



**Universidad Michoacana  
de San Nicolás de  
Hidalgo**  
Facultad de Arquitectura

# **DISEÑO Y PROCESOS**



**Ciclo escolar 2021-2022**

## DISEÑO Y PROCESOS

Al paso de los tiempos la arquitectura se ha vuelto un campo cada vez más flexible, siendo un área más interdisciplinar, pasando de **la teoría a la práctica** y encontrando un espacio de posibilidades alternas a la práctica de la arquitectura.

Es entonces donde el diseño empieza a ser una práctica ligada a la arquitectura buscando el contribuir por medio de una lógica de **experimentación, imaginación, orientación hacia el uso y colaboración.**

## DEFINICIÓN DE LA MATERIA

La optativa busca ofrecer al alumno otras maneras de hacer, por medio del diseño. El diseño ha sido un campo importante para la transformación de la producción material a lo largo del tiempo, debido a la innovación de los materiales, tendencias y tecnologías de la época lo que ha llevado a la generación de diferentes procesos de diseño que respondan a una temporalidad.

## OBJETIVO GENERAL

La materia tiene como objetivo, identificar materiales, técnicas, herramientas para desarrollar un proceso de diseño y llegar a la propuesta material de un objeto, ya sea de manera física o especulativa.

## OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Identificar algún material u elemento.
- Analizar, diversos procesos y definir un proceso alternativo para el desarrollo del trabajo.
- Diseñar y hacer un producto final.

## TEMARIO

- 1 Presentación, definición y alcances
- 2 3 Introducción al diseño
- 4 5 Definición de proceso de diseño
- 6 7 Definición y concepto de objeto
- 8 Investigación de campo
- 9 Primeras aproximaciones
- 10 Definción del Objeto de estudio
- 11 12 Análisis de propuesta
- 13 Análisis de propuesta
- 14 Visualización y/o especulación del objeto

## DINÁMICA DE ENSEÑANZA

La dinámica de enseñanza en el curso esta contemplada, una parte teórica proporcionándole al alumno información respecto al diseño, una segunda parte será práctica donde el alumno deberá reconocer procesos de diseños y por último el alumno en base a la lógica del diseño, la experimentación, la imaginación, definirá un objeto basándose en su propia definición de proceso de diseño.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

Asistencia al curso	10%
Trabajos parciales	30%
Participación	10%
Entrega parcial	20%
Entrega final	30%

## BIBLIOGRAFÍA

Sparker, P. (2010). Diseño y cultura una introducción: desde 1900 hasta la actualidad, Barcelona, España: Gustavo Gili

Escobar, A. (2016). Autonomía y diseño: la realización de lo comunal. Popayán, Colombia. Universidad del Cauca.

Mallet. A. (2020) Entender y promover el sistema cultural, Diseño y Diásporas, capítulo 174. <https://disenoydiaspora.org/>

Murani, B. (1983) Como nacen los objetos, Barcelona, España, Gustavo Gili.