



UAEM

Universidad Autónoma
del Estado de México

Facultad de Arquitectura y Diseño
Licenciatura en Diseño Industrial
Reestructuración, 2015



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía de evaluación del aprendizaje	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	4
IV. Objetivos de la formación profesional	4
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	5
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y actividades de evaluación	5
VII. Mapa curricular	16



II. Presentación de la guía de evaluación del aprendizaje

Esta unidad de aprendizaje tiene como propósito desarrollar las habilidades creativo proyectuales en los estudiantes, así como preparar el proceso de elaboración de conceptos de diseño, basado en los principios de configuración de la forma bidimensional y tridimensional.

Asimismo presentar un panorama general de los enfoques que actualmente direccionan a la disciplina del diseño industrial.

Para la construcción del conocimiento en esta unidad de aprendizaje, se debe propiciar el aprendizaje significativo a través de la guía personalizada del docente, con un máximo de 10 alumnos, atendiendo el proceso creativo proyectual de acuerdo al andamiaje de cada estudiante.

Para dar cumplimiento a este propósito, el docente deberá contar con experiencia profesional en el proceso creativo proyectual del Diseño Industrial.

Comentario [a1]: Enriquecer contenido basándose en el art. 89 del reglamento de estudios profesionales, considerando los métodos, estrategias y recursos durante el curso.

III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:	Básico
Área Curricular:	Diseño Industrial
Carácter de la UA:	Obligatoria

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Formar Licenciados/as en Diseño Industrial con alto sentido de responsabilidad, vocación de servicio, competencias y conocimientos para:

- Crear modelos de objetos, productos y servicios acordes a las necesidades de las personas, a través del proceso de diseño.
- Crear propuestas innovadoras de diseño industrial para resolver la problemática sociocultural del consumo de objetos, productos y servicios.
- Definir los criterios que fundamentan las propuestas de diseño industrial para el diseño e innovación de objetos, productos y servicios.
- Elevar la calidad de vida de la sociedad mediante objetos, productos y servicios amigables con el medio ambiente y estilos de vida.
- Evaluar el desarrollo e implantación del proyecto de diseño industrial.
- Formular el diseño industrial de objetos simples, complejos, especializados y sistémicos.
- Planificar el modo y proceso de producción de los objetos, productos o servicios.



UAEM

Universidad Autónoma
del Estado de México

Facultad de Arquitectura y Diseño
Licenciatura en Diseño Industrial

Reestructuración, 2015



- Proponer el diseño industrial de objetos y productos empleando principios ecológicos, ergonómicos, estéticos y semióticos.
- Proponer estrategias para eficientar la productividad de los procesos de producción.
- Proponer soluciones integrales a las necesidades de la sociedad, mercado, y usuario sobre el diseño industrial de objetos, productos y servicios.
- Representar objetos, productos y servicios bidimensional y tridimensionalmente.
- Utilizar la normatividad relativa a los derechos de autor, marca y patente.
- Utilizar maquinaria y herramienta, así como los materiales más adecuados para la materialización de los objetos o productos.

Utilizar normas de calidad en la producción de insumos, productos y servicios.

Objetivos del núcleo de formación: Básico

Promoverá en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

Objetivos del área curricular o disciplinaria: Diseño Industrial

Formular propuestas de diseño de forma innovadora y eficiente de acuerdo a los diferentes sectores productivos nacionales, evaluando los entornos sociocultural, estético, natural, humano, productivo, tecnológico y económico de una situación, a través del proceso conceptual, metodológico y de representación, que integre los conocimientos y habilidades adquiridas en las áreas de diseño industrial, filosofía y sociología, ergonomía, ecología, económica administrativa, ciencia de los materiales y comunicología del programa educativo, de acuerdo a los ámbitos local, regional y global, con el propósito de mejorar la calidad de vida de la sociedad; de forma libre, reflexiva, responsable y solidaria, promoviendo el humanismo como forma de vida.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Aplicar principios para la construcción de la forma empleando un lenguaje bidimensional y tridimensional para la conceptualización de objetos diseñísticos.



VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y actividades de evaluación.

Unidad 1. Introducción al pensamiento creativo-proyectual		
Objetivo: Reconocer las habilidades del pensamiento como una forma de estructurar un proceso para resolver problemas		
Contenidos:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Definición y complejidad en el diseño industrial 2. El pensamiento creativo como herramienta del diseño 3. Habilidades del pensamiento <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación ▪ Clasificación ▪ Comprensión ▪ Definición ▪ Pensamiento hipotético-deductivo ▪ Cambios, secuencias y transformaciones ▪ Análisis ▪ Síntesis ▪ Evaluación 		
Evaluación del aprendizaje		
Actividad	Evidencia	Instrumento
Observar una situación específica del mundo cotidiano y registrar gráficamente las condiciones que afectan la calidad de vida de las personas (problemas)	Reporte escrito y gráfico de observaciones	Lista de cotejo (descripción de actividad e imagen)
Agrupar las observaciones realizadas con la intención de identificar elementos involucrados	Tabla de clasificación	Lista de cotejo (con base en criterios pre establecidos)
Investigar factores de cada elemento que generan los problemas	Reporte escrito	Rúbrica (pertinencia, calidad y profundidad de la investigación)
Identificar el elemento del que dependen mayormente las causas que afectan la calidad de vida de las personas	Párrafo escrito	Lista de cotejo



Proponer una posible solución enfocada a las causas imputables al elemento seleccionado	Párrafo escrito	Lista de cotejo
Establecer acciones a desarrollar para el elemento seleccionado y poner en marcha	Plan de acciones y condiciones a mejorar Desarrollo	Rúbrica (acción, criterio, parámetro y desarrollo)
Medir avances	Reporte escrito	Lista de cotejo (basado en acciones planteadas)
Presentar resultados	Tabla con resultados	Lista de cotejo
Concluir	Informe escrito	Rúbrica (comparativo de antes y después)

RÚBRICA UNIDAD 1

No.	ETAPA	SUB ETAPA	VALOR	CRITERIO	VALOR ALCANZADO
1	IMAGEN DEL PROYECTO	Carpeta de trabajo	10%	No hojas sueltas /Imagen	
		Logotipo		Originalidad	
		Hoja membretada		Diseño y fundamentación	
		Portada		Logotipo	
				Diseño editorial	
				Logotipo	
		Puntualidad		Nombre del proyecto	
Introducción	Nombre de los alumnos				
	10 Minutos tolerancia				
2	OBSERVACIÓN	Registro de información	20%	Conceptos GENERALES	
		Descripción de actividades, problema y necesidad		Ubicación espacial y temporal de la situación a observar	
				Información en tabla específica y con imágenes	
				Detallada, coherente y secuencial	



3	CLASIFICACIÓN	Involucrados en actividades	10%	Identificación de involucrados
		Clasificación de problemáticas		Agrupación de problemáticas por involucrado
4	COMPRENSIÓN	Investigación de causas que originan los problemas por involucrado	20%	Plantear interrogantes e investigar
		Análisis		Ponderación con base a cada involucrado
5	DEFINICIÓN	Identificación de variables del problema	10%	Selección de usuario, actividad, problema y necesidad a resolver
		Planteamiento del problema		Estructuración en un párrafo de la definición del problema a resolver
6	PENSAMIENTO HIPOTÉTICO DEDUCTIVO	Planteamiento de hipótesis	10%	Posible solución fundamentada en actividad, usuario, problema y necesidad
		Propósito de diseño		Descripción de alcances generales del diseño
7	CAMBIOS SECUENCIAS Y TRANSFORMACIONES (REQUERIMIENTOS DE DISEÑO)	Enunciado	10%	Listado de enunciados que especifiquen de manera concreta lo que se pretende
		Parámetro		Establecer datos cuantificables y medibles para cada enunciado
8	ANÁLISIS, SÍNTESIS Y EVALUACIÓN	Productos existentes	10%	Analizar soluciones existentes e identificar ventajas y desventajas



Unidad 2. Elaboración de conceptos		
Objetivo: Estructurar operaciones conceptuales para facilitar la solución del problema como base para la construcción de la forma.		
Contenidos: 1. La elaboración de conceptos en el área del diseño 2. Aplicación de los principios de la construcción de la forma en la elaboración de conceptos.		
Evaluación del aprendizaje		
Actividad	Evidencia	Instrumento
Relacionar ideas con una representación formal	Representación visual	Rúbrica
Aplicar el concepto con un principio de desarrollo de la forma (principios formales y de color)	Láminas de representación	Rúbrica

RÚBRICA 2

Categoría	10	8	6	4
Actitud	Está muy entusiasmado con el proyecto y se concentra en el mismo todo el tiempo que trabaja.	Demuestra entusiasmo y se concentra todo el tiempo	El estudiante trabaja, pero algunas veces pierde la concentración, llega a frustrarse o necesita recordatorios frecuentes	El estudiante rara vez trabaja a menos que se le recuerde o se le insista
Diseño de detalles	El diseño captura el "sabor" de la obra o tema mediante la inclusión de varios detalles que precisamente reflejan el periodo, cultura o	El diseño de alguna manera captura el "sabor" de la obra o tema mediante la inclusión de unos	El diseño está basado en los principios lógicos de diseño, pero tiene poco "sabor"	Hay detalles culturales e históricos en el diseño



	tema central	pocos detalles que reflejan el periodo, cultura o tema central		
Dimensión	El estudiante ha escogido una dimensión que permite una fácil interpretación y que se ha mantenido constante en todo el diseño	El estudiante ha escogido una dimensión que permite una interpretación fácil. Sólo hay problemas menores de consistencia	El estudiante ha escogido una escala que permite una dimensión fácil. Sin embargo hay varios problemas de consistencia	La interpretación no es acorde a dimensión
Símbolos	El estudiante usa con precisión muchos diseños de símbolos. Muy fáciles para ser interpretados	El estudiante ha usado con precisión pocos diseños de símbolos. Relativamente fáciles de interpretar.	El estudiante ha usado varios diseños de símbolos, pero no todos han sido usados con precisión. Son algo difícil de interpretar	Ningún símbolo de diseño ha sido usado
Diseño de concepto	El estudiante entrega un marco teórico completo, interesante y bien justificado para su concepto del diseño	El estudiante entrega un concepto de diseño completo e interesante, pero el marco teórico necesita mayor elaboración	El estudiante entrega un diseño de concepto completo, pero le hace falta el marco teórico	El estudiante entrega un concepto de diseño parcial
Precisión de modelo	El modelo refleja con precisión los elementos del diseño y detalles vistos en la interpretación	El modelo refleja la mayoría de los elementos de diseño y detalles vistos en la interpretación	El modelo refleja el grupo básico, pero le faltan muchos detalles del diseño	No hay modelo o éste es bastante incompleto
Orden de la Interpretación	La interpretación luce profesional, limpia, ordenada y acabada	La interpretación luce limpia, sin evidencia de manchas o pliegues	La interpretación parece haber sido revisada frecuentemente	La interpretación está sucia, manchada y con pliegues. No ha sido hecha con cuidado



Proyecciones	El estudiante ha provisto múltiples proyecciones (ideas, bocetos, esquemas, etc.)	El estudiante ha provisto un plan de piso y una proyección frontal	El estudiante ha provisto ya sea un plan de piso o una proyección frontal	El estudiante no ha provisto proyecciones
---------------------	---	--	---	---

Unidad 3. Principios para la construcción de la forma en el diseño bidimensional y tridimensional.		
Objetivo: Aplicar e implementar los elementos fundamentales del diseño para la configuración de forma		
Contenidos:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Punto 2. Línea 3. Plano 4. Volumen 5. Estructuras (espacio, módulos y redes) 6. Conceptos (repetición, similitud, gradación, radiación y concentración, etcétera) 7. Color 		
Evaluación del aprendizaje		
Actividad	Evidencia	Instrumento
Representación del concepto punto	Elaborar lámina bidimensional de representación del concepto, en materiales diversos	Rúbrica y Lista de cotejo
Representación del concepto línea	Elaborar lámina bidimensional de representación del concepto, en materiales diversos	Rúbrica y Lista de cotejo
Representación del concepto plano	Elaborar lámina bidimensional de representación del concepto, en materiales diversos	Rúbrica y Lista de cotejo
Representación del concepto volumen	Elaborar forma tridimensional de representación del concepto, en materiales diversos	Rúbrica y Lista de cotejo
Representación de estructuras (espacio)	Elaborar forma tridimensional en materiales diversos. Estructuras espaciales	Rúbrica y Lista de cotejo



Representación de estructuras (módulo)	Elaborar forma tridimensional en materiales diversos. Estructuras modulares	Rúbrica y Lista de cotejo
Representación de estructuras (red)	Elaborar forma tridimensional en materiales diversos. Estructuras de red	Rúbrica y Lista de cotejo
Representación de los conceptos: repetición	Elaborar forma tridimensional de representación de los conceptos, en materiales diversos	Rúbrica y Lista de cotejo
Representación de los conceptos: similitud	Elaborar forma tridimensional de representación de los conceptos, en materiales diversos	Rúbrica y Lista de cotejo
Representación de los conceptos gradación	Elaborar forma tridimensional de representación de los conceptos, en materiales diversos	Rúbrica y Lista de cotejo
Representación de los conceptos, radiación	Elaborar forma tridimensional de representación de los conceptos, en materiales diversos	Rúbrica y Lista de cotejo
Representación de los conceptos concentración	Elaborar forma tridimensional de representación de los concepto, en materiales diversos	Rúbrica y Lista de cotejo
Representación de los conceptos con aplicación de color	Elaborar forma tridimensional de representación de los concepto, aplicando color	Rúbrica y Lista de cotejo



RÚBRICA UNIDAD 3

Categoría	10 – 7.6	7.5 - 5.1	5 – 2.6	0 – 2.5
Actitud	Está muy Entusiasmado con el proyecto y se concentra en el mismo todo el tiempo que trabaja	Demuestra entusiasmo y se concentra todo el tiempo	El estudiante trabaja, pero algunas veces pierde la concentración, llega a frustrarse o necesita recordatorios frecuentes	El estudiante rara vez trabaja a menos que se le recuerde o se le insista
Asesoría y avance	El estudiante aplica e integra completamente los conocimientos de diseño a la solución del problema	El estudiante aplica e integra unos pocos conocimientos de diseño a la solución del problema	El estudiante poco aplica e integra conocimientos de diseño a la solución del problema	El estudiante aplica e integra de forma casi nula los conocimientos a la solución del problema
Representación de conceptos	El estudiante usa los conceptos de la clase de manera precisa para ser interpretados	El estudiante ha usado los conceptos de diseño con poca precisión que relativamente son fáciles de interpretar	El estudiante ha usado el concepto de diseño, pero no han sido usados con precisión. Algo difícil de interpretar	Ningún concepto de diseño ha sido usado. Difícil de interpretar
Representación de detalles en trabajos bidimensionales	El trabajo elaborado cumple los parámetros de calidad (trazo, limpieza, acabado) completamente	El trabajo elaborado cumple con unos pocos parámetros de calidad (trazo, limpieza, acabado)	El trabajo elaborado cumple con muy pocos parámetros de calidad (trazo, limpieza, acabado)	No hay parámetros de calidad
Diseño de concepto	El estudiante entrega un marco teórico completo, interesante y bien justificado para su concepto del diseño	El estudiante entrega un concepto de diseño completo e interesante, pero el marco teórico necesita	El estudiante entrega un diseño de concepto completo, pero le hace falta el marco teórico	El estudiante entrega un concepto de diseño parcial



		mayor elaboración		
Representación de detalles en trabajos tridimensionales	La representación tridimensional del objeto luce profesional, limpia, pegada y acabada	La representación tridimensional del objeto luce limpia, sin evidencia de manchas o pliegues	La representación tridimensional del objeto parece presenta falta de limpieza, pegado y acabado	La representación tridimensional del objeto está sucia, manchada y con pliegues. No ha sido hecha con cuidado
Precisión de modelo	El modelo refleja con precisión los elementos del diseño y detalles vistos en la Interpretación	El modelo refleja la mayoría de los elementos de diseño y detalles vistos en la interpretación	El modelo refleja el grupo básico, pero le faltan muchos detalles del diseño	No hay modelo o éste es bastante incompleto
Dimensión	El estudiante ha escogido una dimensión que permite una fácil interpretación y que se ha mantenido constante en todo el diseño	El estudiante ha escogido una dimensión que permite una Interpretación fácil. Sólo hay problemas menores de consistencia	El estudiante ha escogido una escala que permite una dimensión fácil. Sin embargo hay varios problemas de consistencia	La interpretación no es a dimensión

Unidad 4. Enfoques del diseño

Objetivo:

Examinar las actuales perspectivas que abordan el desarrollo de proyectos de diseño industrial como conocimiento previo a las unidades de aprendizaje de diseño posteriores.

Contenidos:

1. Definición del diseño industrial ICSID UAEM
2. Principales enfoques actuales que abordan el desarrollo de proyectos de diseño industrial
 - Diseño empático
 - Diseño estratégico
 - Pensamiento del Diseño *Design thinking*
 - Diseño ecológico o sustentable

Evaluación del aprendizaje



Actividad	Evidencia	Instrumento
Identificar las características de cada uno de los enfoques	Mapa mental	Lista de cotejo
Analizar un objeto de diseño desarrollado bajo cada uno de los enfoques identificados	Ficha técnica	Rúbrica (relación con características y profundidad de análisis)

RÚBRICA UNIDAD 4

ASPECTO	RUBRO	PARÁMETRO	EVALUACIÓN
CARACTERÍSTICAS DEL ENFOQUE DE DISEÑO	Contiene Bases de la Ideología	Definición de enfoque y mapa conceptual	15
	Contiene Estructura del proceso	Etapas ordenadas secuencialmente	
APLICACIÓN DEL PROCESO	Contiene Desarrollo de cada etapa	Secuencia y profundidad	50
CONCLUSIONES	Contiene Análisis de resultados	Evaluación y comparación cuantitativa y cualitativa	15
PRESENTACIÓN	Presenta Resumen ejecutivo digital	Síntesis de la información, pertinencia, desenvolvimiento	20
	Presenta Modelos bi y tridimensionales		

Primera evaluación parcial

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Ejercicios en clase U.1 y U.2	Rúbricas U.1 y U.2	50 %
Proyecto de aplicación U.1 y U.2	Rúbricas U.1 y U.2	50 %
		100%



Segunda evaluación parcial

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Ejercicios en clase U.3 y U.4	Rúbricas U.3 y U.4	50 %
Proyecto de aplicación U.3 y U.4	Rúbricas U.3 y U.4	50 %
		100

Evaluación ordinaria final

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Proyecto de aplicación	Lista de cotejo	100%

Evaluación extraordinaria

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Examen práctico	Examen	100%

Evaluación a título de suficiencia

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Examen práctico	Examen	100%



VII. Mapa curricular

	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10	
O B L I G A T O R I A S	Bases para el diseño 3 6 9 12	Diseño de objetos simples 3 6 9 12	Diseño de objetos complejos 3 6 9 12	Diseño de productos 3 6 9 12	Diseño de productos especializados 3 6 9 12	Diseño de familia de productos 3 6 9 12	Diseño de productos sistémicos 3 6 9 12	Proyectos de diseño industrial 3 6 9 12	Proyecto integral de diseño industrial I 3 6 9 12	Proyecto integral de diseño industrial II 3 6 9 12	
	Pensamiento lógico matemático 2 4 6	Lenguajes para proyectos de diseño industrial 0 4 4	Evolución de los objetos 2 4 6	Historia y teoría del diseño 4 0 4 8	Ergonomía I 2 4 6 8	Ergonomía II 0 6 6 6	Estética 4 0 4 8	Investigación para el diseño industrial 0 4 4 4	Ética profesional 2 2 4 6	P r á c t i c a P r o f e s i o n a l * 30	
	Materiales y procesos para el diseño 0 4 4 4	Sociedad y cultura 2 4 6	Teoría y práctica de maderas 2 4 6 8	Teoría y práctica de cerámica y vidrio 2 4 6 8	Teoría y práctica de metales 2 4 6 8	Estructuración de proyectos de diseño industrial 2 4 4 8	Semiótica 4 0 4 8	Sustentabilidad del diseño industrial 2 2 4 6	Proyectos estratégicos del diseño 0 4 4 4		
	Teoría y práctica de textiles 2 4 6 8	Teoría y práctica de envase y embalaje 2 4 6 8	Teoría y práctica de plásticos 2 4 6 8	Recursos naturales 2 2 4 6	Impacto ambiental 2 2 4 6	Animación asistida 0 4 4 4	Fotografía 0 6 6 6	Gestión del diseño industrial 0 6 6 6	Comunicación e imagen profesional 2 2 4 4		
	Geometría 0 4 4 4	Teoría y práctica de cuero y pieles 2 4 6 8	Producción artesanal 2 2 4 6	Producción industrial 2 2 4 6	Física y sistemas aplicados al diseño industrial 2 2 4 6	Integrativa profesional* 0 4 4 8	Matrices de simulación 0 4 4 4	Prototipaje asistido 0 4 4 4			
	Representación bidimensional de conceptos 0 4 4 4	Dibujo técnico 0 4 4 4	Dibujo técnico asistido 0 4 4 4	Modelado asistido renderizado 0 4 4 4	Mercado y consumo 0 6 6 6						
		Representación bidimensional de objetos 0 4 4 4	Representación tridimensional de productos 0 6 6 6	Representación integral de productos 0 4 4 4							
	Inglés 5 2 2 4 6	Inglés 6 2 2 4 6	Inglés 7 2 2 4 6	Inglés 8 2 2 4 6							
					Temas selectos de diseño 0 4 4 4	Temas selectos de diseño industrial 1 0 4 4 4	Temas selectos de diseño industrial 2 0 4 4 4	Temas selectos multidisciplinarios 0 4 4 4	Temas selectos de diseño industrial 3 0 4 4 4		
	HT 9 HP 26 TH 35 CR 44	HT 11 HP 30 TH 41 CR 52	HT 13 HP 30 TH 43 CR 56	HT 15 HP 26 TH 41 CR 56	HT 11 HP 28 TH 39 CR 50	HT 5 HP 22 TH 27 CR 40	HT 11 HP 20 TH 31 CR 42	HT 5 HP 26 TH 31 CR 36	HT 7 HP 18 TH 25 CR 32		

O
P
T

SIMBOLOGÍA

Unidad de aprendizaje	HT: Horas Teóricas
	HP: Horas Prácticas
	TH: Total de Horas
	CR: Créditos

7 Líneas de seriación →
* Actividad académica
Créditos a cursar por periodo escolar:
Mínimo 22 y máximo 56.

	Obligatorio Núcleo Básico
	Obligatorio Núcleo Sustantivo
	Obligatorio Núcleo Integral
	Optativo Núcleo Integral

PARÁMETROS DEL PLAN DE ESTUDIOS

Núcleo Básico Obligatorio: cursar y acreditar 17 UA	24 60 84 108
Núcleo Sustantivo Obligatorio: cursar y acreditar 29 UA	51 110 161 212
Núcleo Integral Obligatorio: cursar y acreditar 10 UA + 2*	15 42 67 110
Núcleo Integral Optativo: cursar y acreditar 5 UA	0 20 20 20
Total del Núcleo Básico: acreditar 17 UA para cubrir 108 créditos	
Total del Núcleo Sustantivo: acreditar 29 UA para cubrir 212 créditos	
Total del Núcleo Integral: acreditar 15 UA + 2* para cubrir 130 créditos	

TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS	
UA Obligatorias	56 UA + 2 Actividades académicas
UA Optativas	5
UA a Acreditar	61 + 2 Actividades académicas
Créditos	450