



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA 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		
1407131	SEMINARIO DE DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS III	TIPO	OBL.		
H.TEOR. 3.0	SERIACION 1407127 Y AUTORIZACION	TRIM.	IV		
H.PRAC. 4.0					

OBJETIVO(S) :

Objetivo General.

Al final de la UEA el alumno será capaz de:

- Conocer y analizar proyectos de aplicación o desarrollo en la Materialización y los Ciclos de Vida del Producto.

Objetivos Específicos.

Al final de la UEA el alumno será capaz de:

- Identificar las técnicas CAM o Rapid Prototype para materializar las propuestas de diseño analizadas que responden a los planteamientos establecidos en su materialización.
- Concretar el ensamble de los modelos físicos desarrollados para su óptima operatividad.

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 establecidos para cada caso.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 378

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 1407131

SEMINARIO DE DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS III

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. BERKUN, S. Making Things Happen: Mastering Project Management. Ed. O'Reilly Media, 2008.
2. LYONS, N. Interactive Project Management: Pixels, People, and Process. Ed. New Riders Press, 2012.
3. SCHMIDT, T. Strategic Project Management Made Simple: Practical Tools for Leaders and Teams. Editor: Willey, 2009.
4. STONE, T. L. Managing the Design Process-Concept Development: An Essential Manual for the Working Designer. Ed. Rockport Publishers, 2010.
5. UNGER, R. A Project Guide to UX Design: For user experience designers in the field or in themaking. Ed. New Riders Press, 2012.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 378

EL SECRETARIO DEL COLEGIO