- Definir los lineamientos que fundamentaran las propuestas de diseño.
- Aplicar principios multidisciplinarios en la formulación y desarrollo de propuestas de diseño.
- Adquirir habilidades que permitan el desarrollo creativo.
- Eficientar la materialización de las propuestas de diseño.
- Gestionar los recursos físicos, materiales, humanos, técnicos, financieros y mercadológicos para la inserción de la propuesta en la sociedad.
- Fomentar los valores morales, éticos, humanos y estéticos
- Impulsar los principios de justicia social, humanismo y democracia
- Considerar las metodologías de investigación social para el análisis del objeto de estudio
- Aplicar los métodos de diseño en la elaboración de proyectos.

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.

**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.

Integrar conocimientos teóricos de diseño y tecnológicos para el desarrollo de proyectos de diseño.

Identificar los diferentes métodos de diseño, a través del conocimiento de los conceptos de metodología, método y diseño, las constantes metodológicas y los métodos utilizados en diseño arquitectónico, diseño industrial, diseño gráfico y diseño urbano para la aplicación y selección y aplicación de un método en proyecto de diseño integral.



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

Unidad 1. Introducción a la metodología
Objetivo: Entender al método de diseño como estrategia para la solución de problemas de manera interdisciplinaria entre Arquitectura, APOU, Diseño Gráfico y Diseño Industrial
Contenidos: 1. Construcción conceptual de: Metodología, Método, Proceso, Estrategia, Técnica y Táctica 2. El diseño como estrategia para solucionar problemas La solución de problemas como objetivo interdisciplinario en Arquitectura, APOU, Diseño gráfico y Diseño Industrial El diseño como estrategia interdisciplinaria en la solución de problemas 3. Diseño empírico Características Ventajas y Desventajas 4. Diseño metodológico Características Ventajas y Desventajas 5. El método en el diseño ¿Por qué utilizar métodos para diseñar? ¿Por qué surgen los métodos en el diseño?
Métodos, estrategias y recursos educativos
Métodos Hipotético inductivo deductivo Estrategias Preguntas didácticas con análisis y construcción de mapas conceptuales, Investigación documental y construcción de conceptos Ejemplificación y cuadros sinópticos Ejercicios de aplicación Recursos Cañón, pintarrón, Libro de texto, internet, TICS



Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Presentación del curso y diagnóstico de los alumnos para determinar nivel de conocimientos en cuanto a métodos de diseño. Discusión de temas, con el fin de construir conceptualmente los conceptos de proceso, estrategia, técnica y táctica. Ejercicio práctico para diferenciar en la ejecución de una actividad específica los conceptos planteados	Se le mostrara al alumno a través de aprendizaje asistido (material gráfico, preguntas-respuesta y ejercicios) la importancia que tiene el diseño como estrategia para la solución de problemas específicos. A través un ejercicio práctico evaluará las ventajas y desventajas de utilizar el diseño empírico y el diseño metodológico en la solución de problemas específicos.	Preguntas didácticas y debate grupal para entender la importancia del método en el diseño.
6 (Hrs)	2 (Hrs)	2 (Hrs)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Salón de clases	Cañón, pintarrón, TICs	



Unidad 2. Constantes metodológicas

Objetivo: Dar a conocer las constantes metodológicas, a través de los factores del diseño, del uso taxonómico de acciones y de las constantes metodológicas, para establecer las bases de los métodos en la construcción de un diseño desde el problema hasta la solución.

Contenidos:

- 2.1. Taxonomía
- 2.2. Factores del diseño
- 2.3. Constantes metodológicas:
 - 2.3.1 Problema
 - 2.3.2 Análisis
 - 2.3.3 Síntesis
 - 2.3.4. Solución
- Materialización*
- Implantación*
- Evaluación y retroalimentación*

Métodos, estrategias y recursos educativos

Métodos

Deductivo

Estrategias

Información para la construcción de mapas mentales

Ejemplificación con imágenes

Ejercicio de aplicación

Recursos

Cañón, pintarrón, internet, impresora, TICS

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Presentar el objetivo de la UC 2, los contenidos de cada índice, los productos esperados y el sistema de evaluación	Taxonomía Factores del diseño Constantes metodológicas Realizar tres mapas mentales (uno para cada tema) con ejemplos gráficos	Realizar el diseño de una infografía creativa, en la que se considere como base la información de los mapas mentales vistos en cada tema.
(1 Hrs.)	(6 Hrs.)	(2 Hrs.)



Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
Aula	Cañón Presentaciones digitales Computadora Impresora

Unidad 3. Métodos de diseño disciplinarios

Objetivo: Identificar distintos métodos de diseño a partir de su autor, ideología y estructura con la intención de seleccionar métodos específicos para solucionar problemas determinados.

Contenidos:

- 3.1. Métodos en diseño arquitectónico
 - José Antonio Turati Villaran
 - Michel Rojkind
- 3.2. Métodos en diseño industrial
 - Bruno Munari
 - Bernd Löbach
- 3.3. Métodos en diseño gráfico
 - Abraham Moles
 - Jordi Llovet
- 3.4. Métodos en administración y promoción de la obra urbana
 - José Miguel Fernández Güell
 - Ángel Masirris Cabeza
- 3.5. Análisis comparativo de distintos métodos
 - Fases comunes
 - Ventajas y desventajas

Métodos, estrategias y recursos educativos

Método:

Inductivo

Estrategias:

Integración y ajuste de un trabajo previo a un método de diseño

Elaboración de un video

Recursos educativos:

Presentaciones digitales y video



Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Presentar el objetivo de la UA, los contenidos de cada unidad, los productos esperados y el sistema de evaluación	Presentar el método de diseño a partir del autor, ideología y estructura. Presentar un trabajo elaborado en periodos anteriores con el método expuesto por el docente.	Hacer y presentar un video corto (máximo 2 minutos en el que se aborden fases comunes, ventajas y desventajas de los métodos de diseño.
(1 Hrs.)	(9 Hrs.)	(6 Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Aula Sitios para grabación de video	Cañón Presentaciones digitales Trabajos previos Video corto	

Unidad 4. El método interdisciplinario de diseño en la solución integral de problemas: Caso de aplicación
Objetivo: Que se dé solución de manera interdisciplinaria a un problema determinado a partir de la estructuración de un proceso o método de diseño específico.
Contenidos: • Uso del método disciplinario • Uso de método multidisciplinario • Uso del método interdisciplinario en la solución de un problema (4 licenciaturas, un mismo proyecto, selección y aplicación de un método)
Métodos, estrategias y recursos educativos Método: Inductivo deductivo Estrategias: Integración y ajuste de un trabajo previo a un método de diseño Elaboración de un proyecto integral Recursos educativos: Presentaciones digitales y video



Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Presentar el objetivo de la UA, los contenidos de cada unidad, los productos esperados y el sistema de evaluación	•Uso del método disciplinario •Uso de método multidisciplinario •Uso del método interdisciplinario en la solución de un problema (4 licenciaturas, un mismo proyecto, selección y aplicación de un método)	Hacer un proyecto de diseño integral
(1 Hrs.)	(19 Hrs.)	(10Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Aula	Cañón Presentaciones digitales Computadora Impresora	



VII. Acervo bibliográfico

Básico:

Lanzagorta Vallin Juan. (2012). Planografía para arquitectos en formación, proceso y método de diseño. Guadalajara Jalisco Editorial Pandora S.A. de C.V.

Montaner Josep María, Muxi Zaida. (2014). Arquitectura y Política”. Ensayos para mundos alternativos. España. Gustavo Gilli.

Rojkind Michael (2014) Sobre estimulación, .Arquine S:A: de C.V.

Fernández, J.M. (2006). Planificación estratégica de ciudades: nuevos instrumentos y procesos. Barcelona, España: Reverté.

Miklos, T., y Tello, M.E. (2005). Planeación prospectiva: una estrategia para el diseño del futuro. Distrito Federal: Limusa.

Vilchis, Luz del Carmen. (2000). Metodología del Diseño. UNAM. México.

Rodríguez, Morales Luis. (2004). Estrategia y práctica del Diseño. Ed. s. XXI.

Lupton, Ellen. (2014), Graphic Design Thinking, GG

Munari Bruno. (1983). Como nacen los objetos. Apuntes para una Metodología Proyectual. Barcelona España. Ed. Gustavo Gilli

Löbach, Bernd. (1981).Diseño Industrial. Barcelona: Gustavo Gilli.

Gavin Ambrose. (2013) Metodología del Diseño. España. Parramón

**Complementario:**

Fornari Tulio. (1989). Programación y programa arquitectónicos. Universidad Autónoma Metropolitana. México. Tilde Editores S.A. de C.V.

Guadarrama O. Luis Rene. (2002). Diseño Arquitectónico y Composición. Pearson Educación México.

Parnreiter, C. (2016). La producción de los espacios de la ciudad global: planificación estratégica, megaproyectos y las “necesidades” del mercado inmobiliario. Revista de Geografía Norte Grande, (64), 151-166.

Meza, O., Gómez-Álvarez, D., y Gutiérrez, H. (2016). La planificación participativa desde lo subnacional: el caso de Jalisco, México. Guadalajara, México: Gobierno del Estado de Jalisco y Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD).

Gadamer, Hans-Georg. (2005). Verdad y método. Salamanca Gráfica Varona, S.A.

Gardner, Howard. (2005). “La mente disciplinada” , en Las cinco mentes del futuro, Un ensayo educativo. Barcelona, Paidós. pp. 23-40

Costa, Joan. (2003). Diseñar para los ojos, Bolivia, Grupo Desing

Fuente: Métodos y técnicas del Diseño Gráfico, disponible en:

http://blogs.fad.unam.mx/academicos/olga_duarte/wp-content/uploads/2012/01/Metodos-del-dise%C3%B1o-Gr%C3%A1fico-.p

VIII. Mapa curricular

[illegible]