



Subsistema de **Universidades
Politécnicas**

Manual de Asignatura

HID-ES
REV01

FORMULARIO (Registro)									
Nombre									
Código									
Categoría									
Código									
Fecha de Emisión									
Descripción de la asignatura									
Estructura de la asignatura									
Tabla de contenidos									
Tabla de actividades									
Tabla de recursos									
Tabla de evaluaciones									

ING. EN DISEÑO INDUSTRIAL

HISTORIA DEL DISEÑO

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



Subsistema de **Universidades
Politécnicas**

Directorio

Lic. Emilio Chuayffet Chemor
Secretario de Educación

Dr. Fernando Serrano Migallón
Subsecretario de Educación Superior

Mtro. Héctor Arreola Soria
Coordinador General de Universidades Tecnológicas y Politécnicas

Dr. Gustavo Flores Fernández
Coordinador de Universidades Politécnicas.

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



Subsistema de
**Universidades
Politécnicas**

PÁGINA LEGAL

Participantes

LDG María Luisa Zúñiga Flores - Universidad Politécnica de la Zona Metropolitana de Guadalajara.

Arq. Carlos Zepeda Jaramillo - Universidad Politécnica de la Zona Metropolitana de Guadalajara.

LDI Jaime Agustín Ramírez Ibarra - Universidad Politécnica de la Zona Metropolitana de Guadalajara.

Primera Edición: 2011

DR © 2011 Coordinación de Universidades Politécnicas.

Número de registro:

México, D.F.

ISBN_____

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
PROGRAMA DE ESTUDIOS.....	2
FICHA TÉCNICA.....	3
DESARROLLO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	5
DESARROLLO DE PRÁCTICAS Y PROYECTO FINAL.....	11
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	14
GLOSARIO.....	22
BIBLIOGRAFÍA.....	23

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

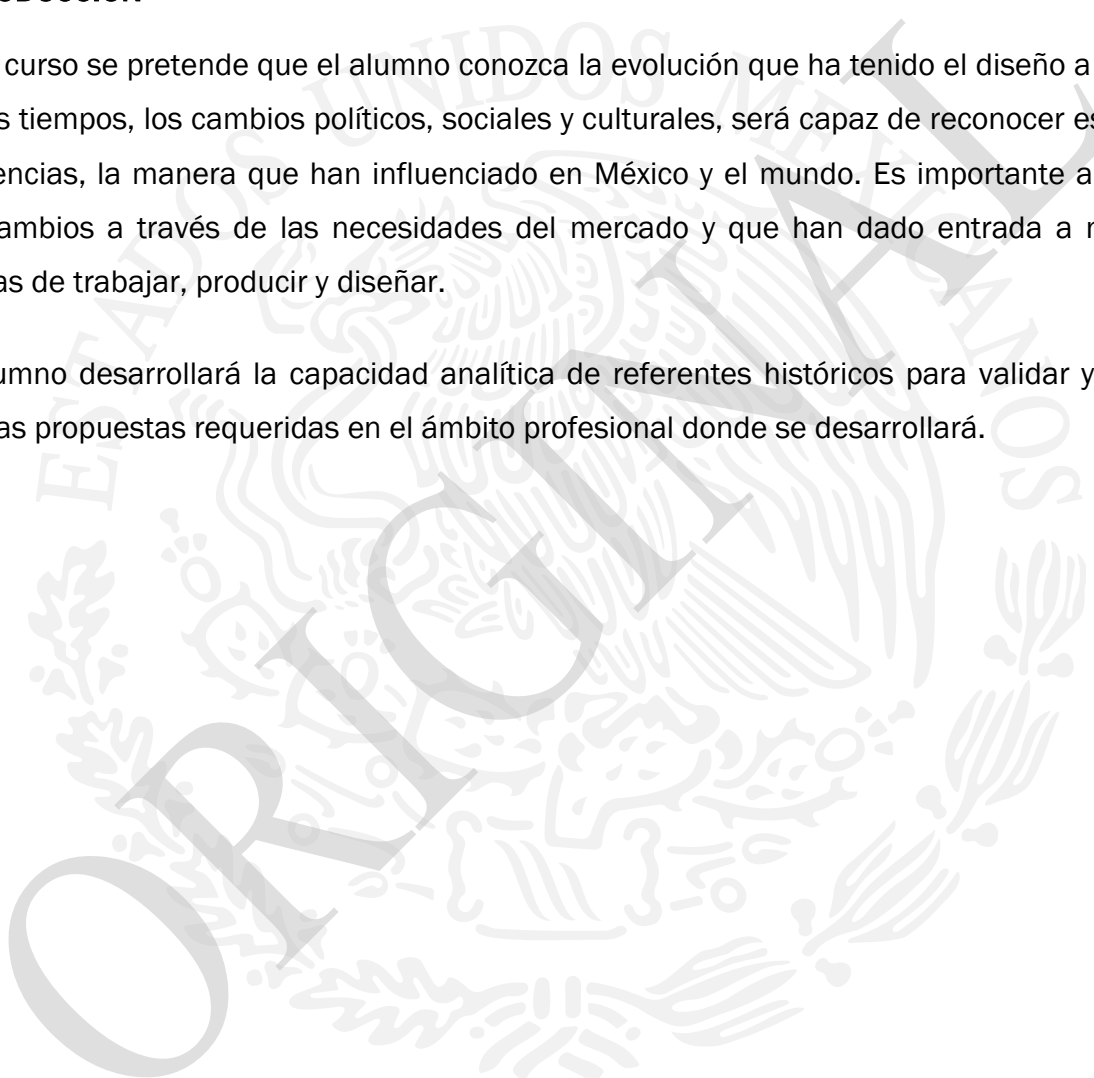


Subsistema de **Universidades
Politécnicas**

INTRODUCCIÓN

En el curso se pretende que el alumno conozca la evolución que ha tenido el diseño a través de los tiempos, los cambios políticos, sociales y culturales, será capaz de reconocer estilos y tendencias, la manera que han influenciado en México y el mundo. Es importante analizar los cambios a través de las necesidades del mercado y que han dado entrada a nuevas formas de trabajar, producir y diseñar.

El alumno desarrollará la capacidad analítica de referentes históricos para validar y hacer nuevas propuestas requeridas en el ámbito profesional donde se desarrollará.



SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA




Subsistema de
**Universidades
Politécnicas**

PROGRAMA DE ESTUDIO

DATOS GENERALES

NOMBRE DEL PROGRAMA EDUCATIVO:	Ingeniería en Diseño Industrial
OBJETIVO DEL PROGRAMA EDUCATIVO:	La formación integral de ingenieros en diseño industrial, competentes por sus aportaciones innovativas para solucionar las necesidades del ámbito de la industria, en entornos globalizados y cambiantes y de mercados laborales cada vez más exigentes.
NOMBRE DE LA ASIGNATURA:	Historia del Diseño
CLAVE DE LA ASIGNATURA:	HD-ES
OBJETIVO DE LA ASIGNATURA:	El alumno será capaz de identificar las distintas teorías y formas de proceder en la historia del diseño industrial con el objeto de que sus propuestas estén fundamentadas a través de los orígenes del diseño industrial
TOTAL HRB. DEL CUATRIMESTRE:	75
FECHA DE EMISIÓN:	enero de 2011.
UNIVERSIDADES PARTICIPANTES:	Universidad Politécnica de la Zona Metropolitana de Guadalajara, Universidad Politécnica de Cuanajuto

CONTENIDOS PARA LA FORMACIÓN			ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE										EVALUACIÓN				OBSERVACIÓN	
UNIDADES DE APRENDIZAJE	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS	TÉCNICAS SUGERIDAS		ESPACIO EDUCATIVO			MOVILIDAD FORMATIVA		MATERIALES REQUERIDOS*	EQUIPOS REQUERIDOS*	TOTAL DE HORAS				TÉCNICA		INSTRUMENTO
			PARA LA ENSEÑANZA (PROFESOR)	PARA EL APRENDIZAJE (ALUMNO)	AULA	LABORATORIO	OTRO	PROYECTO	PRÁCTICA			TEÓRICA		PRÁCTICA				
												Presencial	NO Presencial	Presencial	NO Presencial			
I. Introducción al Diseño.	Al completar la unidad, el alumno será capaz de: "Describir las principales manifestaciones de diseño en las culturas antiguas."	ED1. Exposición sobre las principales manifestaciones de diseño en las culturas antiguas.	Actividad focal introductoria	Exposición individual y/o en equipo. Investigación	X	N/A	X	N/A	N/A	Visita Zona Arqueológica	Pintarón, diapositivas, película	Proyector, equipo de cómputo	9	3	3	0	Campo	"Guía de observación para exposición sobre las principales manifestaciones de diseño en las culturas antiguas."
II. Cultura e historia del Diseño.	Al completar la unidad, el alumno será capaz de: "Distinguir los procesos en la industrialización de los automóviles."	EP1. Investigación sobre los procesos en la industrialización de los automóviles.	Retroalimentación	Participación	X	N/A	N/A	N/A	N/A	Pintarón	Proyector, equipo de cómputo	6	2	2	0	Documental	"Rúbrica para investigación sobre los procesos en la industrialización de los automóviles."	
III. Nuevos modelos industriales y decorativos.	Al terminar la unidad, el alumno será capaz de: "Describir las corrientes del Diseño Industrial."	ED1. Exposición sobre las corrientes del diseño en la época.	Retroalimentación	Análisis de casos concretos de diseños forma-función	X	N/A	N/A	N/A	Dibujo de un objeto o mueble inspirado en el Art Nouveau	Pintarón	Proyector, equipo de cómputo	12	4	4	0	Campo	"Guía de observación para exposición sobre las corrientes del diseño."	
IV. Diseño entre guerras, nuevos estilos.	Al completar la unidad el alumno será capaz de: "Describir las etapas de desarrollo de la Bauhaus en las escuelas de diseño" "Describir las características del diseño escandinavo."	EP1. Ensayo de las etapas y desarrollo de la Bauhaus. EP2. Investigación sobre las características del Diseño Escandinavo.	Guía de discusión	Trabajo en equipo, discusión de tema	X	N/A	N/A	N/A	Visita a Museo College del Constructivismo Ruso	Pintarón	Proyector, equipo de cómputo	12	4	4	0	Documental	"Rúbrica para ensayo de las etapas y desarrollo de la Bauhaus." "Rúbrica para investigación sobre las características del Diseño Escandinavo."	
V. Diseño de Postguerra.	Al completar la unidad, el alumno será capaz de: "Distinguir las vanguardias de Diseño que se dieron en la época después de las Guerras Mundiales."	EC1. Cuestionario sobre las vanguardias después de las Guerras Mundiales. EP1. Proyecto final: Maqueta de un producto diseñado a partir de una tendencia del diseño	Retroalimentación (Estrategias de cierre)	Lectura. Presentación de proyecto	X	N/A	N/A	Elaboración de maqueta	N/A	Pintarón	Proyector, equipo de cómputo	6	2	2	0	Documental	"Cuestionario sobre las vanguardias después de las Guerras Mundiales." "Rúbrica para proyecto final: elaborar Maqueta de un producto diseñado a partir de una tendencia del diseño."	

 Subsistema de Universidades Politécnicas	FICHA TÉCNICA HISTORIA DEL DISEÑO
---	--

Nombre:	HISTORIA DEL DISEÑO
Clave:	HID-ES
Justificación:	<p>El alumno debe conocer los orígenes de nuestro tejido industrial, para que desarrolle una serie de fundamentos y conocimientos, que le faciliten alcanzar un mayor grado de formación histórica sobre los orígenes del diseño industrial y su transformación a través de las corrientes artísticas del último siglo para su trabajo profesional y compromiso con la sociedad.</p>
Objetivo:	<p>El alumno será capaz de identificar las distintas teorías y formas de proceder en la historia del Diseño Industrial con el objeto de que sus propuestas estén fundamentadas a través de los orígenes del Diseño Industrial.</p>
Habilidades:	<p>Capacidad para comprender, analizar y juzgar las distintas teorías del diseño. Capacidad de trabajo en equipo cooperativa y multidisciplinariamente en distintas situaciones. Capacidad de dirigir, organizar y estructurar el trabajo en equipo de investigación. Ejercicio de la docencia en sus diversos grados en los casos y términos.</p>
Competencias genéricas a desarrollar:	<p>Desarrollo de capacidades analíticas y sintéticas, dominio de conceptos, proactividad para la búsqueda de referentes históricas, pensamiento lógico y abstracto, colaboración en el trabajo de equipo.</p>

Capacidades a desarrollar en la asignatura	Competencias a las que contribuye la asignatura
<p>Identificar características formal-estéticas con base a investigación de campo para determinar el mercado de los productos</p> <p>Proponer escenarios futuros con base en tendencias del sector para identificar las necesidades del mercado</p>	<p>Determinar aspectos cualitativos y cuantitativos de soluciones existentes y nuevas en razón de aspectos estético-formales para la fabricación y/o mejora de productos.</p> <p>Prospectar escenarios futuros con indicadores de mercado del ámbito industrial para atender las necesidades y tendencias del sector y/o producto.</p>

	Unidades de aprendizaje	HORAS TEORÍA		HORAS PRÁCTICA	
		presencial	No presencial	presencial	No presencial
Estimación de tiempo (horas) necesario para transmitir el aprendizaje al alumno, por Unidad de Aprendizaje:	Unidad I. Introducción al Diseño.	9	3	3	0
	Unidad II. Cultura e historia del Diseño.	6	2	2	0
	Unidad III. Nuevos modelos industriales y decorativos.	12	4	4	0
	Unidad IV. Diseño entre guerras, nuevos estilos.	12	4	4	0
	Unidad V. Diseño de Posguerra.	6	2	2	0
Total de horas por cuatrimestre:	75				
Total de horas por semana:	5				

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



Subsistema de **Universidades
Politécnicas**

Créditos:

5




 Subsistema de Universidades Politécnicas	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE UNIDAD I EL DISEÑO EN LAS CULTURAS ANTIGUAS
--	--

Nombre de la asignatura:	Historia del Diseño.		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Unidad I. Introducción al Diseño.		
Nombre de la práctica o proyecto:	1. El diseño en las culturas antiguas.		
Número:	1	Duración (horas) :	9
Resultado de aprendizaje:	El alumno será capaz de describir las principales manifestaciones de diseño en las culturas antiguas.		
Requerimientos (Material o equipo):	Biblioteca, sala de proyección. Proyector, laptop.		
<p>Actividades a desarrollar en la práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se dividirá en equipos el grupo, para realizar una investigación y exposición de los temas a tratar en la unidad. - Culturas antiguas: <ul style="list-style-type: none"> - Mesopotamia y Egipto. - Grecia y Roma - India y China - Olmecas, Mayas, Aztecas. <p>Se hará referencia a las muestras de diseño más importantes de cada cultura, enfatizando la aparición del diseño para satisfacer las necesidades que se presentaban en ese tiempo y cómo las resolvían.</p> <p>Se enfatizará en los descubrimientos tecnológicos de cada cultura, así como la forma de vida de cada una de ellas, aspectos sociales, políticos y de culto.</p> <p>Se mostrará un video con documental para hacer una puesta en común, a manera de reflexión de cómo resolvían problemas de diseño, reforzando la exposición de los alumnos.</p> <p>Se realizará la práctica No. 1</p>			
<p>Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica:</p> <p>ED1: Exposición sobre las principales manifestaciones de diseño en las culturas antiguas.</p>			



**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE UNIDAD II
PROCESOS DE INDUSTRIALIZACIÓN**

Nombre de la asignatura:	Historia del Diseño.		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Unidad II. Cultura e historia del Diseño.		
Nombre de la práctica o proyecto:	2. Procesos de industrialización.		
Número:		Duración (horas) :	6
Resultado de aprendizaje:	El alumno será capaz de distinguir los procesos en la industrialización de los automóviles.		
Requerimientos (Material o equipo):	Salón de clase, proyector.		
<p>Actividades a desarrollar en la práctica: Los temas a tratar serán los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Londres 1851, fuente del mal gusto. - Modelo Ford T - Modelo Thonet - Ideal Arts & Crafts <p>El profesor dará una introducción a cambios que se suscitaron en el siglo XIX, enfatizando en las nuevas formas de trabajar, después de la Revolución Industrial, cómo se generaba la división del trabajo y los que se oponían trabajar de esa manera. Así como lo que ocurría en México, con las influencias extranjeras en el diseño. Importancia forma – función y procesos de producción.</p>			
<p>Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica: EP1: Investigación sobre los procesos en la industrialización de los automóviles.</p>			

 Subistema de Universidades Politécnicas	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE UNIDAD III CORRIENTES DE DISEÑO
--	--

Nombre de la asignatura:	Historia del Diseño.		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Unidad III. Nuevos modelos industriales y decorativos.		
Nombre de la práctica o proyecto:	3. Corrientes de Diseño.		
Número:		Duración (horas) :	12
Resultado de aprendizaje:	El alumno será capaz de describir las corrientes del Diseño Industrial.		
Requerimientos (Material o equipo):	Salón de clase, proyector.		
<p>Actividades a desarrollar en la práctica:</p> <p>Es importante destacar la nueva cultura decorativa y cómo el Art Nouveau estuvo presente en varias manifestaciones de diseño y arquitectura. Se destacará la tecnificación que tuvo México en la época del Porfiriato y cómo estuvo influenciado por la cultura francesa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Finales del Siglo XIX. Cultura decorativa. - Art Nouveau, Liberty, Modernismo. - Porfiriato (1876 - 1911) Influencia francesa en México. - Werkbund Alemana. Peter Behrens. - Diseñadores franceses - Las vanguardias y el Diseño Industrial. <p>Se trabajará en equipo cada uno de los temas, presentando un resumen y exposición frente al grupo, para distinguir rasgos característicos de las corrientes de diseño de la época, a través de imágenes.</p>			
<p>Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica:</p> <p>ED1: Exposición sobre las corrientes del diseño en la época.</p>			



**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE UNIDAD IV
BAUHAUS**

Nombre de la asignatura:	Historia del Diseño.		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Unidad IV. Diseño entre guerras, nuevos estilos.		
Nombre de la práctica o proyecto:	4. Bauhaus		
Número:		Duración (horas) :	7
Resultado de aprendizaje:	El alumno será capaz de describir las etapas de desarrollo de la Bauhaus en las escuelas de diseño.		
Requerimientos (Material o equipo):	Salón de clase, proyector.		
<p>Actividades a desarrollar en la práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Neoplasticismo. - Constructivismo Ruso. - Le Corbusier. - Futurismo italiano y principales diseñadores italianos. <p>Se realizará un ensayo de forma individual, sobre la escuela más importante de Diseño y Arquitectura en Alemania, y cómo es que se convirtió en un parte aguas en la historia del diseño.</p> <p>Por equipo se realizará una presentación de las etapas y los ejemplos de diseño industrial, así como los diseñadores más destacados de esa época.</p>			
<p>Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica:</p> <p>EP1. Ensayo de las etapas y desarrollo de la Bauhaus.</p>			

 <p>Subsistema de Universidades Politécnicas</p>	<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE UNIDAD IV DISEÑO ENTRE GUERRAS NUEVOS ESTILOS</p>
--	---

Nombre de la asignatura:	Historia del Diseño.		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Unidad IV. Diseño entre guerras. Nuevos estilos.		
Nombre de la práctica o proyecto:	5. Diseño Escandinavo.		
Número:	Duración (horas) :	5	
Resultado de aprendizaje:	El alumno será capaz de describir las características del diseño escandinavo.		
Requerimientos (Material o equipo):	Salón de clase, proyector.		
<p>Actividades a desarrollar en la práctica: Los temas que se abordarán serán</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alvar Aalto y la vía organicista. - Diseño Escandinavo. <p>Dar énfasis en este estilo de diseño y la importancia que tiene el hacer un buen uso de los recursos naturales con los que se cuenta, así como la fuente de inspiración de los grandes diseñadores escandinavos.</p>			
<p>Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica: EP2: Investigación sobre las características del Diseño Escandinavo.</p>			

 <p>Subsistema de Universidades Politécnicas</p>	<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE UNIDAD V DISEÑO DE POSGUERRA</p>
--	--

Nombre de la asignatura:	Historia del Diseño.		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Unidad V. Diseño de posguerra		
Nombre de la práctica o proyecto:	Exposición sobre las vanguardias después de las Guerras Mundiales.		
Número:	Duración (horas) :	6	
Resultado de aprendizaje:	El alumno será capaz de distinguir las vanguardias de Diseño que se dieron en la época después de las Guerras Mundiales.		
Requerimientos (Material o equipo):	Salón de clase, pintarrón, proyector.		
<p>Actividades a desarrollar en la práctica:</p> <p>Destacar el trabajo que la escuela de Ulm realizó para dar forma la metodología que se emplea en el Diseño Industrial, la relación y acuerdos de trabajo con la empresa Braun, características y reflexión en la posibilidad de crear un vínculo de esa naturaleza con alguna empresa de la región.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El buen diseño. Italia. - Otras influencias extranjeras en México. <p>Se abordarán las características del buen diseño, Italia, con ejemplos gráficos y se reflexionará por último en las influencias que ha tenido México en cuanto a diseño, motivando a los alumnos a tener y trabajar por una identidad que destaque en el ámbito mundial del diseño.</p> <p>Se trabajará en equipo y se desarrollará una lámina que muestre gráficamente los conceptos aprendidos.</p>			
<p>Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica:</p> <p>EC1: Cuestionario sobre las vanguardias después de las Guerras Mundiales.</p>			

 <p>Subsistema de Universidades Politécnicas</p>	<p>DESARROLLO DE LA PRÁCTICA UNIDAD I INTRODUCCIÓN AL DISEÑO</p>
--	---

Nombre de la asignatura:	Historia del Diseño		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Unidad 1. Introducción al diseño		
Nombre de la práctica o proyecto:	Visita a lugar arqueológico		
Número:	1	Duración (horas) :	3
Resultado de aprendizaje:	Contextualizar la teoría recibida de las culturas prehispánicas.		
Requerimientos (Material o equipo):	Transporte y autorización de salida de la Universidad		
Actividades a desarrollar en la práctica:	Informe sobre la visita		
Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica:	ED1: Exposición sobre las principales manifestaciones de diseño en las culturas antiguas.		

 Subsistema de Universidades Politécnicas	DESARROLLO DE LA PRÁCTICA UNIDAD IV VISITA A UN MUSEO
---	--

Nombre de la asignatura:	Historia del Diseño		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Unidad 4. Diseño entre guerras		
Nombre de la práctica o proyecto:	Visita a un museo, con presentación especial de diseño industrial o una época que marcó en el diseño.		
Número:	2	Duración (horas) :	4
Resultado de aprendizaje:	Contextualizar y analizar los referentes históricos así como incentivar el acervo cultural.		
Requerimientos (Material o equipo):	Transporte y permiso de la Universidad		
Actividades a desarrollar en la práctica:	Análisis de conceptos aprendidos a través de la visita. Informe escrito		
Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica:	EP2: Investigación sobre las características del Diseño Escandinavo		

 Subsistema de Universidades Politécnicas	DESARROLLO DE PROYECTO FINAL MAQUETA DE UN PRODUCTO DISEÑADO
--	---

Nombre de la asignatura:	Historia del Diseño		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	Diseño de posguerra		
Nombre de la práctica o proyecto:	Proyecto final maqueta de un producto diseñado		
Número:		Duración (horas) :	4
Resultado de aprendizaje:	Distinguir las vanguardias de Diseño que se dieron en la época después de las Guerras Mundiales, integrando en un producto diseñado una tendencia del diseño.		
Requerimientos (Material o equipo):	El necesario, para realizar la maqueta.		
Actividades a desarrollar en el proyecto. El trabajo final consistirá en realizar una maqueta de un objeto o mueble que el alumno elija, dando un tema especial y que cumpla con el estilo que él decida. Haciendo un escrito de una cuartilla, justificando su idea con el referente histórico.			
Evidencias a las que contribuye el desarrollo de la práctica: EP1: Proyecto final: Maqueta de un producto diseñado a partir de una tendencia del diseño.			

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



Subsistema de
**Universidades
Politécnicas**

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN



INSTRUCCIONES

Revisar los documentos o actividades que se solicitan y marque en los apartados “SI” cuando la evidencia a evaluar se cumple; en caso contrario marque “NO”. En la columna “OBSERVACIONES” ocúpela cuando tenga que hacer comentarios referentes a lo observado.

Valor	Características a cumplir	CUMPLE		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1 punto	Realiza introducción pertinente del tema a tratar			
1 punto	Al inicio de la exposición da a conocer el objetivo de la misma.			
1 punto	Posee un buen conocimiento del tema que expone.			
1 punto	Responden adecuadamente a las preguntas e inquietudes de sus compañeros y/o profesor.			
1 punto	Presenta un lenguaje adecuado, claro y respetuoso.			
1 punto	Capacidad de formular una reflexión personal.			
1 punto	Capacidad de relacionar la exposición con algunos contenidos tratados en clases.			
1 punto	Capacidad de realizar una síntesis de los contenidos tratados en la exposición.			
1 punto	Favorecen la participación activa de sus compañeros a través de preguntas e inquietudes.			
1 punto	Utiliza adecuadamente los apoyos, materiales, audiovisuales y/o computacionales.			
10	CALIFICACIÓN:			


<p>Subsistema de Universidades Politécnicas</p>	<p>ESTADOS UNIDOS MEXICANOS</p> <p>RÚBRICA DE INVESTIGACIÓN SOBRE LOS PROCESOS EN LA INDUSTRIALIZACIÓN DE LOS AUTOMÓVILES</p> <p>Subsistema de Universidades Politécnicas</p>
---	--

CATEGORIA	Excelente	Sobresaliente	Aceptable	Necesita mejorar / Insuficiente
Apuntes	La información está anotada y organizada de una manera muy ordenada y con mucho cuidado.	La información está anotada legiblemente y con cierta organización.	La información está anotada.	La información fue anotada sólo con la ayuda de compañeros/maestros o cuando fue recordado.
Organización	La información está muy bien organizada con párrafos bien redactados y con subtítulos.	La información está organizada con párrafos bien redactados.	La información está organizada, pero los párrafos no están bien redactados.	La información proporcionada no parece estar organizada.
Calidad de Información	La información está claramente relacionada con el tema principal y proporciona varias ideas secundarias y/o ejemplos.	La información da respuesta a las preguntas principales y 1-2 ideas secundarias y/o ejemplos.	La información da respuesta a las preguntas principales, pero no da detalles y/o ejemplos.	La información tiene poco o nada que ver con las preguntas planteadas.
Construcción de párrafos	Todos los párrafos incluyen introducción, oración, explicación, o detalles, y una conclusión.	La mayoría de los párrafos incluyen introducción, oración, explicación, o detalles, y una conclusión.	Los párrafos incluyen información relacionada, pero no se construyeron bien.	La estructura del párrafo no es clara y las sentencias dentro del no están relacionadas entre sí.
Gramática	No hay errores gramaticales, de puntuación u ortográficos.	Casi no hay errores gramaticales, de puntuación u ortográficos.	Hay pocos errores gramaticales, de puntuación u ortográficos.	Hay muchos errores gramaticales, de puntuación y ortográficos.
Diagramas, gráficas, tablas o ilustraciones	Los diagramas e ilustraciones son ordenados, exactos y aumentan la comprensión.	Los diagramas e ilustraciones son exactos y aumentan la comprensión del lector del tema.	Los diagramas e ilustraciones son aseados y exactos y a veces aumenta la comprensión.	Los diagramas e ilustraciones no son claros o exactos, y no aumentan la comprensión.

INSTRUCCIONES

Revisar los documentos o actividades que se solicitan y marque en los apartados “SI” cuando la evidencia a evaluar se cumple; en caso contrario marque “NO”. En la columna “OBSERVACIONES” ocúpela cuando tenga que hacer comentarios referentes a lo observado.

Valor	Características a cumplir	CUMPLE		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1 punto	Realiza introducción pertinente del tema a tratar			
1 punto	Al inicio de la exposición da a conocer el objetivo de la misma.			
1 punto	Posee un buen conocimiento del tema que expone.			
1 punto	Responden adecuadamente a las preguntas e inquietudes de sus compañeros y/o profesor.			
1 punto	Presenta un lenguaje adecuado, claro y respetuoso.			
1 punto	Capacidad de formular una reflexión personal.			
1 punto	Capacidad de relacionar la exposición con algunos contenidos tratados en clases.			
1 punto	Capacidad de realizar una síntesis de los contenidos tratados en la exposición.			
1 punto	Favorecen la participación activa de sus compañeros a través de preguntas e inquietudes.			
1 punto	Utiliza adecuadamente los apoyos, materiales, audiovisuales y/o computacionales.			
10	CALIFICACIÓN:			

 E ICA Subsistema de Universidades Politécnicas	RÚBRICA PARA ENSAYO SOBRE LAS ETAPAS Y DESARROLLO DE LA BAUHAUS	Subsistema de Universidades Politécnicas
--	--	--

Crterios	Aceptable	Aceptable con recomendaciones	No Aceptable
Comprensión de Conceptos	Identifica plenamente los conceptos del tema, identifica objetos y características funcionales de los mismos. Hace un análisis y comparación con los objetos de hoy en día y comprende la influencia que ha tenido esta escuela o estilo en el diseño actual.	Identifica superficialmente los conceptos del tema, pero requiere supervisión para comprender características funcionales de los objetos. No encuentra relación entre la Bauhaus y el diseño actual.	Tiene problemas para identificar los conceptos del tema.
Argumentación y conclusiones	Su trabajo es argumentado con elementos retomados de los materiales y su propia opinión. En su conclusión muestra muy buena relación con el tema y su opinión personal.	Su trabajo retoma los materiales citándolos y sin relación clara con su opinión, al momento de hacer su conclusión.	No muestra argumentación sólida y fundamentada en los materiales ni en su propia opinión. No concluye nada.
Redacción, claridad, ortografía	Se expresa de manera Clara y concisa. Asimismo su expresión muestra lógica, buena redacción y sin o pocos problemas de ortografía.	Se expresa de manera clara. Su expresión muestra cierta lógica, pero es demasiado escueto. Su redacción es buena, pero muestra diversos problemas de ortografía.	Se expresa de manera poco clara. Su expresión no está debidamente estructurada, la redacción es mala, y muestra serios problemas ortográficos.



CATEGORIA	Excelente	Sobresaliente	Aceptable	Necesita mejorar / Insuficiente
Apuntes	La información está anotada y organizada de una manera muy ordenada y con mucho cuidado.	La información está anotada legiblemente y con cierta organización.	La información está anotada.	La información fue anotada sólo con la ayuda de compañeros/maestros o cuando fue recordado.
Organización	La información está muy bien organizada con párrafos bien redactados y con subtítulos.	La información está organizada con párrafos bien redactados.	La información está organizada, pero los párrafos no están bien redactados.	La información proporcionada no parece estar organizada.
Calidad de Información	La información está claramente relacionada con el tema principal y proporciona varias ideas secundarias y/o ejemplos.	La información da respuesta a las preguntas principales y 1-2 ideas secundarias y/o ejemplos.	La información da respuesta a las preguntas principales, pero no da detalles y/o ejemplos.	La información tiene poco o nada que ver con las preguntas planteadas.
Construcción de párrafos	Todos los párrafos incluyen introducción, oración, explicación, o detalles, y una conclusión.	La mayoría de los párrafos incluyen introducción, oración, explicación, o detalles, y una conclusión.	Los párrafos incluyen información relacionada, pero no se construyeron bien.	La estructura del párrafo no es clara y las sentencias dentro del no están relacionadas entre sí.
Gramática	No hay errores gramaticales, de puntuación u ortográficos.	Casi no hay errores gramaticales, de puntuación u ortográficos.	Hay pocos errores gramaticales, de puntuación u ortográficos.	Hay muchos errores gramaticales, de puntuación y ortográficos.
Diagramas, gráficas, tablas o ilustraciones	Los diagramas e ilustraciones son ordenados, exactos y aumentan la comprensión.	Los diagramas e ilustraciones son exactos y aumentan la comprensión del lector del tema.	Los diagramas e ilustraciones son aseados y exactos y a veces aumenta la comprensión.	Los diagramas e ilustraciones no son claros o exactos, y no aumentan la comprensión.

Programa Educativo: _____

Nombre: _____ Fecha: _____

Instrucciones: Responde las siguientes preguntas:

1. ¿Cuáles eran los objetivos que perseguían al fundar la escuela HFG de Ulm?
2. ¿Qué teoría manejaba Tomás Maldonado con respecto a la enseñanza del diseño?
3. ¿Cómo fue que la escuela HFG de Ulm modificó la visión del Diseño Industrial de acuerdo a la metodología empleada en los proyectos de diseño?
4. ¿Qué características debe tener el “buen diseño” para la fabricación de un producto?
5. ¿Qué influencias con respecto al Diseño Industrial ha tenido México y de qué manera crees que puedes marcar un estilo propio en tu profesión?

Relaciona las columnas con la opción correcta:

6. Tomó gran importancia en cómo las formas clásicas se adaptan a la contemporaneidad mediante el uso innovador de los materiales.
7. Consideró el proceso de diseño como una metodología sistemática, científica y con base teórica.
8. Universalidad, atemporalidad e innovación.
9. Un punto medular en el diseño es la interfaz, donde se pone la atención en el usuario y el producto.
10. Trabajó en la forma exterior del producto, logrando la atracción de la apariencia formal.

Opciones a relacionar:

- a) Tomás Maldonado.
- b) Styling.
- c) Marco Zanuso.
- d) Gui Bonisepe.
- e) El buen diseño.
- f) Bauhaus.

 Subsistema de Universidades Politécnicas	RÚBRICA PARA EVALUAR MAQUETA FINAL Y JUSTIFICACIÓN POR ESCRITO
---	---

Crterios	Aceptable	Aceptable con recomendaciones	No Aceptable
Diseño de objeto de acuerdo a una tendencia o estilo de Diseño	Identifica plenamente el estilo en el que diseña su objeto y lo aplica en su maqueta	Identifica superficialmente el estilo pero requiere supervisión para plasmar las características del mismo en su objeto.	Tiene problemas para identificar los estilos.
Limpieza y terminado de la maqueta	Su maqueta es impecable, con muy buenos terminados y limpieza	La maqueta está bien realizada pero tiene defectos en los terminados o en la limpieza	La maqueta es deficiente y presenta problemas en la limpieza y terminados.
Justificación del estilo empleado	Se expresa de manera Clara y concisa. Asimismo su justificación muestra lógica, buena redacción y sin o pocos problemas de ortografía.	Se expresa de manera clara. Su justificación muestra cierta lógica, pero es demasiado escueto. La redacción es buena, pero muestra diversos problemas de ortografía.	Se expresa de manera poco clara. Su justificación no está debidamente estructurada, la redacción es mala, y muestra serios problemas ortográficos.

GLOSARIO

Corriente: Curso, movimiento o tendencia de los sentimientos o de las ideas. *Diccionario de la Real Academia Española.*

Diseño: Traza o delineación de un edificio o de una figura. Descripción o bosquejo verbal de algo. *Diccionario de la Real Academia Española.*

Diseño Industrial: Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie. *Diccionario de la Real Academia Española.*

Estilo: Carácter propio que da a sus obras un artista plástico o un músico. Conjunto de características que individualizan la tendencia artística de una época. *Diccionario de la Real Academia Española.*

Forma: Configuración externa de algo. *Diccionario de la Real Academia Española.*

Función: Capacidad de actuar propia de los seres vivos y de sus órganos, y de las máquinas o instrumentos. *Diccionario de la Real Academia Española.*

Tendencia: Idea religiosa, económica, política, artística, etc., que se orienta en determinada dirección. *Diccionario de la Real Academia Española.*

Vanguardia: Avanzada de un grupo o movimiento ideológico, político, literario, artístico, etc. *Diccionario de la Real Academia Española.*

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



Subsistema de Universidades
Politécnicas

BIBLIOGRAFÍA

Básica

Diseño. Historia, teoría y práctica del Diseño

Bernhard E. Bürdek . 2007

Gustavo Gili SA. Barcelona, España

978842-5216190

Historia del Diseño Industrial

Rosalía Torrent, Joan M. Marín.

Ediciones Cátedra. Madrid. 2005, 2007

13: 9788437622675

Tesoros del Arte popular Mexicano/ colección Nelson A. Rockefeller

Marion Dettinger Jr.

Artes de México. México, D.F. 2009

978-607-461-043-7

Complementaria

Tecnología y Diseño en el México Prehispánico

Oscar Salinas Flores

Trillas. 2010. México, D.F.

978968-5852142