

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

### I. Identificadores de la asignatura

<b>Instituto:</b>	IADA	<b>Modalidad:</b>	Presencial
<b>Departamento:</b>	Diseño	<b>Créditos:</b>	8
<b>Materia:</b>	Conceptualización y Creatividad	<b>Carácter:</b>	Obligatoria
<b>Programa:</b>	Licenciatura en Diseño Industrial	<b>Tipo:</b>	Taller
<b>Clave:</b>	DIS-9149-00		
<b>Nivel:</b>	Principiante		
<b>Horas:</b>	96	<b>Teoría:</b> 32	<b>Práctica:</b> 64

### II. Ubicación

<b>Antecedentes:</b>	Ninguna	<b>Clave</b>
<b>Consecuente:</b>	Ninguna	

### **III. Antecedentes**

#### **Conocimientos:**

Conceptos generales de Diseño y sus procesos.

#### **Habilidades:**

Capacidad para externalizar ideas y conocimientos, agilidad de pensamiento, análisis de datos, habilidades constructivas y de dibujo.

#### **Actitudes y valores:**

Se espera del alumno responsabilidad, participación en un entorno de respeto, capacidad de trabajar en equipo.

### **IV. Propósitos Generales**

Los propósitos fundamentales del curso son:

Proveer al alumno métodos de generación de conceptos eficaces, para así permitirle estructurar un proceso creativo de conceptualización, capacitarlo a desarrollar a partir de nuevas ideas y fomentar la comunicación entre equipos de diseño.

### **V. Compromisos formativos**

#### **Intelectual:**

Conceptualizar ideas, desarrollar procesos de pensamiento deliberado, diseño centrado en el usuario, construir a partir de la observación para producir nuevas ideas, visiones frescas y mejores conceptos de diseño.

#### **Humano:**

Promover la productividad creativa como parte integral de un proceso de diseño.

#### **Social:**

Fomentar interacciones de respeto entre los propios miembros de un equipo de diseño, para lograr conceptos creativos a través del trabajo en grupo y la colaboración.

#### **Profesional:**

Lograr como Diseñadores, emplear una variedad de técnicas para generar propuestas de concepto de diseño que respondan a los requisitos fijados.

## VI. Condiciones de operación

Espacio: Aula Tradicional

Laboratorio: No Aplica

Mobiliario: Mesas y Sillas

Población: 10 a 20

Material de uso frecuente:

Proyector  
Computadora  
Post-its  
Rotafolios  
Rotuladores

Condiciones especiales: Ninguna

## VII. Contenidos y tiempos estimados

Temas	Contenidos	Actividades
<b>Bloque 1</b> Introducción 4 sesiones	Presentación y objetivos de la materia.  Qué es creatividad y cómo conceptualizamos los diseñadores.  Neurociencias y creación	Presentación del curso, criterios a evaluar, calendarización. Presentación de alumnos.  Presentación docente: Conceptos y antecedentes básicos de diseño, creatividad y concepto, conceptualización, proceso creativo y persona creativa. Identificar características de procesos creativos y personas creativas.  Hemisferios cerebrales (ejercicio) Pensamientos lineales y complejos. Bloqueos de la creatividad.
	<b>Pensamiento Divergente y Pensamiento Convergente</b>  Mapa Mental	Conocer las características de cada uno de estos pensamientos y cómo aplicarlos. (Ejercicio 3 personas: Catapulta. técnica creativa: Mapa mental)

<p>Conceptualización. Objetivos y razón.</p> <p>2 sesiones</p>	<p><b>Función de los objetos</b></p> <p>Pensamiento Analógico</p>	<p>Definiciones de objeto</p> <p>Funciones del producto: prácticas y de lengua.</p> <p>Exposición del método de Pensamiento Analógico por parte del maestro.</p> <p>Técnica de traslado de una idea de un contexto a otro.</p> <p>(ejercicio 3 personas: atributos de los objetos) (Técnicas creativas: Analogías)</p>
<p>4 sesiones</p>	<p><b>Configuración conceptual para el producto.</b></p> <p>Biomimesis</p> <p>Brainstorming</p>	<p>Referencias culturales y de contexto.</p> <p>Dimensiones simbólicas del producto: semántica, sintáctica, pragmática.</p> <p>Objetos conceptuales.</p> <p>Configuración de conceptos. (Ejercicio individual: Concepto: Biomimesis) (Técnicas creativas: De fluidez creativa por <i>analogía</i> natural: <i>Brainstorming</i> individual con Post it) transporte, modelo con acabado, duplas.</p>
<p>Creatividad y técnicas</p> <p>1 sesión</p>	<p><b>Creatividad</b></p>	<p>Presentación Docente: (Material Lectura) <i>Diversos conceptos de creatividad:</i> desde Osborn (50's), hasta Stephen (2000)</p> <p>Esquemas de creación para el diseño. Ejercicio equipo por década: <i>Concepto por décadas grupos de alumnos, variables y semejanzas.</i></p> <p>Presentación Docente: <i>Individuo creativo:</i> Condicionantes e impulsores de la creatividad (bloqueos y estimulación).</p> <p>(1 sesión, 1hr. Teoría 1, hora expo alumnos)</p>
<p><b>Bloque 2</b></p> <p><b>4 sesiones</b></p>	<p><b>Diseño emocional</b></p>	<p>Descripción del diseño emocional</p> <p>Relación emocional con los objetos. Norman.</p> <p>Estímulos Sensoriales (Ejercicio en clase: 5 sentidos)</p> <p>Objetos desagradables.</p> <p>(Ejercicio individual: Concepto: Diseño emocional) (Técnica creativa: Relaciones forzadas)</p>

<b>2 clases</b>	<b>Pensamiento y estados alterados de la mente.</b>	Docentes: Clases de pensamiento creativo.  Proceso creativo y etapas.  Estímulos para los estados alterados de la mente: inspiración natural y artificial.  (Ejercicio individual: generar envase de perfume [pendiente])  (Técnica Creativa: Meditación guiada con agujones)
<b>6 clases</b>	<b>Técnicas creativas</b>	Presentación Docente: Técnicas creativas recurrentes en el diseño.  Método 365: Repensar un producto o servicio Ejercicio equipo de 4-6 integrantes: elaboración de escenografía a partir de una lectura.
Usuario y producto <b>4 sesiones</b>	<b>Perfiles de usuario: UXD, DCP, UX, UI</b>	Exposición por parte del docente: Términos y diferencias UXD, DCP, UX, UI.  Ejercicio en duplas:  Modelo de experiencia de usuario -UXD, producto para sexo opuesto, infomercial- storyboard [duplas mixtas]-
<b>Bloque 3</b> 3 sesiones	<b>Co-Branding</b>	Analizar dos marcas, y justificar su compatibilidad para unir las y proponer un producto de la unión de estas dos marcas, de acuerdo con lo obtenido.  (Ejercicio duplas: ejemplo Adidas y Dragon Ball)  Combinar un objeto artesanal con un producto industrial / primero ver las grandes marcas y luego proponer (México)
2 sesiones	Diseño prospectivo	Actividad: Diseñar un producto o servicio, de acuerdo a como sería en 50 años o más.  Equipo de 3 integrantes: Línea de tiempo Herramienta prospectiva (arquetipos)
6 clases	Proponer y desarrollar un producto desarrollado utilizando método de UXD	Utilizar diversas técnicas aprendidas a lo largo del curso para conceptualizar y desarrollar el producto propuesto. Ejercicio individual: Kit bashing [Ver Netflix: the toys that made us]



### Metodología Institucional:

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

### 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 y 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

a) **Institucionales de acreditación:**

Acreditación mínima de 80% de clases programadas

Entrega oportuna de trabajos

Calificación ordinaria mínima de 7.0

Permite examen único: No

b) **Evaluación del curso**

Acreditación de los temas mediante los siguientes porcentajes:

Proyectos            50%

Bitácoras            30%

Proyecto Final      20%

Total                100%

**X. Bibliografía**



Adams, James. Conceptual blockbusting: A guide to better ideas. Basic Books 4th edition.

Birch, Paul. (2001) Creatividad al instante. Granica.

De Bono, Edward. Creatividad: 62 ejercicios para desarrollar la mente. Editorial Planeta, S.A.U.

De Bono, Edward. (2014) Seis sombreros para pensar. Paidós Mexicana. México

De Bono, Edward (1991). El Pensamiento Lateral. 1ed, editorial Paidós. Argentina.

Hudson Jennifer. (2009). Proceso: 50 productos de diseño: del concepto a la fabricación. Editorial Blume.

Lamata Rafael. (2005). La actitud creativa: ejercicios para trabajar en grupo la creatividad. Narcea.

Martin B. y Hanington B. (2012). Universal Methods of Design. Rockport publishers.

Rostan N.Ch y Fornari M. T. (1992). Semiótica del producto. 1ed, México. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.

#### **Bibliografía complementaria:**

Buzan Tony. (2002). How to mind map. The Ultimate Thinking Tool That Will Change Your Life. Thorsons Pub. Estados Unidos

Morris, Richard. (2009). Fundamentos del diseño de productos. Barcelona. Editorial Parramón.

Phillips, Charles. (2010). 50 juegos para el pensamiento lateral. Editorial Albatros. Phillips, Charles. (2010). 50 juegos para el pensamiento lateral. Editorial Albatros.

Rodríguez E.M. (1995). 1000 ejercicios de creatividad. 1ed, México. Mc.Graw-Hill.

Samsó Raimon. (2014) Mapas Mentales. Smashwords Ed.

Todd, Henry. (2012). Creatividad práctica. Conecta

Toshisharu Taura. (2012). Concept generation for Design Creativity. Springer

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

Licenciatura en Diseño Industrial o Maestría en área de Diseño

Experiencia de 2 años en docencia

#### **XI. Institucionalización**

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

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

**Fecha de elaboración:** Noviembre 2011

**Elaboró:** Mtra. Claudia Almaraz / MBA. Luis Fernando Maldonado Azpeitia

**Fecha de rediseño:** 28 mayo 2018

**Rediseño:** MCH Claudia Almaraz, MPC Judith Campos, MDI Miguel Magaña