

**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA
UNIDAD AZCAPOTZALCO, CYAD.
DEPARTAMENTO DE INVESTIGACION y CONOCIMIENTO DEL
DISEÑO.**

UEA: Diseño de Productos III

Clave: 1430051

Grupo: DGI01

Profesor: Rubén Sahagún Angulo

Medio de contacto: correo

Aula Virtual: Entrar a este link: <https://meet.google.com/hhd-wyun-vtv>

Correo electrónico: sahasgun@azc.uam.mx

Redes sociales: (Optativo)

WhatsApp: (Optativo)

Primera sesión: Aula virtual el lunes de la primera semana a la hora de clase

Carta Temática

HORAS: 9

PROFESOR: Rubén Sahagún Angulo

LICENCIATURA: Diseño Industrial

ASIGNATURA: Diseño de Productos III

Introducción.

Con base en los Casos y Herramientas planteadas por el profesor se desarrollarán productos a través de la aplicación del Proceso de Diseño basado en El Modelo General del Proceso de Diseño. A través del trabajo en equipo en diferentes niveles se desarrollarán productos para el beneficio del ser humano.

OBJETIVO GENERAL:

Tomando como referencia el "Modelo General del Proceso de Diseño", basándose en los conocimientos del entorno cercano y a partir de la preparación previa de las fases de caso y problema por parte del profesor y el alumno, al finalizar el curso el alumno será capaz de:

Definir la forma de un objeto en relación con su uso y diversas funciones.

Diseñar objetos sencillos empleados en diferentes actividades (recreativas, laborales, educativas, limpieza, higiene y domesticas), que solucionen problemas de diseño, con base al nivel de desarrollo creativo adquirido y aplicando el lenguaje formal del diseño.

Realizar fundamentalmente las fases de hipótesis, proyecto y

realización.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Plantear un problema de diseño industrial y generar soluciones, enfatizando el uso y la función.
- Desarrollar propuestas de diseño con base en el conocimiento del entorno comunitario integrando diferentes materiales.

- Aplicar un proceso de diseño (preferentemente a partir del "Modelo General del Proceso de Diseño").
- Configurar los productos resolviendo los aspectos estructurales, funcionales y de apariencia, de manera integrada.
- Representar las propuestas de diseño por medio de bocetos y modelos funcionales

Unidad temática 1. Definición del problema y requerimientos

- 1 Introducción (Cronograma y Reglas del Juego)
- 2 Integración de equipos
- 3 Búsqueda de un Caso
- 4 Definición de un problema y un tema
- 5 Búsqueda de problemáticas específicas
- 6 Matriz de conceptos y Secuencias de uso
- 7 Requerimientos en frases cortas y claras
- 8 Hipótesis. (1 o 2 cuartillas)

Unidad temática 2. Definición del concepto y desarrollo de la forma

- 9 Proyección. Bocetaje rápido y sencillo de los requerimientos
- 10 Bocetaje detallado de los conceptos más relevantes
- 11 Selección de las propuestas y combinatorias
- 12 Integración en una propuesta final

Unidad temática 3. Verificación de la forma y los objetos del objeto

- 13 Análisis de los detalles (verificar interacción de los objetos, subsistemas y sistema completo: uso, función, espacio, energía, producción, materiales, procesos, peso, modularidad en transporte)
- 14 Modelos volumétricos y/o funcionales

Unidad temática 4. Retroalimentación y exposición de resultados

- 15 Pruebas y retroalimentación
- 16 Exposición de resultados (Diapositivas realizadas, bocetos digitalizados y modelos virtuales y/o físicos)

Unidad temática 5. Desarrollo del prototipo o modelo físico y de la presentación

16 Desarrollo de planos generales

17 Revisión y calificación final del prototipo o modelo físico

18 Elaboración de carteles de presentación 19 Expcyad
presentación y evaluación final

Asistencia: Somos un equipo, y como tal debemos actuar. Si los integrantes del equipo no están completos en cada clase, esa revisión no le cuenta al equipo completo. No voy a revisar a medio equipo, si es así, también es media calificación. Como en un trabajo o un despacho, si no asisten se les levanta una inasistencia y a las tres inasistencias un acta administrativa, que causa baja. Vamos a trabajar con base en las cláusulas de tiempos de entrega de un proyecto profesional. Si algún alumno va a faltar debe de solicitar el día, con una semana de anticipación. Cada equipo debe tener un representante para las revisiones grupales.

Bibliografía:

Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. Tim Brown, Barry Katz. Harper Collins Publishers, NY 2009

Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things.
Donald A. Norman

Design Thinking. Nigel Cross. Berg. NY 2011

A Designer's Research Manual: Succeed in Design by Knowing Your clients and What They Really Need.

Jennifer Visocky O'Grady, Kenneth Visocky O'Grady
Rockport Publishers, 2006

Rodríguez Morales, G. (s/f). *Manual de Diseño Industrial*. México: UAM-A / Gustavo Gili.

Gutiérrez, M.L. , de Antuñano, J.S., Dussel, E., Danel, F., Toca, A., de Carmona, M.S., Ocejo, M.T., Pardini, F. y otros. (1977). *Contra un diseño dependiente: un modelo para la autodeterminación nacional*. México: Editorial Edicol, S.A.

Alcaide, J., Diego, J. A., Artacho, M. Á. (2001). *Diseño De Producto. El Proceso de diseño*. Valencia, España: Ed. Universidad Politécnica de Valencia.

Bürdek, Bernard, (2001). *Diseño. Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial*. México: Editorial Gustavo Gili.

Revistas

Sahagun, Rubén. (2012)Evolución de los métodos de diseño industrial, Taller Servicio 24 horas, UAM Azcapotzalco.

Páginas

Agenda 2030

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2015/09/la-asamblea-general-adopta-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible/>

Our World in Data

<https://ourworldindata.org/>