

Materia: Taller de síntesis de Diseño Industrial VI

Semestre:	VI
Clave:	
Área:	
Departamento:	
Tipología:	Práctica
Carácter:	Instrumental
Tipo:	Obligatoria
Horas:	06
Créditos:	12
Carrera:	Diseño Industrial
Práctica en laboratorio y/o taller:	
Materias precedentes:	Taller de síntesis de D.I. V
Elaboró:	D.I. Ana Margarita Avila Ochoa
Revisó:	M.D.I. Marco A. Barriga Dallemese/ D.I. Horacio Araujo Lucero
Fecha:	Junio de 2007

Presentación de la materia

El Taller de Síntesis VI del programa de Diseño Industrial, cierra el segundo ciclo de formación del alumno, que es la instrumentación del conocimiento que proviene de distintas disciplinas y que en conjunto con las habilidades particulares que desarrolla el alumno de diseño industrial terminan por participar tanto en el diagnóstico de problemas de diseño, como en las posibles soluciones del mismo. Contribuye a la formación del Perfil Intermedio Instrumental porque habilita al alumno para saber ubicar y delimitar el producto de diseño, de acuerdo al contexto físico, social, comercial y tecnológico y contribuir al desarrollo sustentable del objeto y su medio.

Le antecede el Taller de Síntesis V de Diseño Industrial, donde el alumno aplica los conocimientos sobre el lenguaje del objeto según el grupo social o nicho de mercado al que va dirigido. Le precede a esta materia el Taller de Síntesis VII, donde podrá valorar las limitantes y potencialidades del contexto en términos de factibilidad.

La principal materia que se implementa en este semestre es la Mercadotecnia para el Diseño Industrial, pues en ella el alumno obtiene los instrumentos para el estudio socio- económico, el estudio de necesidades y aspiraciones y el conocimiento de la competencia, elementos que en su conjunto definen las características iniciales del contexto al que ira dirigido el producto de diseño.

En su conjunto estas materias desarrollan las competencias de:

Capacidad para interpretar y aplicar el conocimiento específico sobre ecotecnia y diseño de producto sustentable en las propuestas y desarrollo de alternativas de diseño de acuerdo a los problemas planteados en el Taller.

Capacidad para interpretar y aplicar información de mercadotecnia en el desarrollo de productos que buscan la satisfacción de necesidades y aspiraciones a través del uso y beneficio proveniente de un objeto.

Capacidad para trabajar en equipos conformados con distintas áreas del diseño, para la planeación y el desarrollo de propuestas donde se requiere de soluciones integrales en la creación de nuevas condiciones para el habitat del hombre.

Desarrollo de un compromiso con la sociedad donde labora y una actitud ética en la toma de decisiones que permita que el producto de diseño sea de beneficio para el usuario analizado, sin detrimento del medio cultural y natural.

Objetivo general

En este nivel del Taller de Síntesis VI, el alumno ubicará y determinará las principales características del objeto de diseño de acuerdo a las limitantes y oportunidades del medio social, comercial o tecnológico en el que se desarrolle el producto. A través de los factores legales, y el conocimiento de hábitos y costumbres se determinará el valor de uso, a través de los factores simbólico-comerciales se determinará el valor de venta y a través de los factores productivos se determinará el valor económico. Estas tres dimensiones que ofrecen un marco de referencia y ubicación para el producto permiten también que la propuesta del alumno considere la sustentabilidad así como el impacto social del objeto de diseño.

Objetivos de aprendizaje.

Interpretación del estudio de mercado en la definición de los requisitos formales y de comunicación del objeto de diseño.

Jerarquizar y ordenar la información que permite conocer con profundidad las condiciones del contexto en el que se insertará el producto de diseño

Aplicar el conocimiento sobre eco-tenias y sustentabilidad considerando todas las variables que presente el ámbito hacia donde se dirige el proyecto.

Ofrecer respuestas concretas al aprovechamiento de los recursos tecnológicos dados como un modelo o limitante en el proyecto de diseño.

Aplicar los conocimientos de Gestión en la preparación, formulación y análisis de los distintos elementos que intervienen como condiciones de diseño.

Habilidades para recuperar, analizar, evaluar y seleccionar información relevante

Habilidad para presentar de forma oral y audiovisual las principales fases del proyecto.

Desarrollar hábitos para presentar en reportes breves y objetivos los distintos alcances del proyecto.

UNIDAD 1

El entorno social

Consideraciones de hábitos, costumbres y condiciones del medio ambiente en los requisitos de diseño.

Objetivo particular:

El alumno podrá identificar los valores de uso que otorga un grupo social determinado al producto u objeto a analizar. A través del análisis de las distintas actividades que realiza dicho grupo con el auxilio del objeto de estudio, con el fin de detectar las características que deberá tener el nuevo producto para que se incorpore de forma integral a las

condiciones de uso, en lo social, en lo político, en lo económico y en lo ambiental.

- 1.1 Conocimiento e identificación de los valores de uso
- 1.2 Los hábitos y costumbres de grupo social y las características resultantes en lo funcional y formal del objeto
- 1.3 Los parámetros ambientales y las limitantes en las características físicas del objeto

UNIDAD 2

El entorno comercial

Consideraciones sobre las expectativas del usuario y la competencia del producto en los requisitos de diseño.

Objetivo particular:

El alumno podrá analizar e interpretar la información proveniente del estudio de mercado para identificar el valor de intercambio de un producto determinado y reconocer que necesidades y aspiraciones aún no están cubiertas por la competencia, con el fin de determinar que características deberá tener el nuevo producto para ser competitivo y tener un desarrollo sostenible.

- 2.1 Conocimiento e identificación de los valores de compra-venta
- 2.2 Interpretación de necesidades y aspiraciones del comprador
- 2.3 Reconocimiento de la competencia del producto
- 2.4 Determinación de los factores simbólicos-comerciales del producto

UNIDAD 3

El entorno tecnológico

Consideraciones sobre las condiciones tecnológicas y marco legal en los requisitos de diseño.

Objetivo particular:

El alumno podrá identificar el valor económico que se le otorga al producto final, desde la perspectiva del grupo social o iniciativa privada que asume la transformación y producción del mismo dentro de un marco legal, a través del análisis que se haga sobre los recursos y limitantes del medio natural y del medio tecnológico. Con el fin de determinar las características constructivas que deberá tener el nuevo producto para que aproveche los recursos sin detrimento del medio ambiente.

- 3.1 Conocimiento e identificación del valor económico
- 3.2 Reconocimiento de los recursos ambientales y productivos
- 3.3 Reconocimiento de limitantes en la obtención de materia prima
- 3.4 Reconocimiento de limitantes en la tecnología para la transformación

Mecánica de Enseñanza Aprendizaje

En este nivel se sugiere el desarrollo de dos proyectos, uno ubicado dentro de un contexto rural o institucional y otro dentro de un contexto urbano o comercial, con la finalidad de comparar el comportamiento de productos que se encuentran dentro del circuito comercial y los que son respuesta de sociedades de autoconsumo con el fin de reflexionar sobre el quehacer del diseño en distintos contextos y bajo diferentes condiciones. Es importante que en este nivel el alumno pueda tener contacto directo con el grupo social y su habitat para considerar todas las variables que presente el ámbito hacia donde se dirige el producto. Se sugiere que el alcance sea a nivel de modelo y con el apoyo de una amplia documentación que refleje el estudio y análisis de las condiciones tanto culturales como naturales.

Mecanismos de evaluación

- a) Desarrollo de Investigación, registro, análisis de la información y presentación 40%
- b) Proceso de desarrollo de estrategias y su valoración de impacto 30%
- c) Elaboración de la propuesta, procesos de valoración y presentación 30%

Bibliografía Básica

MARGOLIN Víctor, *Las políticas de lo artificial*, Designio/Teoría y Practica
RODRIGUEZ Morales, Luis Alfredo, *El tiempo del Diseño. Después de la Modernidad*, UIA
LORENTZEN Lois Ann, *Ética Ambiental*. UIP
PAPANEK Víctor, *Diseñar para un mundo real*, Edit. Blume