



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE  
 ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

**1. Datos generales**

**Materia:** DISEÑO 7 OBJETOS  
**Código:** FDI0070  
**Paralelo:** A, A, A, A, A  
**Periodo :** Septiembre-2016 a Febrero-2017  
**Profesor:** BALAREZO ANDRADE DIEGO GERARDO, CABRERA  
**Correo electrónico:** acabrera@uazuay.edu.ec, dbalarezo@uazuay.edu.ec

| Docencia | Práctico | Autónomo: 0          |          | Total horas |
|----------|----------|----------------------|----------|-------------|
|          |          | Sistemas de tutorías | Autónomo |             |
| 12       |          |                      |          | 12          |

**Prerrequisitos:**

Código: FDI0066 Materia: DISEÑO 6 OBJETOS  
 Código: FDI0165 Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL  
 Código: FDI0214 Materia: TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 4 OBJETOS

**2. Descripción y objetivos de la materia**

Esta asignatura teórico práctica aborda dimensión de la Innovación, entendida como la capacidad para manejar simultáneamente la información dentro de un proceso integral, desde desde la mirada del usuario, el objeto, el contexto y el diseñador como actor del diseño.

En este nivel, la materia introduce la visión del diseño como una dimensión solucionadora de necesidades humanas/sociales, incorporando a través de la investigación, la relación diseñador- usuario al proyecto.

Esta asignatura se constituye como parte de la materia central donde las otras asignaturas del mismo nivel confluyen.

**3. Contenidos**

|            |   |
|------------|---|
| <b>01.</b> | <b>Innovación en diseño y calidad de vida</b>     |
| 01.01.     | Del diseño a la interface. Tendencias. (32 horas) |
| 01.02.     | El diseño invisible (32 horas)                    |
| 01.03.     | Principios universales del diseño (32 horas)      |
| <b>02.</b> | <b>Innovación en el objeto de uso</b>             |
| 02.01.     | El objeto y su contexto (24 horas)                |
| 02.02.     | La lectura del objeto (24 horas)                  |
| 02.03.     | Fundamentación del diseño de producto (24 horas)  |
| <b>03.</b> | <b>Innovación en tecnología</b>                   |
| 03.01.     | Innovación de materiales y técnicas (12 horas)    |
| 03.02.     | Diseño para el ambiente (12 horas)                |

**4. Sistema de Evaluación**

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

**Evidencias**

**aa. Resolver problemas de diseño en base a la investigación.**

- 1.-Descibir las generalidades de los procesos de innovación en el diseño de productos
- 2.- Incluir procesos y propuestas e innovación en sus proyectos de diseño
- 3.- Explicar, clasificar, identificar y utilizar los diferentes ejes de la innovación

- Informes
- Informes
- Informes
- Informes
- Investigaciones
- Investigaciones
- Investigaciones
- Investigaciones
- Proyectos
- Proyectos
- Proyectos

| Resultado de aprendizaje de la materia  | Evidencias   |
|---|--|
|   | -Proyectos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Resolución de ejercicios, casos y otros<br>-Resolución de ejercicios, casos y otros<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos   |
| <b>ab. Buscar y determinar estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño.</b>   |  |
| -2.- Incluir procesos y propuestas e innovación en sus proyectos de diseño  | -Informes<br>-Informes<br>-Informes<br>-Informes<br>-Proyectos<br>-Proyectos<br>-Proyectos<br>-Proyectos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Resolución de ejercicios, casos y otros<br>-Resolución de ejercicios, casos y otros<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos |
| <b>ad. Resolver los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación</b>   |  |
| -1.- Descibir las generalidades de los procesos de innovación en el diseño de productos<br>2.- Incluir procesos y propuestas e innovación en sus proyectos de diseño<br>3.- Explicar, clasificar, identificar y utilizar los diferentes ejes de la innovación | -Informes<br>-Informes<br>-Informes<br>-Informes<br>-Investigaciones<br>-Investigaciones<br>-Investigaciones<br>-Investigaciones<br>-Proyectos<br>-Proyectos<br>-Proyectos<br>-Proyectos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos         |
| <b>ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.</b>  |  |
| -1.- Descibir las generalidades de los procesos de innovación en el diseño de productos<br>2.- Incluir procesos y propuestas e innovación en sus proyectos de diseño<br>3.- Explicar, clasificar, identificar y utilizar los diferentes ejes de la innovación | -Informes<br>-Informes<br>-Informes<br>-Informes<br>-Investigaciones<br>-Investigaciones   |

| Resultado de aprendizaje de la materia | Evidencias   |
|--|--|
|  | -Investigaciones<br>-Investigaciones<br>-Proyectos<br>-Proyectos<br>-Proyectos<br>-Proyectos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos |

**Desglose de evaluación**

| Evidencia                      | Descripción  | Contenidos sílabo a evaluar  | Aporte     | Calificación | Semana                                   |
|--------------------------------|--|--|------------|--------------|--|
| Investigaciones                | Capitulo 1   | Innovación en diseño y calidad de vida   | APORTE 1   | 5            | Semana: 2 (19/09/16 al 24/09/16)         |
| Trabajos prácticos - productos | capítulo 2   | Innovación en el objeto de uso   | APORTE 2   | 10           | Semana: 6 (17/10/16 al 22/10/16)         |
| Reactivos                      | examen por reactivos   | Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología | APORTE 3   | 5            | Semana: 11 (21/11/16 al 26/11/16)        |
| Trabajos prácticos - productos | capítulo 3   | Innovación en tecnología   | APORTE 3   | 10           | Semana: 12 (28/11/16 al 03/12/16)        |
| Proyectos                      | esquicio   | Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología | EXAMEN     | 10           | Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017) |
| Trabajos prácticos - productos | capitulo 1, 2, 3   | Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología | EXAMEN     | 10           | Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017) |
| Trabajos prácticos - productos | Se mantienen los 10 puntos del trabajo práctico del examen final | Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología | SUPLETORIO | 10           | Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017) |
| Proyectos                      | examen supletorio  | Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología | SUPLETORIO | 10           | Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017) |

**Metodología**

Se impartirá los conceptos teóricos que corresponden a cada uno de los capítulos, los estudiantes desarrollaran sus propuestas en función de los estudios de apoyo que deberán realizar en cada uno de los ejercicios. Las propuestas serán sometidas constantemente a exposiciones y revisiones individuales y colectivas. El taller esta relacionado con las materias de Expresión, Computación, Ergonomía , Morfología, Tecnología, Gestion etc para lo cual habrá una coordinación con estas materias en el desarrollo de los proyectos.

**Criterios de Evaluación**

Para todos los proyectos se consideraran seis aspectos en el proceso de evaluación: Investigación, nivel de innovación, bocetaje, desarrollo, documentación técnica, y concreción del proyecto a nivel de prototipo.

**5. Referencias**

**Bibliografía base**

**Libros**

| Autor | Editorial | Título | Año | ISBN |
|-------|-----------|--------|-----|------|
|-------|-----------|--------|-----|------|

| Autor  | Editorial          | Título   | Año  | ISBN              |
|--|--------------------|--|------|-------------------|
| BRAMSTON, DAVID                              | parramon           | BASES DEL DISEÑO DE PRODUCTO: DE LA IDEA AL PRODUCTO   | 2010 | 978-84-342-3668-4 |
| BONSIEPE, GUI                                | Ediciones Infinito | DEL OBJETO A LA INTERFASE                              | 1999 | 987-96370-6-2     |
| CHAVES NORBERTO                              | Paidós             | EL DISEÑO INVISIBLE                                    | 2005 | 950-12-2722-7     |
| FLUSSER, VILEM                               | SINTESIS           | FILOSOFIA DEL DISEÑO: LA FORMA DE LAS COSAS            | 2002 | 9788477389897     |
| HUDSON JENIFER                               | Blume              | MIL NUEVOS DISEÑOS                                     | 2010 | 978-84-9801-447-1 |
| HUDSON JENIFER                               | Laurence King      | PROCESS 50 PRODUCT DESIGNS FROM CONCEPT TO MANUFACTURE | 2011 | 9781856697255     |
| KARL T ULRICH; STEVEN D EPPINGE              | McGraw Hill        | DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS                       | 2013 | 978-6-07-150944-4 |
| MORRIS, RICHARD                              | parramon           | FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE PRODUCTO                     | 2009 | 9788434235571     |
| RAYMOND, MARTIN                              | Promopress         | TENDENCIAS   | 2010 | 978-84-92810-02-4 |
| WILLIAM LIDWELL, KRITINA HOLDEN, JILL BUTLER | BLUME              | PRINCIPIOS UNIVERSALES DE DISEÑO                       | 2011 | 978-84-8076-913-6 |
| BRAMSTON, DAVID                              | parramon           | BASES DEL DISEÑO DE PRODUCTO: DE LA IDEA AL PRODUCTO   | 2010 | 978-84-342-3668-4 |
| BONSIEPE, GUI                                | Ediciones Infinito | DEL OBJETO A LA INTERFASE                              | 1999 | 987-96370-6-2     |
| CHAVES NORBERTO                              | Paidós             | EL DISEÑO INVISIBLE                                    | 2005 | 950-12-2722-7     |
| FLUSSER, VILEM                               | SINTESIS           | FILOSOFIA DEL DISEÑO: LA FORMA DE LAS COSAS            | 2002 | 9788477389897     |
| HUDSON JENIFER                               | Blume              | MIL NUEVOS DISEÑOS                                     | 2010 | 978-84-9801-447-1 |
| HUDSON JENIFER                               | Laurence King      | PROCESS 50 PRODUCT DESIGNS FROM CONCEPT TO MANUFACTURE | 2011 | 9781856697255     |
| KARL T ULRICH; STEVEN D EPPINGE              | McGraw Hill        | DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS                       | 2013 | 978-6-07-150944-4 |
| MORRIS, RICHARD                              | parramon           | FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE PRODUCTO                     | 2009 | 9788434235571     |
| RAYMOND, MARTIN                              | Promopress         | TENDENCIAS   | 2010 | 978-84-92810-02-4 |
| WILLIAM LIDWELL, KRITINA HOLDEN, JILL BUTLER | BLUME              | PRINCIPIOS UNIVERSALES DE DISEÑO                       | 2011 | 978-84-8076-913-6 |

## Web

| Autor  | Título                                  | URL   |
|--|---|---|
| Reforma  | Trabajan Con Innovación, Diseño Y       | <a href="http://search.proquest.com/docview/308307453?">http://search.proquest.com/docview/308307453?</a>                 |
| Reforma  | Logran Empresas Ventas Con Innovación Y | <a href="http://search.proquest.com/docview/835121325?">http://search.proquest.com/docview/835121325?</a>                 |
| Galán, María Beatriz   | E- Libro                                | <a href="http://site.ebrary.com/lib/uasuausp/docDetail.action?">http://site.ebrary.com/lib/uasuausp/docDetail.action?</a> |
| Arbonies Angle   | E- Libro                                | <a href="http://site.ebrary.com/lib/uasuausp/docDetail.action?">http://site.ebrary.com/lib/uasuausp/docDetail.action?</a> |
| Portafolio (Nov 28, 2006): 300 Proyectos Compiten En Innovación De |   | <a href="http://search.proquest.com/docview/334336844?">http://search.proquest.com/docview/334336844?</a>                 |
| Reforma  | Trabajan Con Innovación, Diseño Y       | <a href="http://search.proquest.com/docview/308307453?">http://search.proquest.com/docview/308307453?</a>                 |
| Reforma  | Logran Empresas Ventas Con Innovación Y | <a href="http://search.proquest.com/docview/835121325?">http://search.proquest.com/docview/835121325?</a>                 |
| Galán, María Beatriz   | E- Libro                                | <a href="http://site.ebrary.com/lib/uasuausp/docDetail.action?">http://site.ebrary.com/lib/uasuausp/docDetail.action?</a> |
| Arbonies Angle   | E- Libro                                | <a href="http://site.ebrary.com/lib/uasuausp/docDetail.action?">http://site.ebrary.com/lib/uasuausp/docDetail.action?</a> |
| Portafolio (Nov 28, 2006): 300 Proyectos Compiten En Innovación De |   | <a href="http://search.proquest.com/docview/334336844?">http://search.proquest.com/docview/334336844?</a>                 |

## Software

## Bibliografía de apoyo

### Libros

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 07/09/2016

Estado: Aprobado

## 1. Datos generales

Materia: DISEÑO 7 OBJETOS

Código: FDI0070

Paralelo: A, A, A, A, A

Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017

Profesor: BALAREZO ANDRADE DIEGO GERARDO, CABRERA

Correo electrónico: CHIRIBOGA ALFREDO EDUARDO  
acabrera@uazuay.edu.ec,

dbalarezo@uazuay.edu.ec

| Docencia | Práctico | Autónomo: 0          |          | Total horas |
|----------|----------|----------------------|----------|-------------|
|          |          | Sistemas de tutorías | Autónomo |             |
| 12       |          |                      |          | 12          |

### Prerrequisitos:

Código: FDI0066 Materia: DISEÑO 6 OBJETOS

Código: FDI0165 Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL

Código: FDI0214 Materia: TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 4 OBJETOS

## 2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura se constituye como parte de la materia central donde las otras asignaturas del mismo nivel confluyen.

Esta asignatura teórico práctica aborda la dimensión de la Innovación, entendida como la capacidad para manejar simultáneamente la información dentro de un proceso integral, desde desde la mirada del usuario, el objeto, el contexto y el diseñador como actor del diseño.

En este nivel, la materia introduce la visión del diseño como una dimensión solucionadora de necesidades humanas/sociales, incorporando a través de la investigación, la relación diseñador- usuario al proyecto.

## 3. Contenidos

|            |   |
|------------|---|
| <b>01.</b> | <b>Innovación en diseño y calidad de vida</b>     |
| 01.01.     | Del diseño a la interface. Tendencias. (32 horas) |
| 01.02.     | El diseño invisible (32 horas)                    |
| 01.03.     | Principios universales del diseño (32 horas)      |
| <b>02.</b> | <b>Innovación en el objeto de uso</b>             |
| 02.01.     | El objeto y su contexto (24 horas)                |
| 02.02.     | La lectura del objeto (24 horas)                  |
| 02.03.     | Fundamentación del diseño de producto (24 horas)  |
| <b>03.</b> | <b>Innovación en tecnología</b>                   |
| 03.01.     | Innovación de materiales y técnicas (12 horas)    |
| 03.02.     | Diseño para el ambiente (12 horas)                |

## 4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

### aa. Resolver problemas de diseño en base a la investigación.

-1.-Descibir las generalidades de los procesos de innovación en el diseño de productos

2.- Incluir procesos y propuestas e innovación en sus proyectos de diseño

3.- Explicar, clasificar, identificar y utilizar los diferentes ejes de la innovació

-Informes

-Informes

-Informes

-Informes

-Investigaciones

| Resultado de aprendizaje de la materia   | Evidencias   |
|--|--|
|  | -Investigaciones<br>-Investigaciones<br>-Investigaciones<br>-Proyectos<br>-Proyectos<br>-Proyectos<br>-Proyectos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Resolución de ejercicios, casos y otros<br>-Resolución de ejercicios, casos y otros<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos |
| <b>ab. Buscar y determinar estrategias apropiadas para resolver el caso/proyecto de diseño.</b>  |  |
| -2.- Incluir procesos y propuestas e innovación en sus proyectos de diseño   | -Informes<br>-Informes<br>-Informes<br>-Informes<br>-Proyectos<br>-Proyectos<br>-Proyectos<br>-Proyectos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Resolución de ejercicios, casos y otros<br>-Resolución de ejercicios, casos y otros<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos         |
| <b>ad. Resolver los problemas de diseño con altos niveles de significación e innovación</b>  |  |
| -1.- Describir las generalidades de los procesos de innovación en el diseño de productos<br>2.- Incluir procesos y propuestas e innovación en sus proyectos de diseño<br>3.- Explicar, clasificar, identificar y utilizar los diferentes ejes de la innovación | -Informes<br>-Informes<br>-Informes<br>-Informes<br>-Investigaciones<br>-Investigaciones<br>-Investigaciones<br>-Investigaciones<br>-Proyectos<br>-Proyectos<br>-Proyectos<br>-Proyectos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Reactivos<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos<br>-Trabajos prácticos - productos                 |
| <b>ag. Habilitar y resolver la concurrencia de más disciplinas hacia particulares desarrollos constructivos.</b>   |  |

| Resultado de aprendizaje de la materia  | Evidencias                      |
|---|---------------------------------|
| -1.- Descibir las generalidades de los procesos de innovación en el diseño de productos | -Informes                       |
| 2.- Incluir procesos y propuestas e innovación en sus proyectos de diseño               | -Informes                       |
|   | -Informes                       |
| 3.- Explicar, clasificar, identificar y utilizar los diferentes ejes de la innovación   | -Investigaciones                |
|   | -Investigaciones                |
|   | -Investigaciones                |
|   | -Investigaciones                |
|   | -Proyectos                      |
|   | -Proyectos                      |
|   | -Proyectos                      |
|   | -Proyectos                      |
|   | -Reactivos                      |
|   | -Reactivos                      |
|   | -Reactivos                      |
|   | -Reactivos                      |
|   | -Trabajos prácticos - productos |
|   | -Trabajos prácticos - productos |
|   | -Trabajos prácticos - productos |
|   | -Trabajos prácticos - productos |

### Desglose de evaluación

| Evidencia                      | Descripción   | Contenidos sílabo a evaluar  | Aporte     | Calificación | Semana                                   |
|--------------------------------|---|--|------------|--------------|--|
| Investigaciones                | capítulo 1  | Innovación en diseño y calidad de vida   | APOORTE 1  | 5            | Semana: 2 (19/09/16 al 24/09/16)         |
| Trabajos prácticos - productos | Capitulo 2  | Innovación en el objeto de uso   | APOORTE 2  | 10           | Semana: 6 (17/10/16 al 22/10/16)         |
| Reactivos                      | examen por reactivos  | Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología | APOORTE 3  | 5            | Semana: 11 (21/11/16 al 26/11/16)        |
| Trabajos prácticos - productos | capitulo 3  | Innovación en tecnología   | APOORTE 3  | 10           | Semana: 12 (28/11/16 al 03/12/16)        |
| Proyectos                      | esquicio  | Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología | EXAMEN     | 10           | Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017) |
| Trabajos prácticos - productos | capítulo 1, 2 y 3   | Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología | EXAMEN     | 10           | Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017) |
| Trabajos prácticos - productos | se mantiene los 10 puntos del trabajo práctico del examen final | Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología | SUPLETORIO | 10           | Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017) |
| Proyectos                      | examen supletorio   | Innovación en diseño y calidad de vida, Innovación en el objeto de uso, Innovación en tecnología | SUPLETORIO | 10           | Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017) |

### Metodología

Se impartirá los conceptos teóricos que corresponden a cada uno de los capítulos, los estudiantes desarrollaran sus propuestas en función de los estudios de apoyo que deberán realizar en cada uno de los ejercicios. Las propuestas serán sometidas constantemente a exposiciones y revisiones individuales y colectivas. El taller esta relacionado con las materias de Expresión, Computación, Ergonomía , Morfologia, Tecnología, Gestion etc para lo cual habrá una coordinación con estas materias en el desarrollo de los proyectos.

### Criterios de Evaluación

Para todos los proyectos se consideraran seis aspectos en el proceso de evaluación: Investigación, nivel de innovación, bocetaje, desarrollo, documentación técnica, y concreción del proyecto a nivel de prototipo.

Página

## 5. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

| Autor  | Editorial          | Título   | Año  | ISBN              |
|--|--------------------|--|------|-------------------|
| BRAMSTON, DAVID                              | parramon           | BASES DEL DISEÑO DE PRODUCTO: DE LA IDEA AL PRODUCTO   | 2010 | 978-84-342-3668-4 |
| BONSIEPE, GUI                                | Ediciones Infinito | DEL OBJETO A LA INTERFASE                              | 1999 | 987-96370-6-2     |
| CHAVES NORBERTO                              | Paidós             | EL DISEÑO INVISIBLE                                    | 2005 | 950-12-2722-7     |
| FLUSSER, VILEM                               | SINTESIS           | FILOSOFIA DEL DISEÑO: LA FORMA DE LAS COSAS            | 2002 | 9788477389897     |
| HUDSON JENIFER                               | Blume              | MIL NUEVOS DISEÑOS                                     | 2010 | 978-84-9801-447-1 |
| HUDSON JENIFER                               | Laurence King      | PROCESS 50 PRODUCT DESIGNS FROM CONCEPT TO MANUFACTURE | 2011 | 9781856697255     |
| KARL T ULRICH; STEVEN D EPPINGE              | McGraw Hill        | DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS                       | 2013 | 978-6-07-150944-4 |
| MORRIS, RICHARD                              | parramon           | FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE PRODUCTO                     | 2009 | 9788434235571     |
| RAYMOND, MARTIN                              | Promopress         | TENDENCIAS   | 2010 | 978-84-92810-02-4 |
| WILLIAM LIDWELL, KRITINA HOLDEN, JILL BUTLER | BLUME              | PRINCIPIOS UNIVERSALES DE DISEÑO                       | 2011 | 978-84-8076-913-6 |
| BRAMSTON, DAVID                              | parramon           | BASES DEL DISEÑO DE PRODUCTO: DE LA IDEA AL PRODUCTO   | 2010 | 978-84-342-3668-4 |
| BONSIEPE, GUI                                | Ediciones Infinito | DEL OBJETO A LA INTERFASE                              | 1999 | 987-96370-6-2     |
| CHAVES NORBERTO                              | Paidós             | EL DISEÑO INVISIBLE                                    | 2005 | 950-12-2722-7     |
| FLUSSER, VILEM                               | SINTESIS           | FILOSOFIA DEL DISEÑO: LA FORMA DE LAS COSAS            | 2002 | 9788477389897     |
| HUDSON JENIFER                               | Blume              | MIL NUEVOS DISEÑOS                                     | 2010 | 978-84-9801-447-1 |
| HUDSON JENIFER                               | Laurence King      | PROCESS 50 PRODUCT DESIGNS FROM CONCEPT TO MANUFACTURE | 2011 | 9781856697255     |
| KARL T ULRICH; STEVEN D EPPINGE              | McGraw Hill        | DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS                       | 2013 | 978-6-07-150944-4 |
| MORRIS, RICHARD                              | parramon           | FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE PRODUCTO                     | 2009 | 9788434235571     |
| RAYMOND, MARTIN                              | Promopress         | TENDENCIAS   | 2010 | 978-84-92810-02-4 |
| WILLIAM LIDWELL, KRITINA HOLDEN, JILL BUTLER | BLUME              | PRINCIPIOS UNIVERSALES DE DISEÑO                       | 2011 | 978-84-8076-913-6 |

## Web

| Autor  | Título                                  | URL   |
|--|---|---|
| Reforma  | Trabajan Con Innovación, Diseño Y       | <a href="http://search.proquest.com/docview/308307453?">http://search.proquest.com/docview/308307453?</a>                 |
| Reforma  | Logran Empresas Ventas Con Innovación Y | <a href="http://search.proquest.com/docview/835121325?">http://search.proquest.com/docview/835121325?</a>                 |
| Galán, María Beatriz   | E- Libro                                | <a href="http://site.ebrary.com/lib/uasuyasp/docDetail.action?">http://site.ebrary.com/lib/uasuyasp/docDetail.action?</a> |
| Arbonies Angle   | E- Libro                                | <a href="http://site.ebrary.com/lib/uasuyasp/docDetail.action?">http://site.ebrary.com/lib/uasuyasp/docDetail.action?</a> |
| Portafolio (Nov 28, 2006): 300 Proyectos Compiten En Innovación De |   | <a href="http://search.proquest.com/docview/334336844?">http://search.proquest.com/docview/334336844?</a>                 |
| Reforma  | Trabajan Con Innovación, Diseño Y       | <a href="http://search.proquest.com/docview/308307453?">http://search.proquest.com/docview/308307453?</a>                 |
| Reforma  | Logran Empresas Ventas Con Innovación Y | <a href="http://search.proquest.com/docview/835121325?">http://search.proquest.com/docview/835121325?</a>                 |
| Galán, María Beatriz   | E- Libro                                | <a href="http://site.ebrary.com/lib/uasuyasp/docDetail.action?">http://site.ebrary.com/lib/uasuyasp/docDetail.action?</a> |
| Arbonies Angle   | E- Libro                                | <a href="http://site.ebrary.com/lib/uasuyasp/docDetail.action?">http://site.ebrary.com/lib/uasuyasp/docDetail.action?</a> |
| Portafolio (Nov 28, 2006): 300 Proyectos Compiten En Innovación De |   | <a href="http://search.proquest.com/docview/334336844?">http://search.proquest.com/docview/334336844?</a>                 |

## Software

## Bibliografía de apoyo

### Libros



Web

---

Software

---

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **07/09/2016**

Estado: **Aprobado**