



Centro Universitario de Tonalá

Nombre de la materia
Diseño de producto artesanal IV
Departamento
Humanidades y artes
Academia
Diseño

Clave	Horas-teoría	Horas-práctica	Horas-AI	Total-horas	Créditos
14126	2	4	6	96	8
Nivel	Carrera		Tipo	Prerrequisitos	
Licenciatura	Diseño de Artesanía		CT	14125	

Área de formación
Básica Particular Obligatoria
Objetivo general
El alumno al finalizar el curso conocerá el significado de los objetos según su contexto, identificara en el usuario la cultura, costumbres y los signos que lo caracterizan y aplicar estos conceptos en el desarrollo de nuevos productos artesanales

Unidad 1
Objetivo particular
Que el alumno explore el significado del producto artesanal a través de la semántica, comprender el lenguaje del producto, prestando atención a las relaciones y expectativas que tiene el usuario, es decir, considerando al producto artesanal como un portador de mensajes, que está compuesto de formas, deseos, emociones o recuerdos.
Contenido

Centro Universitario de Tonalá
Licenciatura en Diseño de Artesanía

- *Semiótica del producto
- *Productos Artificiales.
- * Productos Sensibles.
- * Productos de uso práctico
- *Los mensajes y sus Funciones.

Referencias a fuentes de información

Semiótica del producto
CHEL NEGRIN ROSTAN
TULIO FORNARI MENONI
ECO, HUMBERTO. *Tratado de Semiótica general*, Nueva Imagen-Lumen, México.
1980.

Unidad 2

Objetivo

Aplicar y comprender los principios del diseño emocional como parte de su formación profesional, ya que es esencial en el diseño de objetos al servicio del ser humano, como del diseño de productos artesanales no solo funcionales, sino significativos y enriquecedores y el diseño de experiencias memorables

Contenido

Porque algunos productos son amigables y otros detestables
Los objetos que nos rodean.
Lo que somos, lo que hacemos, y como lo hacemos

Referencias a fuentes de información

El diseño emocional: por que nos gustan (o no) los objetos
Norman Donal A. Barcelona; México : Paidós, c2005

Unidad 3

Centro Universitario de Tonalá
Licenciatura en Diseño de Artesanía

Objetivo
Que el alumno desarrolle un producto artesanal (Souvenir), prestando atención a las relaciones y expectativas que tiene el usuario, es decir, considerando al producto artesanal como un portador de mensajes, que está compuesto de formas, deseos, emociones o recuerdos.
Contenido
Conocer y aplicar técnicas para generar ideas orientadas a la obtención de un producto artesanal. Desarrollar su creatividad para la obtención de un producto artesanal como un portador de mensajes. Comprender la importancia de la trascendencia en la aportación conceptual en el campo del diseño de productos artesanales. Desarrollar su capacidad de observación y análisis en la detección de necesidades o problemas de Diseño.
Referencias a fuentes de información
Munari Bruno Como nacen los objetos De. Gustavo Guili 2000 El diseño emocional: por que nos gustan (o no) los objetos Norman Donal A. Barcelona; México : Paidos, c2005 Morris Richart Fundamentos del diseño de producto Ed Paramon 2009

Unidad 4
Objetivo
Que el alumno desarrolle un producto artesanal (Objetos utilitarios de uso doméstico), prestando atención a las relaciones y expectativas que tiene el usuario, es decir, considerando al producto artesanal como un portador de mensajes, que está compuesto de formas, deseos, emociones o recuerdos.
Contenido
Conocer y aplicar técnicas para generar ideas orientadas a la obtención de un producto artesanal. Desarrollar su creatividad para la obtención de un producto artesanal como un portador de mensajes. Comprender la importancia de la trascendencia en la aportación conceptual en el campo del diseño de productos artesanales. Desarrollar su capacidad de observación y análisis en la detección de necesidades o problemas de Diseño.
Referencias a fuentes de información

Centro Universitario de Tonalá
Licenciatura en Diseño de Artesanía

Munari Bruno Como nacen los objetos De. Gustavo Guili 2000
 El diseño emocional: por que nos gustan (o no) los objetos
 Norman Donal A. Barcelona; México : Paidos, c2005
 Morris Richart Fundamentos del diseño de producto Ed Paramon 2009

Material de apoyo en línea

aeipro.com/files/congresos/2009badajoz/ciip09_1679.2714.pdf
tdx.cesca.cat/handle/10803/6840

Bibliografía Básica

Munari Bruno Como nacen los objetos De. Gustavo Guili 2000

Morris Richart Fundamentos del diseño de producto Ed Paramon 2009

ECO, HUMBERTO. *Tratado de Semiótica general*, Nueva Imagen-Lumen, México. 1980.

El diseño emocional: por que nos gustan (o no) los objetos
 Norman Donal A. Barcelona; México : Paidos, c2005

Bibliografía complementaria

PIETRO CASTILLO, DANIEL. *La comunicación en el diseño y la educación*, UAM-A, México.

LLOVER, JORDI. *Ideología Y Metodología Del Diseño*. Gustavo Gill, Barcelona, 1979.

MORRIS, CHARLES WILLIAM, *Fundamentos de la teoría de los signos*. Barcelona : Paidos, 1995

RODGERS, PAUL, *Diseño de producto*, Barcelona: Promopress, c2011

ALCAIDE MARZAL, JORGE, *Diseño de producto: métodos y técnicas*, México: Alfaomega; Universidad Politécnica de Valencia, 2004

Criterios de Evaluación (% por criterio)

12.- EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Evaluación sumativa y criterios para su aplicación

Criterio	Rango de ponderación	Indicadores	Instrumentos
Saber	10%	• Análisis	• Reportes.
		• Síntesis	

Centro Universitario de Tonalá
Licenciatura en Diseño de Artesanía

Saber hacer	80%	• Proyectos del curso	• Proyecto ejecutivo (documento)
			• Presentación del proyecto y dominio del tema
			• Bocetos , modelos en el proceso
			• Prototipo
			• Solución de diseño
			• Expresión gráfica
Saber ser	10%	• Participación	• Asistencia participativa
			• Disposición en la participación individual y trabajo en equipo.
Suma	100%		

Participantes en la elaboración	
Código	Nombre
2944476	MDNP Juan Modesto Peña Castro

Fecha			
Elaboración	Aprobación por Academia	Autorización Colegio Departamental	Próxima revisión
Enero 2014	Enero 2014		Enero 2015