



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD AZCAPOTZALCO		DIVISION CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO		1/ 2	
NOMBRE DEL PLAN POSGRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS					
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE			CREDITOS	10
1407123	SEMINARIO DE DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS I			TIPO	OBL.
H.TEOR. 3.0	SERIACION			TRIM.	II
H.PRAC. 4.0					

OBJETIVO(S) :

Objetivo General.

Al final de la UEA el alumno será capaz de:

- Conocer y definir las teorías y temas fundamentales para su formación y profundización de conocimientos en el proceso de Diseño y Desarrollo de Productos para poder realizar proyectos de aplicación en representaciones 2D y 3D en temas concretos de acuerdo con las características específicas de la opción seleccionada.

Objetivos Específicos.

Al final de la UEA el alumno será capaz de:

- Conocer y distinguir el desarrollo, sistemas y subsistemas de la temática del proyecto planteado para cada caso apoyados en el Modelo General del Proceso de Diseño (MGPD) justificando la aplicación de técnicas CAD en 2D y 3D.
- Estructurar el caso y el problema para cada proyecto a realizar. Analizar y desarrollar soluciones de Diseño Industrial para el caso y problema planteados.

CONTENIDO SINTETICO:

El contenido del seminario será en función del tipo de proyectos a realizar y con base en los planteamientos teóricos, metodológicos y técnicos



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 378

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 1407123

SEMINARIO DE DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS I

establecidos para cada caso.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

Por las características de un seminario el grupo de aprendizaje es activo pues los participantes no reciben la información ya elaborada, sino que la buscan, la indagan, la discuten y la comparten en un ambiente de recíproca colaboración.

MODALIDADES DE EVALUACION:

La evaluación terminal del alumno será en función de su participación en las discusiones del seminario de acuerdo a las temáticas propuestas por el profesor y que se concrete en un ensayo respecto al Desarrollo de Productos.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. HERSCHMANN, D. Practical User Interface Design: Developing Software Within Real World Constraints. Ed. Morgan Kaufmann, 2012.
2. JOHNSON, J. Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules. Ed. Morgan Kaufmann, 2010.
3. MARTÍNEZ, J. Visual Thinking: for Design. Ed. Morgan Kaufmann, 2008.
4. ROEBUCK, K. Tangible User Interfaces: High-impact Emerging Technology - What You Need to Know: Definitions, Adoptions, Impact, Benefits, Maturity, Vendors. Ed. Tebbo, 2011.
5. SMITH, M. Human interface and the management of information: Symposium on Human Interface 2009. Ed. Springer, 2009.
6. TULLIS. Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics (Interactive Technologies). Ed. Morgan Kaufmann, 2008.
7. WARE, C. Information Visualization, Second Edition: Perception for Design (Interactive Technologies). Ed. Morgan Kaufmann, 2004.
8. WARE, C. Métodos de diseño industrial en el ciclo de vida de software: El papel de la usabilidad en el diseño de interfaces. Editorial Académica Española, 2008.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESION NUM. 378

EL SECRETARIO DEL COLEGIO