

## CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

### I. Identificadores de la asignatura

<b>Instituto:</b>	IADA	<b>Modalidad:</b>	Virtual
<b>Departamento:</b>	Diseño	<b>Créditos:</b>	6
<b>Materia:</b>	Análisis Histórico de los Objetos	<b>Carácter:</b>	Obligatoria
<b>Programa:</b>	Licenciatura en Diseño Industrial	<b>Tipo:</b>	Seminario
<b>Clave:</b>	DIS915100		
<b>Nivel:</b>	Principiante		
<b>Horas:</b>	64	<b>Teoría:</b> 32	<b>Práctica:</b> 32

### II. Ubicación

<b>Antecedentes:</b> Introducción al Diseño Industrial	<b>Clave:</b> DIS914300
<b>Consecuente:</b> Ninguna	

### III. Antecedentes

**Conocimientos:** Historia de la Revolución Industrial e Historia y Arte Universal.

**Habilidades:** Lectura y redacción, iniciativa a la investigación y reflexión de los temas.

**Actitudes y valores:** Disciplina, responsabilidad, solidaridad y honestidad.

#### **IV. Propósitos Generales**

Los propósitos fundamentales del curso son:

\* Que el alumno descubra y analice las diversas corrientes históricas del diseño y así adquiera el conocimiento para fundamentar futura aplicación en las justificaciones que acotan los diseños de cada producto.

\* Que los estudiantes conozcan a través de la historia los productos icónicos que marcaron tendencias importantes por su aportación funcional, estética, semiótica, etc.

#### **V. Compromisos formativos**

**Intelectual:** Despertar el juicio analítico en los objetos de diseño industrial mediante indicadores de productos lanzados al mercado con éxito como casos de estudio.

**Humano:** Concientizar la importancia del valor que adquiere el diseñador mediante creaciones responsables con la salud humana, el cuidado del medio ambiente y los ecosistemas, mediante la investigación y la buena toma de decisiones.

**Social:** Hacer notar la importancia de que a través del diseño de objetos se debe planear la usabilidad en beneficio del sector nacional e internacional, previendo siempre un beneficio en el usuario final de importante impacto.

**Profesional:** El alumno concebirá que su profesión es de alta relevancia y se enseñara la importancia de la teoría en el análisis de los objetos para que tenga herramientas base para competir de manera equitativa con el diseño industrial global.

## VI. Condiciones de operación

**Espacio:** Aula con Internet y proyector

**Laboratorio:** No aplica

**Mobiliario:** Mesas Duplex

**Población:** 25 - 35

**Material de uso frecuente:**

- A) Lap-top
- B) Proyector
- C) Pizarrón y marcadores

**Condiciones especiales:** No aplica

## VII. Contenidos y tiempos estimados

Temas	Contenidos	Actividades
Unidad 1 Introducción al análisis y concepción de los objetos		
Semana 1 2 sesiones 2Hrs x Sesión 4Hrs x Sem.	<ul style="list-style-type: none"><li>• La definición de ¿Qué es un objeto?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Presentación del curso</li><li>-Forma de evaluar</li><li>-Clase Conductivista</li><li>-Técnica Grupal</li></ul>
Semana 2 2 sesiones 2Hrs x Sesión 4Hrs x Sem.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Historia del consumismo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Retroalimentación de temas anteriores</li><li>-Clase Conductivista</li></ul>
Semana 3 2 sesiones 2Hrs x Sesión 4Hrs	<ul style="list-style-type: none"><li>• La publicidad y el diseño</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Seminario en clase de un tema visto</li><li>-Retroalimentación de temas</li></ul>

<p>x Sem.</p> <p>Semana 4 2 sesiones 2Hrs x Sesión 4Hrs x Sem.</p> <p>Unidad 2 La percepción de los objetos</p> <p>Semana 5 2 sesiones 2Hrs x Sesión 4Hrs x Sem.</p> <p>Semana 6 2 sesiones 2Hrs x Sesión 4Hrs x Sem.</p> <p>Semana 7 2 sesiones 2Hrs x Sesión 4Hrs x Sem.</p> <p>Semana 8 2 sesiones 2Hrs x Sesión 4Hrs x Sem.</p>	<p>El diseño industrial en el consumismo</p> <p>La percepción de los objetos: <i>Factor cognitivo</i></p> <p>La percepción de los objetos: <i>Factor Sociocultural: Sociedad y Consumo</i></p> <p>El valor de uso determinado por la experiencia y la convivencia</p> <p>La definición de Estetica</p>	<p>anteriores -Reporte de un tema visto</p> <p>-Clase expositiva de Alumnos -Cierre general de parcial 1</p> <p>-Introducción a la unidad 2 -Clase Conductivista</p> <p>-Retroalimentación de temas anteriores -Clase Constructivista</p> <p>-Seminario en clase de un tema visto -Reporte de un tema visto</p> <p>-Evaluación de temas anteriores -Clase expositiva de Alumnos -Evaluación de unidad 2</p>
---	--	---

<p>Unidad 3 La interpretación del diseño, la profundidad de análisis.</p> <p>Semana 9 2 sesiones 2Hrs x Sesión 4Hrs x Sem.</p> <p>Semana 10 2 sesiones 2Hrs x Sesión 4Hrs x Sem.</p> <p>Semana 11 2 sesiones 2Hrs x Sesión 4Hrs x Sem.</p> <p>Semana 12 2 sesiones 2Hrs x Sesión 4Hrs x Sem.</p> <p>Unidad 4 Semiótica, semántica, pragmática y retorica del diseño</p>	<p>Método para el analisis histórico de los objetos</p> <p>La Sintaxis del producto</p> <p>La Semántica del objeto</p> <p>La Pragmática del producto</p> <p>Análisis de un objeto: Exprimidor de</p>	<p>-Cierre de unidad 2</p> <p>-Introducción a la unidad 3 -Clase Conductivista</p> <p>-Retroalimentación de temas anteriores -Clase Constructivista</p> <p>-Seminario en clase de un tema visto -Reporte de un tema visto</p> <p>-Clase expositiva de Alumnos -Evaluación de unidad 3 -Cierre de unidad 3</p>
---	--	---

<p>Semana 13 2 sesiones 2Hrs x Sesión 4Hrs x Sem.</p>	<p>jugo de Philippe Starck</p> <p>Sintaxis, <b>Semántica</b> y <b>Pragmática</b></p>	<p>-Introducción a la unidad 4 -Clase Conductivista</p>
<p>Semana 14 2 sesiones 2Hrs x Sesión 4Hrs x Sem.</p>	<p>Análisis Histórico del iPod classic: con enfoque semiótico</p> <p>Sintaxis, <b>Semántica</b> y <b>Pragmática</b></p>	<p>-Retroalimentación de temas anteriores -Clase Constructivista</p>
<p>Semana 15 2 sesiones 2Hrs x Sesión 4Hrs x Sem.</p>	<p>Método para el analisis de la <b>Semántica</b> y <b>Pragmática</b></p>	<p>-Seminario en clase de un tema visto -Reporte de un tema visto</p>
<p>Semana 16 2 sesiones 2Hrs x Sesión 4Hrs x Sem.</p>	<p>Caso de Estudio: elaboración de un análisis histórico de un producto de un diseñador mexicano y de un diseñador extranjero</p>	<p>-Clase expositiva de Alumnos -Evaluación de unidad 2 -Cierre de unidad 2 -Evaluación por proyecto</p>

### VIII. Metodología y estrategias didácticas

#### Metodología Institucional:

- a) Elaboración de ensayos, reportes, investigación, monografías (según el nivel) consultando fuentes bibliográficas, hemerográficas y en Internet.
- b) Elaboración de reportes de lectura de artículos, actuales y relevantes, en lengua castellana e inglesa.

Estrategias del Modelo UACJ Visión 2020 recomendadas para el curso:

- a) Aproximación empírica de la realidad
- b) Búsqueda, organización y recuperación de información
- c) Comunicación horizontal
- d) Descubrimiento
- e) Ejecución-ejercitación
- f) Elección, decisión
- g) Evaluación
- h) Experimentación
- i) Extrapolación y transferencia
- j) Internalización
- k) Investigación
- l) Meta cognitivas
- m) Planeación, previsión y anticipación
- n) Problematización
- o) Proceso de pensamiento lógico y crítico
- p) Procesos de pensamiento creativo divergente y lateral
- q) Procesamiento, apropiación-construcción
- r) Significación generalización
- s) Trabajo colaborativo

**IX. Criterios de evaluación y acreditación**

**Institucionales de acreditación:**

Acreditación mínima de 80% de clases programadas

Entrega oportuna de trabajos

Pago de derechos

Calificación ordinaria mínima de 7.0

Permite examen único: si

### Primera opción para la evaluación del curso

Acreditación de los temas mediante los siguientes porcentajes:

Tema 1	20%
Tema 2	20%
Tema 3	20%
Tema 4	20%
Examen	10%
Tareas	10%
Total	100 %

### Segunda opción para la evaluación del curso

El proceso de evaluación es por medio del sistema de gamificación, en donde los puntos para obtener cinco insignias o lo que equivalente a calificación final, estos son:

435 puntos es igual a Insignia Azul, corresponde a una calificación no aprobatoria: 4.4

670 puntos es igual a Insignia Cobre, corresponde a una calificación no aprobatoria: 6.7

750 puntos es igual a Insignia Bronce, corresponde a una calificación aprobatoria: 7.0

872 Puntos es igual a Insignia Plata, corresponde a una calificación aprobatoria: 8.0

900 Puntos es igual a Insignia Oro, corresponde a una calificación aprobatoria: 9.0

928 puntos es igual a Insignia Platino, corresponde a una calificación aprobatoria: 10

Cada tema tendrá actividades que valdrán puntos, estos no se promedia, que se van acumulando con las actividades correspondientes a los temas posteriores, sumando en total 928 puntos.

### X. Bibliografía

BASE



Madrid-Solórzano, J. M. (2018). Apuntes de Análisis Histórico de los Objetos. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México.

Gazzaniga, M. S. (2010). ¿Qué nos hace humanos?, La explicación científica de nuestra singularidad como especie. Paidós Ibérica, España.

Madrid-Solórzano, J. M. y Martínez de la Torre, A. (2010). La percepción visual de los productos. *Áreas integrales para el diseño industrial*. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México.

#### COMPLEMENTARIA

Madrid-Solórzano, J.M. (2012). Explorando la configuración semiótica del iPod Clásico. *Culcyt 9* (46). Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México.

Mattozzi, A. (2006). A Model for the Semiotic Analysis of Objects. Università IUAV di Venezia, Libera Università di Bolzano – Italia. Obtenido desde <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.99.9352&rep=rep1&type=pdf>

#### **X. Perfil deseable del docente**

Licenciatura o Maestría en Diseño.

Área: Diseño Industrial, Diseño Gráfico

Experiencia: mínimo de 2 años en docencia.

#### **XI. Institucionalización**

Responsable del Departamento: M.D.H. Guadalupe Gaytán.

Coordinador/a del Programa: L.D.I. Sergio A. Villalobos Saldaña

Fecha de elaboración: 1° de noviembre de 2011

Elaboró: Juan Manuel Madrid Solórzano

Fecha de rediseño: 16 de mayo de 2017

Rediseñó: MCI. Juan Manuel Madrid Solórzano