

## Materia: Taller de Síntesis de Diseño Industrial II

<b>Semestre:</b>	II
<b>Clave:</b>	_____
<b>Área:</b>	
<b>Departamento:</b>	
<b>Tipología:</b>	Práctica
<b>Carácter:</b>	Instrumental
<b>Tipo:</b>	Obligatoria
<b>Horas:</b>	06
<b>Créditos:</b>	09
<b>Carrera:</b>	DISEÑO INDUSTRIAL
<b>Práctica en laboratorio y/o taller:</b>	-----
<b>Materias precedentes:</b>	Taller de Síntesis de D.I. I
<b>Elaboró:</b>	D.I. Ana Margarita Avila Ochoa
<b>Revisó:</b>	
<b>Fecha:</b>	Junio de 2006

### Objetivo general

El Taller de Síntesis II del programa de Diseño Industrial, presenta al alumno el conocimiento de los principales Factores de USO. Contribuye a la formación del Perfil Intermedio Conceptual porque acerca al alumno a la comprensión de la relación que se establece entre el uso y las formas y funciones resultantes en el objeto diseñado.

Le antecede el Taller de Sintesis I, donde el alumno obtuvo la basé conceptual del lenguaje de diseño y de los principios para manejar las relaciones entre la forma y la función. Le precede a esta materia el Taller de Síntesis III, donde desarrollará nuevos conceptos de uso, función, forma y técnicas constructiva .

La principal materia que se implementa en este semestre es la de Antropología Fisica, pues en ella se estudian los aspectos fisiológicos que deben considerarse en los distintos tipos de usuario y las diferentes categorías de los objetos por la naturaleza del uso que se les dá.

### Objetivo general

El alumno comprenderá las relaciones entre los factores de la forma, la función y el uso. Diferenciará los conceptos de función propios de las cualidades del objeto de diseño, del concepto de uso propio de la manipulación o acción y los distintos tipos de usuario. De esta manera se incorpora el factor determinante del como se utiliza un producto y cuales son las condiciones de uso a la relación entre la forma y la función.

Al finalizar el curso el alumno conocerá los factores humanos, fisiológicos, sico-perceptivos y proxémicos que permiten brindar las condiciones óptimas al objeto para que el usuario lo manipule adecuadamente.

### Objetivo académico

- Identificar los distintos niveles de necesidades fisiológicas, psico emotivas , e intelectuales de comunicación que son competencia del quehacer del diseño industrial.
- Conocer las relaciones de utilidad entre el objeto y el usuario de acuerdo a variantes sobre la dimensión , escala del objeto, y nivel de interacción con el usuario.
- Habilidad para representar a través del bocetaje la idea de uso, vida útil y relación del usuario, que permita visualizar los movimientos, la frecuencia y ocasiones de uso.
- Habilidad para realizar modelos que permitan explorar la relación forma-uso
- Habilidad para interpretar las instrucciones de análisis de la información que permite la identificación de las necesidades del usuario.
- Desarrollo de hábitos de registro del proceso de análisis tanto de la exploración visual como de la reflexión sobre necesidades detectadas.

---

## **UNIDAD 1**

### **EL USO Y PERCEPCION DEL OBJETO**

#### **Objetivo específico**

El alumno analizará las diferentes formas de ser usado un objeto, por la posición de uso, la maniobrabilidad, el tipo de actividad etc. En productos de alta movilidad , a escala corporal y posible de usar por varias personas con similares capacidades. Para que el alumno comprenda bajo que características puede diseñar un objeto que sea fácil de usar y cómodo.

- 1,1 Las categorías de productos por su escala y movilidad
- 1.2. Los objetos de uso individual y de uso colectivo
- 1.3. Las formas de uso activo y pasivo

---

## **UNIDAD 2**

### **LA ACTIVIDAD AUXILIADA POR OBJETOS**

#### **Objetivo específico**

El alumno observará y analizará los factores de seguridad e higiene en productos que se usan sobre el cuerpo para actividades de trabajo, guardado, traslado o comunicación. Con el fin de que el alumno identifique los atributos tanto funcionales y formales para que el producto brinde y pueda ser usado con precisión y certidumbre sin causar daños o fatigas adicionales a la actividad que realiza.

- 1.1. Los factores fisiológicos
- 1.2. La actividad y los accidentes.
- 1.3. La actividad y el factor de seguridad. e higiene

---

## **UNIDAD 3**

### **EL USUARIO, EL ENTORNO Y LA CAPACIDAD DE DE USO**

#### **Objetivo específico**

El alumno comparará las distintas posibilidades de uso que por la edad, género, complexión física y capacidades sensitivas, cada usuario tiene con respecto a como utiliza y aprovecha las funciones de un producto. Con el fin de diseñar un objeto que considere estas variantes para un mejor rendimiento en la relación que se establece entre el hombre, el objeto y el espacio donde se usa.

- 3.1. Las categorías de usuario
- 3.2. La capacidad de uso
- 3.3. Las condiciones de uso
- 3.2 La relación hombre-objeto-espacio

---

#### **Estrategias pedagógicas**

Los proyectos estarán encaminados a que el alumno pueda identificar necesidades de uso, provocando que sea a través de la vivencia y experiencia de uso del objeto, luego aprendiendo a representarlo a través del dibujo y del análisis esquemático de las actividades observadas. Los proyectos se elaboraran de forma individual, pero el análisis se realizará en equipos. El alcance será de modelos que permitan la comprobación del uso.

---

#### **Mecanismos de evaluación**

- a) Procesos de análisis de las actividades de uso 40%
- b) Proceso de desarrollo de alternativas con apoyo del bocetaje y valoraciones de uso con modelos de simulación básica. 30%
- c) Elaboración de la propuesta en modelo escala 1:100 y presentación de sus características 30%

---

#### **Bibliografía Básica**

Crony, John	ANTROPOMETRIA PARA DISEÑADORES, Ed. G.GILL.
Rodríguez, Gerardo	MANUAL DEL DISEÑO INDUSTRIAL, Ed. UNAM-GG
Maldonado, Tomas	EL DISEÑO INDUSTRIAL RECONSIDERADO, Ed. GG.