

Materia : Metodología de diseño industrial I

Semestre:	VIII
Clave:	31804
Área:	Investigaciones Estéticas
Departamento:	Diseño
Tipología:	Curso - Taller
Carácter:	Informativa
Tipo:	Optativa
Horas:	Prácticas (00) Teóricas (03)
Créditos:	4
Carreras:	Diseño Industrial
Elaboró:	D.I Margarita Avila Ochoa
Revisó:	Arq. Ricardo Alonso Rivera

Presentación de la materia

La materia de Metodología del Diseño Industrial 1 se desprende de la Teoría del diseño, donde el alumno ya habrá comprendido el lugar que ocupa la metodología dentro del proceso de diseño. También se apoyará en la materia de Técnicas de investigación y síntesis, que le da al alumno un antecedente de los métodos de investigación.

Tiene una relación directa y paralela con la materia de Teoría del objeto, puesto que la observación de productos existentes se amplía con el conocimiento teórico que del objeto de diseño tenga. Tanto la Antropología cultural como la Historia del diseño industrial permitirán comprender el contexto de los objetos que se analicen.

Objetivo general

El alumno reconocerá la importancia del método para la identificación de los problemas que serán de la competencia del Diseñador Industrial, por medio de la observación, descripción y clasificación que haga de la información obtenida, y de la capacidad que desarrolle para sintetizar la información en términos de necesidades de diseño. Es necesario que el alumno adquiera la capacidad de detectar los problemas que requieren de una solución de diseño.

UNIDAD 1

Introducción a los métodos de diseño

Objetivo particular:

El alumno se introducirá a los diversos conceptos que le ayudarán a diferenciar y comprender la función del método dentro del proceso del diseño, a través del conocimiento general de los diferentes componentes de un método y la comparación de algunos de los métodos específicos para el diseño del objeto.

- 1.1 Introducción.
 - 1.1.1 Qué es el método.
 - 1.1.2 Antecedentes.
 - 1.1.3 Método, proceso y técnica.
 - 1.1.4 Conceptos básicos: análisis-síntesis-comprobación, teoría-práctica, inducción-deducción.
- 1.2 La metodología en la disciplina del Diseño Industrial.
 - 1.2.1 Lo general en la diferentes metodologías.
 - 1.2.2 La investigación.
 - 1.2.3 La aplicación de diseño.
 - 1.2.4 La comprobación del diseño
 - 1.2.5 Diversas metodologías existentes.
 - 1.2.6 Conclusiones

UNIDAD 2

La detección y el análisis del problema de diseño

Objetivo particular:

El alumno distinguirá qué es un problema de diseño y qué no lo es, a través del diagnóstico y el análisis, para poder visualizar en que aspectos interviene la acción del diseño.

- 2.1 Qué es una necesidad.
 - 2.1.1 Cuándo una necesidad es un problema de diseño.
 - 2.1.2 Detección de problemas. Recibir encargos de diseño.
 - 2.1.3 El diagnóstico.
 - 2.1.4 La definición del problema: ubicación-características que lo identifican.
- 2.2 Recopilación y clasificación de la información.
 - 2.2.1 Sobre el usuario.
 - 2.2.2 Sobre el contexto físico.
 - 2.2.3 Sobre el contexto sociocultural.
 - 2.2.4 Sobre las funciones.

- 2.2.5 Sobre el objeto existente.
- 2.3 Análisis del problema.
 - 2.3.1 Análisis por uso y actividad.
 - 2.3.2 El objeto como sistema. Sus subsistemas.
 - 2.3.3 Análisis del producto existente.

UNIDAD 3

La síntesis de la información

Objetivo particular:

El alumno conocerá y aplicará las diferentes formas de lograr una síntesis de la información analizada, por medio del estudio de los diferentes aspectos o factores que intervienen en el diseño del objeto; con el fin de que dicha síntesis, indique los requerimientos que deberá cumplir la solución del problema de diseño.

- 3.1 La síntesis de información: programa de necesidades.
 - 3.1.1 Requerimientos del usuario.
 - 3.1.2 Requerimientos antropométricos y ergonómicos.
 - 3.1.3 Requerimientos psicológicos y de percepción.
 - 3.1.4 Requerimientos socioculturales.
- 3.2 Definición del problema en términos de diseño.
 - 3.2.1 Requisitos del objeto.
 - 3.2.2 Forma y expresión.
 - 3.2.3 Uso y ergonomía.
 - 3.2.4 Función y técnica.
 - 3.2.5 Mercado y distribución.
 - 3.2.6 Contexto y ambiente.

Mecánica de enseñanza aprendizaje

El maestro deberá procurar ofrecer una enseñanza clara y de manera sencilla, ya que el alumno de este nivel, está en etapa de iniciación a la carrera.

Deberá apoyarse en la mayor cantidad posible de ejemplos, así como en material didáctico. Reforzará las habilidades de análisis y síntesis por medio de lecturas y de ejercicios de grupo realizados en clase. La aplicación de la metodología debe estar siempre encaminada a considerar los problemas planteados en los talleres de síntesis, con el fin de no duplicar el trabajo del alumno.

Mecanismos de evaluación

Se considerará la asistencia y participación en clase; la revisión de los ejercicios hechos en clase; y los exámenes evaluatorios de final de unidad.

Se pueden considerar lecturas de apoyo y ejercicios para entender mejor el expediente, programa y modelo. Los cuales tendrán que coordinarse con los propios temas y trabajos desarrollados a través del taller de síntesis.

Bibliografía básica

BONSIEPE, GUI. *El diseño de la periferia*. Ed GG Barcelona 1983.

BONSIEPE, GUI *Las siete columnas del diseño* Ed Uam Azcapotzalco Mex 1993.

BURDEK, BERNAHARD. *Diseño, Historia, teoría y practica de D.I.* Ed GG Barcelona 1994.

LOBACH, BERND. *Diseño Industrial*. Ed GG Barcelona 1981.

BONSIEPE, GUI. *Teoría y practica del diseño industrial* Ed GG Col Comunicación Visual Barcelona 1978.

JONES, CHRISTOPHER. *Métodos del diseño*. Ed GG Barcelona 1980.

MUNARI, BRUNO *como nacen los objetos* Ed GG Barcelona 1985.