

Paquete
Didáctico
Adecuaciones
2017

Fundamentos **I**
Teóricos **D**iseño
del **D** ●
María Itzel
Sainz González

Universidad
Autónoma
Metropolitana 
Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**

ABRIL 2018

CONTENIDO

Introducción y justificación	3
Desarrollo	4
Enfoque didáctico	4
Temática	6
Estructura y cronograma	8
Actividades a seguir	10
General	10
Sesión presencial. Introducción al curso	11
Ejercicio: Redacta tu perfil personal	12
Ejercicio: Mi futuro –nuestro futuro– en el diseño	13
Ejercicio: Autorretrato en collage	14
Ejercicio: Pensamiento de diseño	16
Ejercicio: El diseño salva vidas	18
Ejercicio: Ensayo num. 1. Entre el sujeto y el objeto de diseño	19
Ejercicio: Citas citables	21
Ejercicio: Arte y diseño, convergencias y divergencias	22
Ejercicio: Foro Tecnología y diseño, ventajas y desventajas	23
Ejercicio: El balance ideal	25
Exposición: El diseño y su relación con otras disciplinas	26
Ejercicio: Ensayo num. 2. Arte, tecnología y diseño	27
Exposición: Diseño como uso, cambio y signo	29
Ejercicio: ¿Cuánto vale?	30
Ejercicio: El diseño y sus campos profesionales	32
Ejercicio: Los campos del diseño y sus posibilidades	34
Ejercicio: Ensayo num. 3. Las respuestas principales, preguntas e índice	35
Documento de referencia: Detalles para la redacción de los ensayos	37
Referencias	38
Carta temática	40
Programa de estudios oficial	40
Carta temática adaptada para este curso	44

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de este paquete didáctico responde a las necesidades surgidas a partir de las adecuaciones a los planes y programas de estudio de CYAD en UAM Azcapotzalco, presentados ante Colegio Académico en su sesión número 402 del 14 de octubre de 2016 y que entraron en vigor a partir del trimestre 17-P

A raíz de dicho proceso, el programa de estudios de la UEA Fundamentos Teóricos del Diseño I cambió de manera sustancial, lo que obliga a hacer una revisión a fondo de los materiales didácticos producidos anteriormente, específicamente el paquete didáctico generado durante el 2012. Solamente se conservaron dos ejercicios del aula previa¹ y una exposición por parte de la docente².

De conformidad con lo anterior, en esta oportunidad se presenta un nuevo diseño de paquete didáctico. Se plantea como una aproximación de *blended learning*, es decir, una experiencia que conjunta sesiones presenciales con actividades en línea. Está alojada como aula virtual del sistema Moodle, dentro del espacio de Educación Virtual de la UAM Azcapotzalco.

El documento consta de varias partes, útiles y necesarias para replicar la experiencia, entre las que se encuentran el enfoque didáctico que subyace a la experiencia de enseñanza-aprendizaje, la estructura del curso, algunas instrucciones básicas y las actividades a desarrollar durante el curso. Se complementa con las fuentes de consulta utilizadas y la carta temática oficial.

¹ Redacta tu perfil personal, Pensamiento de diseño

² El diseño y su relación con otras disciplinas

DESARROLLO

Enfoque didáctico

La experiencia educativa parte de la realidad de los estudiantes, que en esta oportunidad son de nuevo ingreso a la institución. En consecuencia, están por familiarizarse con el entorno físico y virtual de la Institución, lo más probable es que no conozcan a ninguno de sus compañeros de grupo. De tal manera, para la experiencia se toman en cuenta actividades de familiarización e integración.

En cuanto a enfoques educativos se toman en cuenta principalmente dos:

- **El conectivismo.** De acuerdo a uno de los fundadores de esta aproximación, “el conocimiento se distribuye a través de una red de conexiones, y por lo tanto, el aprendizaje consiste en la habilidad de construir y recorrer esas redes” (Downes, en Sainz, 2012, p. 191). En el mundo actual, donde las tecnologías de la información y la comunicación han permeado a la vida cotidiana, es imprescindible que las experiencias educativas contribuyan a que los estudiantes transiten a través de ellas con un pensamiento crítico y constructivo. “Para funcionar en el nuevo mundo del conocimiento, tenemos que ver el poder de las conexiones, –conectivismo y conocimiento conectivo. Creación de sentido, reconocimiento de patrones, certeza suspendida, estas son las habilidades que necesitamos” (Siemens, en Sainz, 2012, p. 192). De tal modo, para este paquete didáctico se proponen actividades que motiven a los alumnos a incursionar en Internet, tanto para consultar como para encontrar recursos valiosos que proponer a sus compañeros de grupo.
- **El aula invertida (*flipped classroom*).** Lage *et al.* la definen como un entorno en el que “los acontecimientos que han tenido lugar tradicionalmente en el aula ahora tienen lugar fuera del salón de clases y viceversa” (Lage *et al.* en Sainz, 2016, p. 95). De manera práctica, esto se traduce en la propuesta de actividades preparatorias y ejercicios –generalmente en línea– que los alumnos deben realizar antes de la sesión de clase. Gracias a ellas, forman concepciones iniciales y pueden formular preguntas que les lleven a intentar resolver problemas de manera más enterada. En suma, las actividades que requieren una atención silenciosa e individual se llevan a cabo a distancia, mientras que el tiempo asignado al aula presencial se ocupa en una reflexión colaborativa y activa.

Gracias al apoyo de estos dos enfoques didácticos y a los ejercicios que se proponen en este paquete, se podrá construir el conocimiento desde el sujeto de aprendizaje, hasta el objeto del mismo, mediante una aproximación deductiva, más que inductiva. Así, se siguen las orientaciones expuestas en las Políticas Operativas de Docencia Unidad Azcapotzalco (aprobadas por el Consejo Académico en la sesión 243, celebrada los días 30 de enero y 12 de febrero de 2003), como se muestra en el punto “2.1 Fomentar que en el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrollen las capacidades para aprender a aprender, aprender a pensar, aprender a hacer y aprender a ser, para favorecer la inserción de los alumnos en la sociedad del conocimiento con un pensamiento crítico y autónomo” (Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Azcapotzalco, 2017).

Con respecto a las actividades a realizar en el salón físico, la serie de ejercicios contempla:

- **Equipos móviles.** Para la primera mitad del trimestre, cuando los estudiantes no se conocen, en cada sesión se ocuparán distintas estrategias para integrar las actividades colaborativas: numeración de participantes, rifas, ubicación dentro del salón, etc. El objetivo es, por un lado, de integración, por el otro, de conseguir un intercambio de ideas más flexible, pues cada nuevo conjunto, formado por personas diferentes, propiciará que distintos modos de pensar confluyan para conclusiones más profundas.
Para la segunda mitad del curso, cuando ya los jóvenes hayan tenido más oportunidad de convivir a lo largo de las distintas UEA, podrán elegir sus propios equipos, así, los dos últimos ensayos, que tienen más peso en la calificación final, tomarán en cuenta afinidades y compromisos individuales que pudiesen entorpecer un trabajo de mayor alcance.
- **Productos variados para los ejercicios.** A modo de concretar de manera sintética las reflexiones que se plantean para cada ejercicio, en cada caso se propone una distinta manera de plasmar los resultados. En la mayoría de los casos es un pliego de papel bond tipo rotafolio, aunque hay algunas excepciones. Para comprobar el ejercicio, cada equipo debe tomar una fotografía de su resultado, uno de sus miembros deberá hacerse responsable de subirla al aula virtual en representación del conjunto.
- **Momentos de actividad individual, en equipo y plenarias.** Como se mencionó párrafos atrás, casi todas las actividades que se realicen de manera personal serán a distancia, aunque existirán algunos casos en que unos minutos de la sesión presencial se ocupen de tal forma. En contraste, casi todas las actividades comienzan con reflexiones en equipo, cuyas síntesis se plasman en los productos descritos en el inciso anterior. Una parte de la sesión se destina a compartir esos resultados ante todo el grupo, a manera de plenaria, para terminar con comentarios generales a las ideas compartidas.

Temática

Los temas tratados a lo largo de este paquete didáctico responden a los planteados en el programa de estudios oficial para la UEA Fundamentos Teóricos del Diseño I, que se reproduce al final de este documento.

Con el propósito de lograr los objetivos de la UEA a través del enfoque didáctico ya expuesto –que propicia un involucramiento más activo y propositivo por parte de los estudiantes–, el amplio y detallado contenido sintético que se incluye se ha resumido en cinco temas que, así, pueden ser discutidos mediante un enfoque deductivo, más que inductivo. En la tabla siguiente se establece la relación entre la redacción oficial y la planteada ante los estudiantes.

Detalle de temas del programa de estudios	Resumen de temas para la carta temática específica
<p>Supuestos del sujeto en el diseño.</p> <p>Supuestos del objeto en el diseño.</p> <p>Conceptualización de la forma, percepción e imagen.</p> <p>Cualidades de la forma: apariencia /figura, materialización, estructura, sistema y orden.</p> <p>Evolución de la forma en el diseño: morfogénesis.</p>	<p>Cultura, identidad y sociedad.</p>
<p>Supuestos del sujeto en el diseño. Dimensiones genéricas del hombre:</p> <p>Dimensiones biológicas y genéticas.</p> <p>Dimensión somática. El cuerpo Humano como mediador entre la naturaleza y el diseño.</p> <p>Dimensión psicológica. La psique.</p> <p>Supuestos del objeto en el diseño. La producción social en el espacio, su temporalidad:</p> <p>Dimensión social.</p> <p>Dimensiones económica, productiva y tecnológica.</p> <p>Dimensiones ideológica, cultural y espiritual.</p> <p>Dimensión política.</p> <p>Tránsito de un sistema lineal a un sistema complejo como aproximación a un sistema dialógico abierto autoorganizado.</p>	<p>Supuestos del sujeto y del objeto de diseño.</p>
<p>El diseño como producto y productor de la cultura mediante la conceptualización de la forma de acuerdo al contexto donde se ubique desde su uso, cambio y signo.</p> <p>Significación de la forma: valoración del diseño desde uso, cambio y signo.</p>	<p>Diseño como uso, cambio y signo.</p>
<p>El Diseño y sus campos profesionales como sistema complejo construido en una perspectiva actual transdisciplinaria a partir de</p>	<p>El diseño y sus campos profesionales.</p>

<p>la ciencia, la tecnología y las humanidades, desde su etapa biológico-genética, hasta los sistemas complejos autoorganizados.</p>	
<p>La actividad teórico-histórica del diseño como el fundamento que antecede y orienta el sentido de todo ejercicio de abstracción formal.</p> <p>Distintas definiciones y perspectivas teóricas acerca de la disciplina del diseño.</p> <p>Perspectivas históricas que abordan la disciplina del diseño: Habitabilidad y Comunicación</p> <p>Identificar el tipo de actividad del diseño, su naturaleza y límites.</p>	<p>Definiciones y perspectivas sobre la disciplina del diseño.</p>

Estructura y cronograma

El diseño de este paquete didáctico, dentro del contexto de la UAM, se estructura con base en semanas, de acuerdo al calendario trimestral característico de la institución.

Como todo espacio de Moodle, contiene recursos y tareas que pueden añadirse al activar la modalidad de *Edición* que se encuentra en la línea superior izquierda de la pantalla. Aparecen íconos y líneas disponibles debajo de cada inciso. Para cada segmento semanal aparece una lista de recursos y tareas a elegir; si se desea hacer un cambio a la estructura y tareas aquí planteadas, es posible lograrlo fácilmente. De la misma manera pueden establecerse los plazos límite para cada una de las actividades a realizar.

La distribución de las actividades se presenta en la siguiente tabla:

Actividades y ejercicios	Semana											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
General												
Sesión presencial. Introducción al curso												
Redacta tu perfil personal												
Mi futuro –nuestro futuro– en el diseño												
Autorretrato en collage												
Foro Pensamiento de diseño												
El diseño salva vidas												
Ensayo num. 1. Entre el sujeto y el objeto de diseño												
Citas citables												
Arte y diseño, convergencias y divergencias												
Foro Tecnología y diseño, ventajas y desventajas												
El balance ideal												
Exposición: El diseño y su relación con otras disciplinas												
Ensayo num. 2. Arte, tecnología y diseño												
Exposición: Diseño como uso, cambio y signo												
¿Cuánto vale?												
El diseño y sus campos profesionales												
Los campos del diseño y sus posibilidades												
Ensayo num. 3. Las respuestas principales, preguntas e índice												
Documento de referencia: Detalles para la redacción de los ensayos												

Para cada ejercicio se ofrece información común distribuida en dos columnas, todos los puntos se socializan con los alumnos tanto en el salón de clase como en el aula virtual. Se incluyen los puntos:

- Tipo de ejercicio
- Criterios de evaluación
- Escala de evaluación
- Producto resultante
- Periodo de entrega
- Entrega en aula virtual
- Objetivos
- Planteamiento
- Desarrollo
- Recursos

ACTIVIDADES A SEGUIR

General

Tipo de ejercicio

- Familiarización

Criterios de evaluación

- Sin evaluación

Objetivos

Que el alumno encuentre un marco general del espacio tecnológico para evitar confusiones.

Planteamiento

¡Hola!

Esta es el aula virtual de la UEA Fundamentos teóricos del diseño I, Grupo _____. En ella se realizarán actividades individuales y colectivas que, junto con las sesiones presenciales, ayudarán a construir los conceptos y desarrollar la temática del curso.

Este es un espacio que estará abierto durante todo el trimestre.

Recursos

- Documento de referencia: *Carta temática del curso*.
- Documento de referencia: *Cómo hacer una lista de referencias consultadas* (antes bibliografía). Consiste en un diaporama para instruirlos en cómo elaborar este inciso de sus trabajos escritos.
- Documento de referencia: *Uso de citas en un documento* (cuando recuperan textos de otros autores). Consiste en un diaporama para instruirlos en cómo manejar este inciso de sus entregas.
- Documento de referencia: *Detalles para la redacción de los ensayos*.
- Foro: *Avisos importantes*. Revísenlo antes de cada clase
Consiste en un espacio para avisar cambios de última hora.

Para cualquier duda sobre las actividades, por favor envíen un correo-e a _____.

Sesión presencial. Introducción al curso

Tipo de ejercicio

- Introdutorio

Criterios de evaluación

- Sin evaluación

Objetivos

- Generar un ambiente de confianza y trabajo en equipo.
- Conocer el contenido sintético de la UEA.
- Entender la dinámica del curso.

Planteamiento

Se da la bienvenida a la universidad; se pregunta si ya tuvieron en otra UEA alguna actividad de integración y cuál, si es el caso.

Al término de la plenaria –expuesta a continuación–, se explica la carta temática de la UEA, la dinámica de *blended learning* y cómo darse de alta en el aula virtual.

Desarrollo

El primer ejercicio se dividirá en cuatro momentos:

- Actividad individual. Como pregunta disparadora para la actividad, se les pide que piensen en qué se ven diseñando una vez egresados, cuál sería su trabajo ideal. Tiempo aproximado: dos minutos.
- Actividad en pareja. Luego, se les pide que platicuen acerca de esto con algún compañero al azar. Tiempo aproximado: cinco minutos.
- Plenaria. Cada pareja expone ante todo el grupo lo que le comentó su compañero.
- Cierre. Se hace un comentario general de los resultados y la docente comenta también sobre su propia experiencia profesional.

A continuación, la docente expone brevemente la carta temática de la UEA y explica la dinámica del curso, invitando a los estudiantes a darse de alta en el aula virtual.

Recursos

- Carta temática impresa, una para cada alumno.

Ejercicio: Redacta tu perfil personal

Tipo de ejercicio

- Familiarización

Criterios de evaluación

- El alumno insertó todos los incisos que se solicitan.
- El ejercicio fue realizado durante el tiempo requerido.

Escala de evaluación

- De 1 a cinco puntos

Producto resultante

- Perfil personal

Periodo de entrega

- Una semana a partir del inicio del ejercicio.

Entrega en aula virtual

- Espacio de perfil personal, obtenido al darse de alta en el aula.

Objetivos

- El alumno será capaz de conocer y recorrer distintos espacios del aula virtual para poder utilizarlos a lo largo de toda la UEA.

Planteamiento

Ejercicio a distancia.

- Entra a la Sección Participantes –izquierda superior de tu pantalla.
- Da clic sobre tu nombre
- Da clic en Editar información –cejilla en el borde superior del recuadro.
- Introduce un pequeño texto que hable de ti, tus intereses como diseñador y como persona, de 100 a 150 palabras
- Añade tu fotografía.
- Al terminar, da clic en la parte inferior: Actualizar información personal.
- Puedes regresar a la pantalla inicial dando clic en Fundamentos, a la izquierda de la barra superior.

Desarrollo

Se proveen las instrucciones previas; cada alumno deberá seguir las a distancia, de manera individual y asincrónica.

Recursos

- Lista de participantes
- Texto e imagen generados por cada estudiante.

Ejercicio: Mi futuro –nuestro futuro– en el diseño

Tipo de ejercicio

- Exploratorio

Criterios de evaluación

- Cumplimiento en tiempo y forma
- Respeto por los tiempos asignados.

Escala de evaluación

- De 1 a cinco puntos

Producto resultante

- Diagrama de Venn fotografiado

Periodo de entrega

- Una semana a partir del inicio del ejercicio.

Entrega en aula virtual

- Envío por equipo de documento o fotografía resultante.

Objetivos

- Identificar sus propias concepciones iniciales sobre la disciplina del diseño como actividad profesional, su finalidad, sus campos de acción y sus relaciones con otras disciplinas.
- Compararlas y complementarlas con aquellas de otros integrantes del grupo.

Planteamiento

Durante la sesión pasada cada uno platicó acerca de lo que se imagina haciendo una vez que ejerza su profesión; incluso quienes todavía no tienen muy claro el campo deseado, identifican qué fue aquello que los motivó a inscribirse a la licenciatura que ahora comienzan. El diálogo nos permitió conocer una gran diversidad de opciones en las tres vertientes profesionales disponibles en UAM: Diseño de la Comunicación Gráfica, Diseño Industrial y Arquitectura.

¿Qué puntos de contacto encuentran entre ellas y lo que cada uno quiere desarrollar a futuro? ¿Qué otras disciplinas afines intervienen? ¿Con qué disciplinas de áreas distintas necesitarán ponerse en contacto y trabajar para desarrollar ese trabajo?

Elaborarán, por equipo, un mapa conceptual, un diagrama de Venn o similar para representar las relaciones encontradas.

Desarrollo

El ejercicio se dividirá en tres momentos:

- Reflexión individual (10 minutos). Plantean diagrama de acuerdo a sus concepciones personales, en su cuaderno.
- Reflexión en equipos de entre cinco y seis personas (25 minutos). Integran las varias concepciones personales en un diagrama conjunto, usen el pliego.
- Plenaria grupal. Cada equipo expone su reflexión grupal (cinco minutos c/u –aprox. 30 minutos); el tiempo restante para conclusiones generales)

Recursos

- Mapa conceptual, diagrama de Venn o similar
- Materiales y medios necesarios
- Pliego de papel bond
- Plumones

Ejercicio: Autorretrato en collage

Tipo de ejercicio

- Exploratorio

Tema

- Cultura, identidad y sociedad

Criterios de evaluación

- Entrega individual en tiempo y forma.
- Cumplimiento de los objetivos
- Presentación

Escala de evaluación

- De 1 a cinco puntos

Producto resultante

- Collage fotográfico

Periodo de entrega

- Una semana a partir del inicio del ejercicio.

Entrega en aula virtual

- Entrega de un documento: digitalización o fotografía de su resultado.

Objetivos

- Identificar su propio contexto e influencias como factores condicionantes del diseño, a partir de la reflexión y el diálogo.
- Explicar, por medio de imágenes, las relaciones que identifican en distintas dimensiones de su identidad cultural personal.

Planteamiento

Sesión presencial:

El ejercicio se realizará en tres momentos.

- Actividad individual.

Durante la clase generarán una composición gráfica a partir de recortes de revista. Elegirán imágenes representativas de cuatro aspectos de su identidad cultural (pasada y presente):

- Su persona
- Su familia
- Su grupo de amigos
- Su país (eviten las banderas, vayan a representaciones más específicas)

Doblen la hoja de papel en cuatro, para obtener cuadrantes, y ubiquen las imágenes divididas de acuerdo a esos espacios y los cuatro aspectos anteriores.

Decidan el acomodo de los elementos de cada cuadrante de manera consciente, buscando una composición gráfica interesante.

- Actividad en equipo. Compartirán su resultado, primero en grupos de cuatro personas. Plenaria: más tarde, algunos voluntarios lo comentarán ante todo el grupo.
 - Plenaria.
 - Tarea. Entrega de su resultado mediante el aula virtual.
- Instrucciones:

La digitalizarán y la subirán a este espacio (pueden acudir al Centro de Cómputo en el edificio T).

Tamaño máximo de archivo: 1 megabyte

Fecha límite de entrega: _____

Desarrollo

El ejercicio se dividirá en tres momentos:

- Total: 90 min
- 10 min explicación

- 20 min selección
- 20 min armado
- 15 min diálogos por equipo
- 20 min exposición a todo el grupo
- 5 min cierre

Recursos

- Revistas para recortar
- Hojas de papel bond (pueden ser de reúso)
- Tijeras
- Pegamento de barra
- Cinta adhesiva

Ejercicio: Pensamiento de diseño

Tipo de ejercicio

- Reflexivo

Tema

- Supuestos del sujeto y del objeto de diseño

Criterios de evaluación

- Participaciones en tiempo y forma.
- Enriquecimiento al diálogo

Escala de evaluación

- De 1 a cinco puntos

Producto resultante

- Desarrollo de la discusión

Periodo de entrega

- Una semana a partir del inicio del ejercicio.

Entrega en aula virtual

- Participaciones individuales

Objetivos

- Reflexionar sobre su propia concepción del diseño y la del experto.
- Cuestionar su concepción del diseño respecto a la función social que este cumple.

Planteamiento

Actividad en línea

Ve y escucha la videoconferencia

Tim Brown urge a los diseñadores a pensar en grande

https://www.ted.com/talks/tim_brown_urges_designers_to_think_big

Para activar subtítulos en español elige *Español* dando clic en el ícono ubicado a la derecha del correspondiente al sonido



En su charla, Tim Brown llama a transformar la concepción de diseño a la de “pensamiento de diseño”.

- Habla de lo primero como una visión pequeña que deja al diseño como una herramienta de consumo que no lleva a lo importante.
- Menciona conceptos como pensamiento integrador, sistema, la triada entre necesidad-factibilidad-economía, cultura y contexto.
- Pone sobre la mesa temas como el que el ser humano esté al centro de diseño, la participación de las personas en el proceso, que hay recursos para lograr que las ideas avancen más rápidamente.

¿Para ti qué es diseño? ¿Qué piensas de la visión y enfoque de Tim Brown? ¿Qué llama más tu atención? ¿Qué preguntas crees que el diseño deba responder hoy en día?

Para más facilidad, hay 3 grupos armados. Busca en cuál te toca.

El foro se cierra el día/mes/hora.

Desarrollo

Se requieren mínimo dos participaciones.

- En la primera, responden las preguntas planteadas (de lunes a jueves)

- En la segunda, comentas sobre las respuestas de tus compañeros (de viernes a domingo)
- Estás invitado a seguir compartiendo ideas con más participaciones.

Nivel de intercambio de ideas con sus compañeros.

Recursos

- Foro
- Videoconferencia: Tim Brown urge a los diseñadores a pensar en grande
https://www.ted.com/talks/tim_brown_urges_designers_to_think_big

Ejercicio: El diseño salva vidas

Tipo de ejercicio

- Reflexivo

Tema

- Definiciones y perspectivas sobre la disciplina del diseño

Criterios de evaluación

- Entrega en tiempo y forma.
- Cumplimiento de los objetivos
- Presentación

Escala de evaluación

- De 1 a cinco puntos

Producto resultante

- Pliego de rotafolio con tabla y gráficos

Periodo de entrega

- Una semana a partir del inicio del ejercicio.

Entrega en aula virtual

- Entrega de un documento por equipo: digitalización o fotografía de su resultado.

Objetivos

- Identificar, a partir de la experiencia personal y social, ejemplos de diseño que representan aportaciones cruciales en casos de emergencia
- Cuestionar y evaluar la función social del diseño.

Planteamiento

Sesión presencial:

Los sismos que ocurrieron en México –tanto el del 7 como del 19 de septiembre de 2017- tuvieron efectos catastróficos en muchas comunidades del país.

Las consecuencias cimbraron a muchos de los habitantes, la respuesta social fue inmediata y masiva.

Si nos ponemos a reflexionar, durante los días siguientes al terremoto del 19 existieron diferentes productos del diseño -arquitectónico, del diseño industrial, del diseño de la comunicación gráfica y de otros tipos de diseño- que adquirieron relevancia especial. ¿Cuáles de ellos identifican ustedes?

Desarrollo

El ejercicio se realizará en tres momentos:

- Trabajo en equipo. De cinco-seis integrantes (a partir de una rifa). Tiempo aproximado: 40 minutos
En el pliego de papel bond, trazar una columna para cada una de las licenciaturas y una adicional para “otros”.
Para cada columna, enlistar al menos cinco ejemplos de diseño esenciales al momento de la emergencia (durante y 1-2 días después) y cinco para responder a ésta posteriormente. Discutirán acerca de la función social del diseño y
- Plenaria. Tiempo aproximado: 40 min
Expondrán sus resultados por equipo en la segunda parte de la sesión.
- Tarea

Enviarán una fotografía de su resultado al aula virtual, incluyendo en el apartado de comentarios el nombre de todos los integrantes del equipo.

Recursos

- Tabla con listado
- Entrega fotográfica de resultado
- Espacio en el aula virtual: Entrega de *El diseño salva vidas*.

Ejercicio: Ensayo num. 1. Entre el sujeto y el objeto de diseño

Tipo de ejercicio

- Análisis, síntesis y colaboración

Tema

- Supuestos del sujeto y del objeto de diseño

Criterios de evaluación

- Entrega en tiempo y forma
- Profundidad, ortografía, redacción.

Escala de evaluación

- Aporta 10% del trabajo final.

Producto resultante

- Ensayo colaborativo

Periodo de entrega

- Entregas parciales por equipo para fases 1 y 3
- Entrega final por la fase 4, dos semanas después de haber iniciado el ejercicio.

Entrega en aula virtual

- Fase 1. Entrega de un documento: digitalización o fotografía de su resultado.
- Fase 3. Documento en procesador de palabras
- Fase 4. Documento en procesador de palabras

Objetivos

- Conocer distintas maneras de percibir la realidad.
- Relacionar y contrastar los distintos modos en que una persona puede relacionarse con las visiones propias.
- Cuestionar la relación entre el sujeto y la experiencia del diseño.

Planteamiento

Para la sesión del martes de esta semana, es necesario que ya hayan visto lo siguientes videos (en ambos casos pueden activar los subtítulos en español).

- Videoconferencia: Jill Bolte Taylor. *My stroke of insight*. https://www.ted.com/talks/jill_bolte_taylor_s_powerful_stroke_of_insight
- Capítulo en Netflix: *Chef's Table. S2.E1. "Grant Achatz"*

Ahí, ustedes se acercaron a dos experiencias muy personales sobre la realidad, por una científica y un chef, quienes, aparentemente, no tienen nada que ver con el diseño. A partir de ellas, el grupo en su conjunto integrará un ensayo donde se desarrolle el tema de "Los supuestos del sujeto y del objeto de diseño".

Desarrollo

El ejercicio se realizará en cuatro fases.

Fase 1. S1.30 min En equipos de cinco-seis miembros, elegidos mediante rifa, plantearán seis preguntas que consideren relevantes para el tema; cópienlas en el pliego de bond.

Fase 2. S1.30 min El grupo en conjunto votará por las seis que considere más interesantes por explorar y desarrollar. Para ello contarán con un espacio especial dentro del aula virtual.

Fase 3. S2.90 min y tarea. Cada equipo discutirá y responderá las preguntas, redactando correctamente (de ½ a 1 cuartilla cada una). Un representante subirá su archivo al aula virtual, anotando los nombres de todos (Arial 12 puntos, a espacio y medio). Cada uno debe llevar su resultado a la siguiente sesión.

Fase 4. S3.90 min y tarea. Los equipos se redistribuirán: cada integrante representará al colectivo original en un nuevo equipo, asignándosele una de las respuestas previas.

Cada nuevo equipo integrará las seis respuestas a una pregunta en un nuevo texto de entre una y dos cuartillas. Mismo mecanismo de entrega.

Consulten, en la sección general de esta aula virtual: Documento de referencia: *Detalles para la redacción de los ensayos*.

A partir de todas las entregas, la docente integrará el documento final, quedará disponible para todos en el aula virtual.

Recursos

- Videoconferencia. Jill Bolte Taylor. My stroke of insight
https://www.ted.com/talks/jill_bolte_taylor_s_powerful_stroke_of_insight
- Capítulo en Netflix. *Chef's Table. S2.E1. "Grant Achatz"*
- Pliego de papel bond, plumones de colores
- Anexo 1. Documento *Detalles para la redacción de los ensayos*.
- Espacios en el aula virtual
 - Fase 1. Entrega de fotografía del pliego de rotafolio resultante
 - Fase 2. Votación electrónica
 - Fase 3. Entrega de documento con respuestas a las seis preguntas
 - Fase 4. Entrega de documento con integración de cada una de las respuestas iniciales.
 - Integración final. Archivo disponible para descarga, con las aportaciones de todos los equipos.

Ejercicio: Citas citables

Tipo de ejercicio

- Reflexivo

Tema

- Definiciones y perspectivas sobre la disciplina del diseño

Criterios de evaluación

- Entrega individual en tiempo y forma.
- Cumplimiento de los objetivos
- Presentación

Escala de evaluación

- De 1 a cinco puntos

Producto resultante

- Documento escrito

Periodo de entrega

- Dos días a partir del inicio del ejercicio.

Entrega en aula virtual

- Entrega de un documento individual

Objetivos

- Establecer relaciones significativas entre el campo del diseño y otras áreas del conocimiento.
- Analizar las divergencias y confluencias entre el arte y el diseño.

Planteamiento y desarrollo

Sesión a distancia.

Esta semana tendrán que ver varios cortometrajes sobre Olafur Eliasson y su trabajo tanto individual como en colaboración con otros artistas. (Pueden activar los subtítulos –vienen con traducción automática, no siempre es la mejor–):

Al verlos, cada uno de ustedes deberá seleccionar tres citas textuales, es decir, tres frases que consideren relevantes, mismas que transcribirán a un documento de Word y entregarán en el aula virtual.

Llévenlas a la sesión del jueves, trabajaremos con ellas para el siguiente ejercicio

Las actividades se realizarán en dos momentos.

- Trabajo por equipo.

A partir de los videos y las citas que cada uno rescató, conversen sobre las

Recursos

- Pliego de papel bond y plumones
- Espacio para entrega de documento personal
- Videos
 - *Art That Challenges The World | Meet Olafur Eliasson*
<https://www.youtube.com/watch?v=vds6z9HzgaY&t=52s>
 - *Draw On The Moon | Ai Weiwei And Olafur Eliasson's Interactive Art Project*
<https://www.youtube.com/watch?v=tFqpogRki8>
 - *The Creators Project Meets Olafur Eliasson and Wayne McGregor | A Look Behind 'Tree of Codes'*
<https://www.youtube.com/watch?v=bsKoMgspYjM>
 - *Tree of Codes - A Preview: Music & Design*
<https://www.youtube.com/watch?v=zgSRdt7GUjQ>
 - *Tree of Codes Trailer*
<https://www.youtube.com/watch?v=DlppQmueA0>
 - *Tree of Codes - MIF15*
<https://www.youtube.com/watch?v=MyhmmUQ0LiQ>

Ejercicio: Arte y diseño, convergencias y divergencias

Tipo de ejercicio

- Reflexivo

Tema

- Definiciones y perspectivas sobre la disciplina del diseño

Criterios de evaluación

- Entrega por equipo en tiempo y forma.
- Cumplimiento de los objetivos
- Presentación

Escala de evaluación

- De 1 a cinco puntos

Producto resultante

- Infografía

Periodo de entrega

- Una semana a partir del inicio del ejercicio.

Entrega en aula virtual

- Entrega de un documento por equipo: digitalización o fotografía de su resultado.

Objetivos

- Establecer relaciones significativas entre el campo del diseño y otras áreas del conocimiento.
- Analizar las divergencias y confluencias entre el arte y el diseño.

Planteamiento

Sesión presencial

Este ejercicio es una continuación del anterior, alrededor del mismo tema.

Desarrollo

Las actividades se realizarán en dos momentos.

- Trabajo por equipo de cinco-seis personas, integración voluntaria. Tiempo aproximado: 40 min

A partir de los videos y las citas que cada uno rescató, conversen sobre las convergencias y divergencias que encuentran entre arte y diseño. Sinteticen las ideas compartidas en una infografía de diseño libre.

- Plenaria. Cada equipo expone su reflexión grupal. Tiempo aproximado, cinco minutos c/u, 30 minutos en total. El tiempo restante para conclusiones generales.

Recursos

- Pliego de papel bond y plumones
- Espacio para entrega de documento por equipo

Ejercicio: Foro Tecnología y diseño, ventajas y desventajas

Tipo de ejercicio

- Reflexivo, análisis, síntesis y colaboración

Tema

- Definiciones y perspectivas sobre la disciplina del diseño

Criterios de evaluación

- Participaciones individuales en tiempo y forma
- Enriquecimiento al diálogo
- Síntesis del ejercicio, por equipo

Escala de evaluación

- De 1 a cinco puntos

Producto resultante

- Liga a documento o video, con justificación

Periodo de entrega

- Una semana a partir del inicio del ejercicio.

Entrega en aula virtual

- Participación final sintetizando su recomendación

Objetivos

- Identificar sus propias concepciones iniciales sobre la disciplina del diseño como actividad profesional, su finalidad, sus campos de acción y sus relaciones con otras disciplinas.
- Complementarlas con aquellas de otros integrantes del grupo.

Planteamiento

En ejercicios pasados hemos conversado sobre la relación entre el arte y el diseño. De modo inescapable ha surgido el tema de la tecnología. Toca ahora explorar directamente ese punto.

Para profundizar un poco, es necesario plantear tanto las ventajas como las desventajas de este recurso, máxime al tomar en cuenta que, con el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), actualmente todas las ramas del diseño cuentan con novedosas herramientas que están al alcance, no solamente de estos profesionales, sino de cualquier persona que tenga acceso a los programas y equipos.

Desarrollo

- Foro virtual, una semana

Esta conversación servirá para que cada equipo se ponga de acuerdo sobre un enlace mediante el que se ejemplifiquen las ventajas o desventajas de la tecnología en relación con el diseño.

Tres equipos explorarán la primera vertiente, tres la segunda. En el enunciado de cada subgrupo y participantes señalaré cuál opción le toca a cada uno.

Para los enlaces pueden proponer videos o artículos. De inicio, les recomiendo los siguientes sitios (no todos tienen subtítulos en español):

- The Creators Project (bit.ly/1E8u3XD o www.creators.vice.com/en_us o www.creators.vice.com/es_mx)
- Vimeo (www.vimeo.com)
- TED Ideas worth spreading (www.ted.com)
- EG – The entertainment gathering (www.the-eg.com)
- Core 77. (www.core77.com)

El foro se desarrollará en las siguientes etapas.

1. Del viernes al lunes. Cada integrante del equipo propondrá

un enlace, acompañado de un pequeño párrafo justificando su selección (un párrafo de cinco a 10 líneas). No es válido repetir recomendaciones ya publicadas.

2. Del lunes al miércoles. Cada integrante comentará sobre las opciones de sus compañeros (sólo de su conversación), jerarquizando las alternativas.
3. De miércoles a viernes. El equipo acordará cuál de todos los enlaces recomendarán a todo el grupo, una vez más, justificando la elección (un párrafo de cinco a 10 líneas).

Con base en el resultado de cada conversación, la docente publicará los enlaces correspondientes en la página principal del aula virtual.

Deberán verlos o leerlos, según el caso, para la primera sesión de la siguiente semana.

Recursos

- Espacio para foro virtual, con los integrantes del curso divididos en tres tercios según el orden alfabético de la lista de grupo. Para cada equipo se abrirá un espacio de discusión específico, evitando así la cacofonía por tener demasiadas voces en un solo espacio.
- Lista de recursos a consultar para la sesión del martes de la siguiente semana.
- Se publicarán ahí los enlaces y justificaciones que aportó cada equipo sobre las ventajas y desventajas del uso de la tecnología en relación con el diseño.

Ejercicio: El balance ideal

Tipo de ejercicio

- Reflexivo

Tema

- Definiciones y perspectivas sobre la disciplina del diseño

Criterios de evaluación

- Entrega por equipo en tiempo y forma.
- Cumplimiento de los objetivos
- Presentación

Escala de evaluación

- De 1 a cinco puntos

Producto resultante

- Diagrama de balanza

Periodo de entrega

- Una semana a partir del inicio del ejercicio.

Entrega en aula virtual

- Entrega de un documento por equipo: digitalización o fotografía de su resultado.

Objetivos

- Identificar sus propias concepciones iniciales sobre la disciplina del diseño como actividad profesional, su finalidad, sus campos de acción y sus relaciones con otras disciplinas.
- Complementarlas con aquellas de otros integrantes del grupo.


Planteamiento

Gracias a las ligas propuestas por el grupo en la actividad previa, ustedes han podido conocer diferentes perspectivas sobre las ventajas y desventajas de la relación entre el diseño y la tecnología. En este ejercicio, ustedes propondrán aquello que consideran el balance ideal que debe existir entre ambos recursos al desarrollar un proyecto de diseño.

Desarrollo

El ejercicio se realizará en dos momentos.

- Trabajo en equipo: integrados de manera voluntaria.
Tiempo aproximado: 40 min
Si algún grupo está desbalanceado, les pediré que un integrante se cambie a éste para que la distribución del trabajo sea equiparable.

En el pliego de papel bond, trazarán una balanza de dos platillos () , uno de los brazos representa las ventajas de la relación entre diseño y tecnología, el otro las desventajas.

¿Qué factores anotarían en cada una de manera que un proyecto de diseño tuviera el balance ideal entre ambos? Jerarquíenlos de mayor a menor, para sopesar más profundamente su influencia en ese balance.

Enviarán una fotografía de su resultado al aula virtual; no olviden incluir de manera visible el nombre del equipo y de todos los integrantes que participaron en el ejercicio.

Recursos

- Las ligas aportadas por cada equipo en los foros previos
- Espacio para entrega de resultados

Exposición: El diseño y su relación con otras disciplinas

Tema

- Definiciones y perspectivas sobre la disciplina del diseño

Objetivos

- Conocer los diferentes niveles de interacción entre la disciplina del diseño y otras.
- Comprender los conceptos de multidisciplina, interdisciplina y transdisciplina.
- Relacionar los conceptos previos con la disciplina del diseño y su futura actividad profesional.

Resumen

El diseño es un área del conocimiento en constante comunicación con otras pues cada proyecto es un contacto con distintas profesiones. Es importante que el diseñador tenga claridad en cuanto a su propia formación y entienda los diferentes niveles de interrelación entre las disciplinas.

Así, su propia formación podrá enriquecerse cada vez más.

Desarrollo

La docente expondrá el tema, haciendo referencia a los ejercicios anteriores sobre arte, tecnología y diseño. Al término, invitará a los alumnos a intervenir con preguntas y comentarios.

Recursos

- Diaporama: *El diseño y su relación con otras disciplinas*

Ejercicio: Ensayo num. 2. Arte, tecnología y diseño

Tipo de ejercicio

- Análisis, síntesis y colaboración

Tema

- Definiciones y perspectivas sobre la disciplina del diseño

Criterios de evaluación

- Entrega en tiempo y forma
- Profundidad, ortografía, redacción.

Escala de evaluación

- Aporta 10% del trabajo final.

Producto resultante

- Ensayo colaborativo

Periodo de entrega

- Entrega por equipo para fase 1
- Entrega final por la fase 5, dos semanas después de haber iniciado el ejercicio.

Entrega en aula virtual

- Fase 1. Entrega de un documento: digitalización o fotografía de su resultado.
- Fase 5. Documento en procesador de palabras

Objetivos

- Cuestionar la relación entre el diseño con las áreas del arte y la tecnología.
- Sintetizar claramente sus conclusiones sobre estas relaciones en un ensayo colaborativo.

Planteamiento

A lo largo de varias sesiones, ustedes se acercaron y discutieron acerca del arte y la tecnología en relación con el diseño. Hablaron sobre convergencias y divergencias, ventajas y desventajas. Si bien buena parte del diálogo se hizo en diferentes momentos, también existieron vasos comunicantes que enlazaron las tres vertientes mencionadas. Es momento de integrarlas de manera intencionada. ¿Cuáles creen que sean los puntos principales necesarios para lograrlo?

Desarrollo

El ejercicio se dividirá en cinco fases:

- Fase 1. Discutirán sobre la pregunta anterior y, en un pliego de papel, elaborarán un mapa conceptual mediante el que esquematicen sus respuestas a la misma. El mapa servirá como herramienta para establecer la estructura básica de su ensayo.
Elaboren varios mapas estructurando la información de diferente manera antes de decidir cuál prefieren. Si a lo largo del trabajo quieren cambiar esta estructura básica, está bien; es un trabajo en progreso.
Revisen las jerarquías, los enlaces adecuados, las relaciones significativas.
Entregarán una fotografía de su resultado en el espacio correspondiente dentro del aula virtual.
- Fase 2. Organicen el trabajo de redacción. Cada equipo decidirá cómo quiere hacerlo: dividirse los incisos, trabajar en parejas, etc. No pierdan de vista la fecha de entrega pues realizaremos algunos ejercicios intermedios mientras redactan.
- Fase 3. Integración. A pesar de dividirse las tareas, será necesario revisar y homologar la redacción final. ¿Quién de ustedes tiene más fortalezas en este ángulo?
Consulten, en la sección general de esta aula virtual: Documento de referencia: *Detalles para la redacción de los ensayos*.
- Fase 4. Corrección final: de redacción y ortografía. Una vez más, apóyense en el integrante del equipo que tenga más

fortalezas sobre este aspecto.

- Fase 5. Entrega: espacio correspondiente en el aula virtual.
- Límite: miércoles 29 de noviembre, 23:00.

Recursos

- Mapa conceptual
- Materiales y medios necesarios
- Pliego de papel bond
- Plumones

Exposición: Diseño como uso, cambio y signo

Tema

- Diseño como uso, cambio y signo

Objetivos

- Comprender las diferentes perspectivas a partir de las cuales puede asignarse el valor a un objeto de diseño.

Resumen

El Grupo Pensamiento Crítico (2009) recupera la afirmación de Adam Smith acerca de que “la palabra valor tiene dos diferentes significados; a veces expresa la utilidad de un objeto particular, y a veces el poder de adquirir otros bienes, el cual acompaña la posesión de ese objeto. A uno puede llamársele ‘valor de uso’; al otro, ‘valor de cambio’”. A estos, Jean Baudrillard (1982), en su *Crítica a la Economía Política del Signo*, añade el “valor de signo”, aportado por el sistema cultural en general, y que provoca que los objetos sean más o menos apreciados por lo que representan dentro del mismo. Esta tercia de valores afecta a cualquier objeto de diseño.

Desarrollo

La docente expondrá el tema, haciendo referencia a objetos históricos y del contexto actual. Al término, invitará a los alumnos a intervenir con preguntas y comentarios.

Recursos

- Diaporama: *Diseño como uso, cambio y signo. Los valores de los objetos*

Ejercicio: ¿Cuánto vale?

Tipo de ejercicio

- Reflexivo

Tema

- Diseño como uso, cambio y signo

Criterios de evaluación

- Entrega por equipo en tiempo y forma.
- Cumplimiento de los objetivos
- Presentación

Escala de evaluación

- De 1 a cinco puntos

Producto resultante

- Tabla comparativa

Periodo de entrega

- Una semana a partir del inicio del ejercicio.

Entrega en aula virtual

- Entrega de un documento por equipo: digitalización o fotografía de su resultado.

Objetivos

- Comprender las diferentes perspectivas a partir de las cuales puede asignarse el valor a un objeto de diseño.

Planteamiento

Conocieron ya las categorías de valor de uso, valor de cambio y valor de signo como parámetros a partir de los cuales una persona puede relacionarse con un objeto o servicio. En el primer ejercicio de esta semana se busca que ustedes se percaten de manera personal cómo funciona esta triada.

Desarrollo

Trabajo en equipo de cinco a seis personas: los integrados por ustedes mismos.

El ejercicio se realizará en tres momentos:

- Tarea previa

Los miembros del equipo se pondrán de acuerdo para distribuirse la búsqueda de imágenes y precios de lo siguiente:

Objeto o servicio	Variantes	Total de imágenes y precios
Libro (una obra específica)	Versión en pasta dura Versión en rústica E-book	3
Prenda de ropa (materiales similares)	De diseñador de renombre Genérica	2
Producto de belleza o higiene (un mismo género –masc o fem-)	El más caro que encuentren El más barato	2
Masaje de cuerpo entero	En un spa de lujo En un balneario	2

Llevarán cada imagen impresa en tamaño postal (aprox. ¼ de carta), blanco y negro.

- Actividad individual. Aproximadamente 15 min

Cada integrante trazará en su cuaderno una cuadrícula como esta:

Objeto o servicio	Precio (valor de cambio)	Valor de uso	Valor de signo
Enlistar los ejemplos aportados por todos.	Anotar los precios correspondientes	Cada uno asignará un valor de 1 a 5, de acuerdo a sus intereses y prioridades personales	Cada uno asignará un valor de 1 a 5, de acuerdo a sus intereses y prioridades personales
Una fila por objeto (total = 9)			

- Actividad en equipo. Aproximadamente 40 min

Dividirán el pliego de papel bond en una cuadrícula igual, **más una columna adicional.**

En las columnas correspondientes a valor de uso y de signo, trazarán una gráfica de barras registrando el valor que cada integrante asignó.

Sacarán un promedio de los valores, lo anotarán con otro color en la esquina superior derecha de la celda.

La última columna se titulará Conclusiones. ¿Qué ejemplo fue el más valorado en cada categoría? ¿Cuál de ellos tuvo más variantes? ¿Qué comentarios tienen sobre cada uno de los conjuntos?

- Plenaria. El tiempo sobrante de la sesión.

Cada equipo compartirá sus resultados con el resto del grupo.

Recursos

- Pliego de papel bond, plumones, pegamento de barra, imágenes de acuerdo a los parámetros solicitados
- Espacio en el aula virtual para entrega de la fotografía de su resultado.

Ejercicio: El diseño y sus campos profesionales

Tipo de ejercicio

- Reflexivo

Tema

- El diseño y sus campos profesionales

Criterios de evaluación

- Entrega individual en tiempo y forma.
- Cumplimiento de los objetivos
- Presentación

Escala de evaluación

- De 1 a cinco puntos

Producto resultante

- Documento con textos e imágenes

Periodo de entrega

- Una semana a partir del inicio del ejercicio.

Entrega en aula virtual

- Entrega de un documento individual.

Objetivos

- Aumentar sus referentes de diseño al transitar por un espacio formado a partir de aportaciones de grandes diseñadores.
- Reflexionar acerca de cómo el diseñador se transforma y transforma a la sociedad en la que vive.

Planteamiento

Visitarán los recursos electrónicos que se señalan abajo. Como registro de su consulta, entregarán un archivo en el espacio de *Memorabilia*.

Desarrollo

Los recursos a visitar son los siguientes:

- Capítulo Netflix: S1.E4. *Bjarke Ingels: Architecture* (44 min)
- Exposición virtual de cartel: *The Graphic Imperative* <http://www.thegraphicimperative.org/>
- *Yves Behar: Designing objects that tell stories* (17:33 min) https://www.ted.com/talks/yves_behar_on_designing_objects_that_tell_stories
- *Alice Rawsthorn: Pirates, nurses and other rebel designers* https://www.ted.com/playlists/395/rebel_designers

Memorabilia

De cada uno de los recursos visitados seleccionarán, individualmente:

- 3 citas citables
- 3 capturas de pantalla o descargas de imagen (en el caso de los carteles, no olviden registrar los datos de cada creador). Conserven los archivos de estas imágenes para futuras referencias y trabajos.

Su documento de entrega deberá incluir las referencias consultadas según el estilo APA.

Recursos

- Capítulo Netflix: S1.E4. *Bjarke Ingels: Architecture* (44 min)
- Exposición virtual de cartel: *The Graphic Imperative* <http://www.thegraphicimperative.org/>
- *Yves Behar: Designing objects that tell stories* (17:33 min) https://www.ted.com/talks/yves_behar_on_designing_objects_that_tell_stories

- *Alice Rawsthorn: Pirates, nurses and other rebel designers* https://www.ted.com/playlists/395/rebel_designers
- Espacio para entrega de documento: *Memorabilia*
- Documento de referencia: *Cómo hacer una lista de referencias consultadas* (antes bibliografía).
- Documento de referencia: *Uso de citas en un documento* (cuando recuperan textos de otros autores).

Ejercicio: Los campos del diseño y sus posibilidades

Tipo de ejercicio

- Reflexivo

Tema

- Diseño como uso, cambio y signo

Criterios de evaluación

- Presentación en tiempo y forma
- Calidad en la presentación
- Profundidad mostrada en la reflexión.
- Nivel de intercambio de ideas con sus compañeros.

Escala de evaluación

- De 1 a cinco puntos

Producto resultante

- Presentación electrónica

Periodo de entrega

- Un día antes de la siguiente clase.

Entrega en aula virtual

- Entrega de un documento por equipo: digitalización o fotografía de su resultado.

Objetivos

- Aumentar sus referentes de diseño al transitar por espacios formados a partir de aportaciones de grandes diseñadores.
- Reflexionar sobre los campos y aplicaciones del diseño a partir de la opinión de expertos.
- Sintetizar sus conceptos sobre el tema tratado a partir del diálogo.

Planteamiento

Los recursos visitados llaman, entre otras cosas, a reflexionar sobre el papel del ser humano en el mundo, cómo éste puede ser causa y solución de los problemas que le aquejan. Utilizarán los recursos consultados (y las citas e imágenes elegidas) como referencia para elaborar una presentación electrónica donde expongan sus respuestas a las preguntas:

¿Qué papel creen ustedes que juega la disciplina específica del diseño que piensan ejercer?

¿Creen que puede influenciar a la sociedad respecto a su enfoque sobre el presente y el futuro?

Desarrollo

- En la siguiente sesión, cada equipo tendrá 10 minutos para exponer. Adicionalmente, se asignarán cinco minutos para preguntas del grupo.
- El tiempo restante será para conclusiones generales).

Recursos

- Resultados del ejercicio *Memorabilia*
- Computadora y programa para elaborar presentación electrónica
- Espacio de entrega en el aula virtual

Ejercicio: Ensayo num. 3. Las respuestas principales, preguntas e índice

Tipo de ejercicio

- Análisis, síntesis y colaboración

Tema

- Todos los de la carta temática

Criterios de evaluación

- Entrega en tiempo y forma
- Profundidad, ortografía, redacción.

Escala de evaluación

- Aporta 10% del trabajo final.

Producto resultante

- Columnas relacionadas
- Ensayo colaborativo

Periodo de entrega

- Entrega por equipo para la Sesión 1
- Entrega final por la sesión 2, una semana después de haber iniciado el ejercicio.

Entrega en aula virtual

- Sesión 1. Entrega de un documento: digitalización o fotografía de su resultado.
- Sesión 2. Documento en procesador de palabras

Objetivos

- Integrar los distintos temas del curso
- Sacar conclusiones sobre el campo del diseño y sus responsabilidades

Planteamiento

Los objetivos planteados para este curso son los siguientes:

- Identificar su propio contexto e influencias como factores condicionantes del diseño.
- Comprender el diseño como producto y productor de la cultura.
- Comprender el diseño y su confluencia con la ciencia, la tecnología y las humanidades.
- Explicar las características del diseño y sus campos profesionales como un sistema complejo, en relación con los contextos social, económico y cultural.
- Definir la disciplina del diseño como actividad profesional, su finalidad y sus campos de acción.

Ha llegado el fin del trimestre, es momento de reflexionar si logramos alcanzarlos. Para hacerlo, tomarán en cuenta los últimos temas vistos, los videos consultados a lo largo de la semana pasada, y recuperaremos las preguntas que ustedes mismos plantearon al inicio –dentro del foro “Pensamiento de diseño” –, con miras a la escritura del último ensayo.

Desarrollo

El ejercicio se realizará en dos sesiones:

- Sesión 1

La docente llevará impreso un resumen de las preguntas planteadas por el grupo en el primer foro: *Pensamiento de diseño*. Vendrán agrupadas en conjuntos temáticos, aunque varias podrían ser aplicables a más de uno de ellos.

- En el pliego de papel, trazarán dos columnas, una para los objetivos del curso, otra para las preguntas.
- Relacionarán ambas columnas. Revisarán, valorarán y resumirán las preguntas, ubicando cuáles sirven para reflexionar sobre cada objetivo.
- Al tomar en cuenta que las preguntas fueron planteadas al inicio, ¿hacen falta otras? ¿Es necesario enriquecer los objetivos? ¿Qué pueden aportar las reflexiones sobre los valores del diseño (uso, cambio y signo), además de los

videos vistos la semana pasada? ¿Qué más sería importante incluir?

- Anotar lo pertinente en la columna respectiva.
- Con los resultados, propongan el índice de su ensayo final.
- Entregarán una fotografía del resultado de los puntos anteriores en el aula virtual, a más tardar el domingo 10 de diciembre, 23:00.
- Sesión 2
 - Avanzarán en la redacción de su ensayo final, la docente estará ahí para asesorar y responder dudas con cada equipo.
 - Tomar en cuenta, la sección General del aula: Documento de referencia: *Detalles para la redacción de los ensayos.*

Recursos

- Espacio de entrega para el documento de Sesión 1 en el aula virtual.
- Espacio de entrega para el documento de Sesión dos en el aula virtual.

Documento de referencia: Detalles para la redacción de los ensayos

Para la redacción, deberán considerar las siguientes indicaciones:

Estructura

- Resumen. De 100 a 150 palabras.
- Palabras clave. Máximo cinco –pueden ser conceptos compuestos hasta por tres palabras cada uno, se-parados por punto y coma.
- Introducción
- Desarrollo. Las secciones estarán determinadas por su mapa conceptual. Deben hacer uso de, cuando menos, cinco citas textuales.
- Consultar el recurso alojado en el aula virtual: Uso de citas en un documento
- Conclusiones
- Referencias consultadas.

Requisitos formales

- A doble espacio con una extensión de seis a 8 cuartillas.
- Tipo de letra Arial de 12 puntos, a espacio y medio.
- La lista de referencias consultadas deberá ordenarse alfabéticamente de acuerdo al estilo APA.

Otros recursos

- Documento de referencia: *Cómo hacer una lista de referencias consultadas* (antes bibliografía)
- Documento de referencia: *Uso de citas en un documento*

REFERENCIAS

- Behar, Y. (2008). *Designing objects that tell*. Recuperado el 15 de abril de 2018 de: https://www.ted.com/talks/yves_behar_on_designing_objects_that_tell_stories
- Bolte Taylor, J. (2008). *My stroke of insight* [Videoconferencia] Recuperado el 15 de abril de 2018 de: https://www.ted.com/talks/jill_bolte_taylor_s_powerful_stroke_of_insight
- Brown, T. (2009). *Designers – think big!* [Videoconferencia] Recuperado el 15 de abril de 2018 de: https://www.ted.com/talks/tim_brown_urges_designers_to_think_big
- Core 77 (10 de abril de 2018). Recuperado el 15 de abril de 2018 de: www.core77.com
- EG – *The entertainment gathering* (14 de junio de 2016). Recuperado el 15 de abril de 2018 de: www.the-eg.com
- Grupo Pensamiento Crítico. (2009). *Sujeto y teoría del valor en Jean Baudrillard*. Recuperado el 20 de junio de 2015 de: <http://www.pensamientocritico.info/index.php/articulos-1/otros-autores2/sujeto-y-teoria-del-valor-en-jean-baudrillard>
- McGinn B. [Dir] (2016) “Grant Achatz” en *Chef’s Table* [Documental]. Publicado por Netflix.
- Hunger, C. [Dir] (2014) *Art That Challenges The World | Meet Olafur Eliasson* [Documental]. The Creators Project. Recuperado el 15 de abril de 2018 de: <https://www.youtube.com/watch?v=vds6z9HzgaY>
- Hunger, C. [Dir] (2014) *Draw On The Moon | Ai Weiwei And Olafur Eliasson’s Interactive Art Project* [Documental]. The Creators Project. Recuperado el 15 de abril de 2018 de: <https://www.youtube.com/watch?v=tFqpgRki8>
- Ischer, S. (2015) [Prod] *The Creators Project Meets Olafur Eliasson and Wayne McGregor | A Look Behind ‘Tree of Codes’* [Documental]. The Creators Project. Recuperado el 15 de abril de 2018 de: <https://www.youtube.com/watch?v=bsKoMgspYjM>
- Manchester International Festival (2015). *Tree of Codes - A Preview : Music & Design* [Cortometraje] Recuperado el 15 de abril de 2018 de: <https://www.youtube.com/watch?v=zgSRdt7GUjQ>
- _____ (2015). *Tree of Codes Trailer* [Cortometraje] Recuperado el 15 de abril de 2018 de: <https://www.youtube.com/watch?v=DIppQmue-A0>
- _____ (2015). *Tree of Codes - MIF15* [Cortometraje] Recuperado el 15 de abril de 2018 de: <https://www.youtube.com/watch?v=MyhmmUQ0LiQ>
- Massachusetts College of Art and Design | Philadelphia University (2005). *The Graphic Imperative* [Exposición virtual]. Recuperado el 15 de abril de 2018 de: <http://www.thegraphicimperative.org/>
- Neville, M (2017). “Bjarke Ingels: Architecture” en *Abstract* [Documental]. Publicado por Netflix.

Rawsthorn, A. (2016). *Pirates, nurses and other rebel designers*. Recuperado el 15 de abril de 2018 de:

https://www.ted.com/talks/alice_rawsthorn_pirates_nurses_and_other_rebel_designers

Sainz, I. (2010). *El diseño y su relación con otras disciplinas*. [Diaporama].

_____. (2011). *Lista de referencias estilo APA*. [Diaporama]. Recuperado el 15 de abril de 2018 de: <http://hdl.handle.net/11191/1473>

_____. (2012). *Uso de citas en un documento* [Diaporama]. Recuperado el 15 de abril de 2018 de: <http://hdl.handle.net/11191/2760>

_____. (2012). “Aula de puertas abiertas” en J. Micheli Thiri6n & S. Armend6riz Torres (Eds.), *Memorias Semana de Educaci6n Virtual* (1st ed., pp. 183–206). M6xico: Universidad Aut6noma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco. Recuperado de: <http://zaloamati.azc.uam.mx/handle/11191/5021>

_____. (2016). “Inversi6n que deja huella.” en M. V. Ferruzca Navarro (Ed.), *Educaci6n digital y dise1o: reflexiones desde CYAD* (1st ed., pp. 93–109). M6xico: UAM Azcapotzalco.

_____. (2017). *Dise1o como uso, cambio y signo*. [Diaporama].

TED *Ideas worth spreading* (15 de marzo de 2018). Recuperado el 15 de abril de 2018 de: www.ted.com

Universidad Aut6noma Metropolitana - Unidad Azcapotzalco. Pol6ticas Operativas de Docencia Unidad Azcapotzalco (2017). M6xico: Consejo Acad6mico de la Universidad Aut6noma Metropolitana. Recuperado de: [http://consejoacademico.azc.uam.mx/pluginfile.php/656/mod_page/content/12/Reformas a las Pol6ticas Operativas de Docencia aprobadas en la Sesi6n 419 celebrada el 7 de abril de 2017.pdf](http://consejoacademico.azc.uam.mx/pluginfile.php/656/mod_page/content/12/Reformas%20a%20las%20Pol6ticas%20Operativas%20de%20Docencia%20aprobadas%20en%20la%20Sesi6n%20419%20celebrada%20el%207%20de%20abril%20de%202017.pdf)

Vice (17 de abril de 2017). *The Creators Project*. Recuperado el 15 de abril de 2018 de: www.creators.vice.com

Vimeo (2 de febrero de 2018). Recuperado el 15 de abril de 2018 de: www.vimeo.com

CARTA TEMÁTICA

Programa de estudios oficial



PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD	AZCAPOTZALCO	DIVISION	CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO	1 / 4
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACION GRAFICA				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	6
1400027	FUNDAMENTOS TEORICOS DEL DISEÑO I		TIPO	OBL.
H.TEOR. 3.0	SERIACION		TRIM.	I
H.PRAC. 0.0				

OBJETIVO(S):

Objetivo General:

Al finalizar la UEA el alumno será capaz de:

- Valorar el Diseño como una actividad cognitiva especializada, la teoría del pensar para el hacer.
- Definir la disciplina del Diseño como actividad profesional, su finalidad y sus campos de acción.

Objetivos Parciales:

Al final de la UEA el alumno será capaz de:

- Valorar la actividad teórico-histórica del diseño como el fundamento que antecede y orienta el sentido de todo ejercicio de abstracción formal.
- Valorar el Diseño y sus campos profesionales como un sistema complejo construido en una perspectiva actual transdisciplinaria a partir de la ciencia, la tecnología y las humanidades, desde su etapa biológico-genética, hasta los sistemas complejos autoorganizados.
- Valorar el diseño como producto y productor de la cultura mediante la conceptualización de la forma de acuerdo al contexto donde se ubique desde su uso, cambio y signo.

CONTENIDO SINTETICO:

1. La actividad teórico-histórica del diseño como el fundamento que antecede y orienta el sentido de todo ejercicio de abstracción formal.
 - Distintas definiciones y perspectivas teóricas acerca de la disciplina del diseño.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESION NUM. 402


[Handwritten Signature]
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACION GRAFICA	2/ 4
CLAVE	1400027	FUNDAMENTOS TEORICOS DEL DISEÑO I

- Perspectivas históricas que abordan la disciplina del diseño: Habitabilidad y Comunicación
 - Identificar el tipo de actividad del diseño, su naturaleza y límites.
2. El Diseño y sus campos profesionales como sistema complejo construido en una perspectiva actual transdisciplinaria a partir de la ciencia, la tecnología y las humanidades, desde su etapa biológico-genética, hasta los sistemas complejos auto organizados.
- Supuestos del sujeto en el diseño. Dimensiones genéricas del hombre:
 - Dimensiones biológicas y genéticas.
 - Dimensión somática. El cuerpo Humano como mediador entre la naturaleza y el diseño.
 - Dimensión psicológica. La psique.
 - Supuestos del objeto en el diseño. La producción social en el espacio, su temporalidad:
 - Dimensión social.
 - Dimensiones económica, productiva y tecnológica.
 - Dimensiones ideológica, cultural y espiritual.
 - Dimensión política.
 - Tránsito de un sistema lineal a un sistema complejo como aproximación a un sistema dialógico abierto auto organizado.
3. El diseño como producto y productor de la cultura mediante la conceptualización de la forma de acuerdo al contexto donde se ubique desde su uso, cambio y signo.
- Conceptualización de la forma, percepción e imagen.
 - Cualidades de la forma: apariencia /figura, materialización, estructura, sistema y orden.
 - Evolución de la forma en el diseño: Morfogénesis.
 - Significación de la forma: valoración del diseño desde uso, cambio y signo.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Impartición de clases teóricas en el aula.
- Apreciación visual y auditiva en salas audiovisuales a través de diversos materiales: presentaciones en power point, videos, música.
- Lectura y discusión de apuntes, artículos y secciones de libros incluidos en la bibliografía.
- Realización de ejercicios: desarrollo de breves ensayos, diseño de objetos, etcétera.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 102

[Handwritten Signature]
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACION GRAFICA	3/ 4
CLAVE	1400027	FUNDAMENTOS TEORICOS DEL DISEÑO I

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global:

- Evaluaciones periódicas orales o escritas individuales y en equipo.
- Valoración de los temas de lecturas y de la apreciación visual y auditiva.
- Participación en clases a través de intervenciones y aportes.
- Valoración de la calidad y creatividad de los ejercicios realizados en clase.
- Suma de evaluaciones periódicas.
- Evaluación teórica o práctica final.

Evaluación de Recuperación:

- Será global o complementaria.
- Requiere inscripción previa.
- Reporte de investigación, ejercicios, proyectos o examen.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Armstrong, H. (2009). Graphic Design Theory: Readings from the Field. EU: Princeton Architectural Press.
2. Bárcenas Sánchez, V. M. (2007). Relación entre la naturaleza y la finalidad del Diseño. En Ángeles Hernández Prado y Jorge Ortiz Segura (Comps.), Coloquio Cultura Material & Diseño. México: Departamento de Evaluación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. UAM-Azcapotzalco.
3. Basarab, N. (Ed.) (2008). Transdisciplinarity: Theory and Practice. EU: Hampton Press.
4. Bejan, A. (2012). Design in Nature: How the Constructal Law Governs Evolution in Biology. Physics. Technology. and Social Organization. EU: Doubleday.
5. Berndt, H., Lorenzer, A. y Horn, K. (1974). La arquitectura como ideología. Buenos Aires: Nueva Visión.
6. Construir. Habitar y Pensar en Martin Heidegger. (1994). Conferencias y artículos, 6, Barcelona: Ediciones del Serbal.
7. Darwin, C. (1995). El origen de las especies. Barcelona: Planeta-De Agostini.
8. García Olvera, F. (2000). El producto del diseño y la obra de arte. México: Departamento de Investigación y Conocimiento. CYAD. UAM-Azcapotzalco.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 402

[Handwritten Signature]
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACION GRAFICA	4/ 4
CLAVE	1400027	FUNDAMENTOS TEORICOS DEL DISEÑO I

9. Montaner, J. M. y Muxí, Z. (2011). Arquitectura y Política. Barcelona: Gustavo Gili.
10. Morín, E. Et. Al. (2002). Educar en la era planetaria: el pensamiento complejo como "método" de aprendizaje en el error y la incertidumbre humana / elaborado para la UNESCO por Edgar Morin. Emilio Roger Ciurana. Raúl Domingo Motta. Universidad de Valladolid. Valladolid.
11. Piaget, J. (1979). Psicología y Epistemología. Barcelona: Ariel.
12. Piaget, J. (2000). Biología y Conocimiento. España: Siglo XXI editores.
13. Potter, N. (1999). Qué es un diseñador. Estética, 27. Barcelona: Paidós.
14. Prieto Castillo, D. (2002). Diseño y Comunicación. México: Ediciones Coyoacán.
15. Roger, Ciurana. E. (2007). Introducción al pensamiento complejo de Edgar Morin. Universidad de Guadalajara. Guadalajara, Jal.
16. Ruby, C. (2011). Rancière y lo político. Buenos Aires: Prometeo Libros.
17. Sánchez de Antuñano, J. (2007). Cultura material: Una consecuencia de la humanización del mundo. En Ángeles Hernández Prado y Jorge Ortiz Segura (Comps.) Coloquio Cultura Material & Diseño. México: Departamento de Evaluación. CYAD. UAM-Azcapotzalco.
18. Simón Sol, G. (Comp.) (2009). Más de 100 definiciones de diseño: principales conceptos sobre el diseño y la actividad de los diseñadores. México: CyAD. UAM-X
19. Tudela, F. (1985). Diseño y Conocimiento. México: Colección Ensayos. UAM-X.
20. Žižek, S. (Comp.) (2004). Ideología. Un mapa de la cuestión. Argentina: Fondo de Cultura Económica.



Fundamentos teóricos del diseño I

Grupo DXTXX

Carta temática

Trimestre XX-X. De mes a mes, año

Nombre de la docente, correo-e

Ubicación del cubículo de la docente

Objetivos

Al terminar el curso el alumno será capaz de:

- Identificar su propio contexto e influencias como factores condicionantes del diseño.
- Comprender el diseño como producto y productor de la cultura.
- Comprender el diseño y su confluencia con la ciencia, la tecnología y las humanidades.
- Explicar las características del diseño y sus campos profesionales como un sistema complejo, en relación con los contextos social, económico y cultural.
- Definir la disciplina del diseño como actividad profesional, su finalidad y sus campos de acción.

Contenido sintético

- Cultura, identidad y sociedad
- Supuestos del sujeto y del objeto de diseño
- Diseño como uso, cambio y signo
- El diseño y sus campos profesionales
- Definiciones y perspectivas sobre la disciplina del diseño

Estructura del curso

El curso se basa en un enfoque de construcción del conocimiento a través del pensamiento analítico y crítico. Se toma en consideración tanto la reflexión individual como la colaborativa.

Para lograr los objetivos se plantea un esquema de aprendizaje semipresencial que combina sesiones en aula virtual y en salón tradicional.

Aula virtual

Para darse de alta cada alumno debe entrar a:

camvia.azc.uam.mx/

También se encuentra en la pestaña de alumnos de la página institucional www.azc.uam.mx en: *Aula virtual*.

- Entrar a través del botón rojo: **ACCESO CURSOS AULA VIRTUAL**. Solicitar su registro y llenar el formulario. Marcan su nombre y contraseña, misma que utilizarán cada vez que entren. Les llegará un correo con los siguientes pasos.
- Dar clic en *Aula Virtual* y ahí, en *Cursos Cyad*. Una vez dentro, clic en:

CyADXXX-XXX

Fundamentos Teóricos del Diseño I

La clave para tener acceso al grupo es: *****

Evaluación

Para la calificación final del curso se considerará lo siguiente:

- Participación en un mínimo de 80% de las actividades (virtuales y presenciales).

Promedio:

- 35% Participación cotidiana en clase.
- 35% Entrega de trabajos electrónicos y participación en actividades colaborativas del aula virtual.
- 30% Trabajo final.

Bibliografía

Al estar basada en una perspectiva de construcción conjunta, la bibliografía se irá armando por todos ustedes. Se les sugieren algunos sitios de búsqueda.

- Coordinación de Servicios de Información: biblioteca, hemeroteca y consulta electrónica de la UAM-A.
- Buscadores especializados de Google:

Google libros

<http://books.google.com.mx/>

Google academic

<http://scholar.google.com.mx/>

- Videoconferencias

TED Ideas worth spreading.
ted.com

EG – The entertainment gathering.

En inglés. the-eg.com