



1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Vanguardias y Tendencias del Diseño Industrial
Clave de la asignatura:	DIC-1436
SATCA ¹ :	2-2-4
Carrera:	Ingeniería en Diseño Industrial

2. Presentación

<p>Caracterización de la asignatura</p> <p>Aporta al egresado la capacidad crítica y prospectiva con respecto a las tendencias del diseño industrial, a partir del análisis histórico y actual, permitirá definir el sustento de las vanguardias y la conformación del diseño para el mercado contemporáneo.</p> <p>La asignatura permite revisar la evolución histórica de los conceptos del diseño industrial, desde la estructuración de los sistemas de comunicación hasta las condicionantes actuales del mercado para enfrentar el quehacer profesional del arte en respuesta a las condiciones de las tendencias actuales. A través de la asignatura, el estudiante analiza la estructuración conceptual en que se basa el diseño industrial, las condicionantes contextuales que rigen el diseño y el mercadeo del objeto-producto a partir de las vanguardias y tendencias que conforman el diseño, producción y consumo. Consolida la capacidad de desarrollar prospectivas que permitan la comprensión y uso de las tendencias como base proyectual.</p> <p>Se relaciona con las siguientes asignaturas de la carrera: Fundamentos de diseño, Fundamentos teóricos del Diseño Industrial, Metodología para el Diseño Industrial, Apreciación y expresión artística y estética y Talleres de Productos.</p> <p>Y con las siguientes competencias genéricas: Capacidad de análisis y síntesis, Capacidad para organizar y planificar, Habilidad para gestionar la información empleando las tecnológicas de la comunicación y Capacidad crítica y autocrítica.</p>
<p>Intención didáctica</p> <p>La manera idónea de abordar los contenidos será teórica-práctica, acercarse a los principios teóricos implícitos en los diseños y posteriormente analizar diversos objetos para interpretar las características que le han permitido ganar un lugar en el mercado.</p> <p>Los contenidos deberán tratarse desde un enfoque crítico, que permita a los estudiantes la comprensión de las vanguardias y tendencias del diseño industrial y como emplearlas para generar nuevos productos, no solo innovándolos sino creando nuevos productos y servicios que cumplan con diversos aspectos funcionales, estéticos o sociales.</p> <p>La extensión y profundidad será la necesaria para que el estudiante, de manera individual, sea capaz de emplear las tendencias para el diseño de objeto-producto que cubran las necesidades de la sociedad contemporánea.</p>

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos



Las actividades a resaltar en los estudiantes para el desarrollo de las competencias genéricas serán: investigación en fuentes diversas, elaborar documentos escritos en su propia lengua, trabajar en equipo y analizar objetos diseñados industrialmente.

Las competencias genéricas a desarrollar por la asignatura son:

- Habilidad para gestionar la información de diversas fuentes
- Capacidad de análisis, abstracción y síntesis
- Interpreta los requerimientos del entorno y del contexto
- Habilidad para interpretar las expresiones artísticas y estéticas
- Postura crítica y autocrítica

El papel del docente será proactivo, motivando e interesando a los estudiantes al análisis de las vanguardias y tendencias del diseño industrial como base proyectual, comprendiendo los factores y agentes que inciden en el diseño y su éxito en el mercado.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Instituto Tecnológico de Álvaro Obregón, del 17 al 20 de septiembre de 2013.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Aguascalientes, Álvaro Obregón, Apizaco, Ciudad. Guzmán, Chetumal, Chihuahua II, Coacalco, Colima, Durango, Irapuato, Mazatlán, Mérida, Mexicali, Morelia, Pachuca, Querétaro, Saltillo, San Luis Potosí, Tlalnepantla y Toluca.	Reunión Nacional De Diseño e Innovación Curricular para el Desarrollo y Formación de Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería en Diseño Industrial.
Desarrollo de Programas en Competencias Profesionales por los Institutos Tecnológicos del 13 de diciembre de 2013 al 28 de febrero de 2014.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Álvaro Obregón, Ciudad. Guzmán, Chetumal, Colima, Mexicali, Morelia y Pachuca.	Elaboración del programa de estudio propuesto en la Reunión Nacional de Diseño e Innovación Curricular para la Formación y Desarrollo de Competencias Profesionales de Ingeniería en Diseño Industrial.
Instituto Tecnológico de Pachuca, del 3 al 6 de marzo de 2014.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Aguascalientes, Álvaro Obregón, Apizaco, Ciudad. Guzmán, Chetumal, Chihuahua II, Coacalco, Colima, CRODE Celaya, Durango, Irapuato, Mazatlán, Mérida, Mexicali, Morelia, Pachuca, Querétaro, Saltillo, San Luis Potosí, Tlalnepantla y Toluca.	Reunión Nacional de Consolidación del Programas en Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería en Diseño Industrial.
Instituto Tecnológico Superior de Irapuato, del 4 al 7 de diciembre de 2018.	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Álvaro Obregón, Chihuahua II, Pachuca, Tijuana y Superior de Santiago Papasquiaro.	Reunión de Seguimiento Curricular de los Programas Educativos de Ingeniería Aeronáutica, Ingeniería en Minería, Ingeniería en Diseño



		Industrial e Ingeniería en Biotecnología del Tecnológico Nacional de México.
--	--	--

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
Valora y selecciona las vanguardias y tendencias del diseño industrial para el desarrollo de objeto-producto creativos, innovadores y competitivos para la sociedad actual.

5. Competencias previas

<ul style="list-style-type: none"> Distingue, valora y aplica los principios teóricos del diseño para estructurar sistemas formal-comunicativos que cumplan las necesidades psicológicas, físicas y sociales contemporáneas. Interpreta y valora los fundamentos del diseño industrial para generar objetos-productos y servicios acordes a las necesidades y requerimientos del mercado. Analiza y valora los conceptos que a lo largo de la Historia han conformado los criterios y valores estéticos y artísticos para aprovecharlos en el diseño de objetos que satisfagan las necesidades de la sociedad contemporánea.

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Diseño y sociedad	1.1 Origen del diseño. Visión antropológica y ontológica 1.2 Diseño y comunicación 1.3 Diseño y cultura 1.3.1 El fenómeno de la producción en culturas de consumo masivo 1.3.2 El fenómeno de la producción en culturas de autoconsumo 1.3.3 Identidad 1.4 Diseño y naturaleza 1.5 Diseño y mercado 1.6 Diseño y tecnología
2	Creatividad e innovación	2.1 Paradigma y cambio 2.2 Creatividad e innovación 2.3 De la vanguardia a la tendencia y el estilo 2.4 Macro tendencias del diseño en la moda
3	Vanguardias y tendencias contemporáneas	3.1 Lenguaje deconstructivo 3.2 Pensamiento posestructuralista 3.3 Por qué el Retro como tendencia 3.4 Líderes vanguardistas actuales 3.5 Tendencias en productos actuales

7. Actividades de aprendizaje de los temas

Diseño y sociedad	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Analiza y valora la estructuración del significado en el diseño para concebir objeto-producto que respondan a una época y a una sociedad	<ul style="list-style-type: none"> En equipo, investigar la manera de estructurar el lenguaje del objeto-productos para conformar el significado a transmitir como medio de comunicación, exponiendo los



<p>Genéricas: Habilidad para gestionar la información de diversas fuentes Capacidad de análisis, abstracción y síntesis Interpreta los requerimientos del entorno y del contexto</p>	<p>resultados en clase a través de una presentación digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizar diversos diseños (mobiliario, accesorios, vestimenta, vehículos, etc.), generados en los últimos 200 años, evaluando las características que los identifican en cada época y la dependencia que crearon en su sociedad, exponer conclusiones con la ayuda de un elemento gráfico • Investigar los factores que conforman el concepto de identidad de un objeto y su valor para el proceso de masificación en los mercados y generar un reporte. • Buscar información en equipo para exponer en clase los contextos naturales, tecnológico, del mercado y cultural como fuentes de inspiración para el proceso de diseño.
Creatividad e innovación	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Analiza y evalúa las tendencias de diseño para crear escenarios prospectivos para objeto-producto de calidad y que respondan a las necesidades sociales contemporáneas.</p> <p>Genéricas: Habilidad para interpretar la expresiones artísticas y estéticas Postura crítica y autocrítica Capacidad de análisis, abstracción y síntesis</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A partir de la exposición del docente, el estudiante identificará y analizará las facultades humanas que permiten la diferenciación de los individuos, su creatividad e innovación, presentando un reporte. • Investigar diversos métodos para fomentar la creatividad e innovación, definiendo el papel de las “nuevas conexiones” a través de la ruptura de esquemas tradicionales o paradigmáticos; reportando los hallazgos. • Identificar las tendencias actuales en el campo del diseño y la manera de utilizarlas en los mercados de consumo actuales. Generar una presentación digital con los resultados
Vanguardias y tendencias contemporáneas	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Elige y argumenta teorías de pensamiento para fundamentar el proceso de diseño de objeto-producto que respondan a las condiciones actuales del mercado y la sociedad.</p> <p>Genéricas: Habilidad para gestionar la información de diversas fuentes Capacidad de análisis, abstracción y síntesis Habilidad para interpretar la expresiones artísticas y estéticas Postura crítica y autocrítica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Indagar acerca de la estructuración de los procesos de comunicación y del lenguaje y su relación con el diseño industrial, reportar hallazgos en documento. • Examinar en diversos textos propuestos por el facilitador, los postulados de la Deconstrucción, como utilizarlos como base proyectual en el desarrollo de nuevas conexiones en el proceso creativo, estructurar la información para presentación. • Generar un ensayo sobre “El pensamiento Posestructuralista”, identificando sus propuestas y su utilización en los procesos de innovación del diseño industrial y su



	<p>adecuación a las necesidades del mercado contemporáneo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar una tabla comparativa de tendencias y productos actuales, diferenciando sus características que les han permitido su éxito en el mercado.
--	---

8. Práctica(s)

<ul style="list-style-type: none"> Visita a tiendas de diseño y/o exposiciones que permitan al alumno estar en contacto con las tendencias actuales. Proyección de documental de diseño : “Objectified”

9. Proyecto de asignatura

<p>El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fundamentación: marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo. Planeación: con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitario, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo. Ejecución: consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar. Evaluación: es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.
--

10. Evaluación por competencias

<ul style="list-style-type: none"> Para evaluar las actividades de aprendizaje se recomienda, por ejemplo: mapas conceptuales, exposiciones en clase, ensayos, problemarios, reportes de visitas, portafolio de evidencias y cuestionarios, reportes de prácticas, casos de estudio. Para verificar el nivel del logro de las competencias del estudiante se recomienda utilizar, por ejemplo: listas de cotejo, listas de verificación, matrices de valoración, guías de observación, coevaluación y autoevaluación. La evaluación del presente programa deber ser diagnostica, continua y sumativa, así como en primera y segunda oportunidad con base en lo señalado en el lineamiento correspondiente.



11. Fuentes de información

1. Rosa S, Alberto (2013) Estrategia de diseño basada en nuevos materiales. Ebook Kindle
2. Petrosky, Henri (2012) El éxito a través del fracaso: la paradoja del diseño. Colección popular. Fondo de Cultura Económica. México
3. Barroso V, Elena (2010) Comunicación, universo artístico y nuevas tecnologías. Universidad Alfar
4. Lesky, Albin (2012) Diseño del siglo XX. Taschen. Alemania
5. Fiell, Charlotte (2013) Diseño escandinavo. Taschen. Alemania
6. Gimenez, Marc (2013) European product design. Instituto Monsa. España
7. Rodríguez, Gerardo(1983) Manual de diseño industrial, Ediciones G.Gili, México.