UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

FACULTAD DE DISEÑO

PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA

Diseño

Con áreas terminales en: Gráfico, Objetos y Medios Audiovisuales

Título a otorgar: Licenciado o Licenciada en Diseño

Modalidad: Escolarizada

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Fechas de aprobación del plan de estudios

Fecha de creación del plan de estudios:

Aprobado en lo general por el Consejo Universitario el 22 de marzo de 2013.

Fecha de creación de la Facultad de Diseño y cambio de adscripción del plan de estudios:

Aprobado por el Consejo Universitario el 18 de junio de 2014.

1er ajuste curricular (para la operatividad de los mecanismos de ingreso, permanencia y egreso):

Aprobado por el Consejo Universitario el 17 de junio de 2015.

1ra modificación curricular:

Aprobado por el Consejo Universitario el 18 de marzo de 2016.

1ra reestructuración curricular:

Aprobado por el Consejo Universitario el 14 de octubre de 2016.

2da modificación curricular:

Aprobado por el Consejo Universitario el 26 de marzo de 2021.

2da reestructuración curricular:

Aprobado por el Consejo Técnico en noviembre de 2022

Aprobado por la Comisión Académica en noviembre de 2022

Aprobado por el Consejo Universitario en diciembre de 2022

Fecha de implementación en agosto de 2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Directorio

Dr. Gustavo Urquiza Beltrán

Rector

Dra. Fabiola Álvarez Velasco

Secretaria General

Dr. José Mario Ordóñez Palacios

Secretario Académico

Dra. Gabriela Mendizábal Bermúdez

Directora de Educación Superior

Dra. Lorena Noyola Piña

Directora de la Facultad de Diseño

Comisión curricular

Dra. Lorena Noyola Piña

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud

Dra. Verónica Lara López

Mtra. Itzel Alonso Carrillo

Mtro. Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez

Lic. Sonalí Arias Carranco

Mtra. Bianca Vanessa Farías Bahena

Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores

Asesoría Técnica

Lic. Itzhel Leguízamo Zárraga

Lic. Rossy Jenny Román Erazo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Docentes que participaron en la elaboración de unidades de aprendizaje:

Dr. Antonio Makhlouf Akl	Lic. Liliana Hernández Molinar
Dr. Juan Carlos Bermúdez Rodríguez	Lic. Luis Alfredo Cortés Álvarez
Dra. Emma Yanet Flores Zamorano	Lic. Luis Ernesto Sandoval Moya
Dra. Gabriela de la Hoz Abdo	Mtra. Cristina Itzumi Adame Saharrea
Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud	Mtro. Marcos Fernández Cruz
Dra. Lorena Noyola Piña	Lic. Michelle Muris Torreblanca
Dra. María Araceli Barbosa Sánchez	Mtro. Misael Morales Jerónimo
Dra. Percy Valeria Cinta Dávila	Mtra. Nelly Adriana Ramírez Olayo
Dra. Zoraida García Carreño	Lic. Omar Torres Cabrera
Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores	Lic. René de Jesús Alvear Ocampo
Mtra. Lizandra Cedeño Villalba	Lic. Sonalí Arias Carranco
Mtra. Ariadna María Hernández de la Torre	Lic. Víctor Emmanuel Gutiérrez Delgado
Mtra. Mónica Elizabeth Luna Meza	Ing. Edgardo Mendoza Ozuna
Mtra. Xóchitl Priscila González Berrelleza	Mtra. Carolina Valdez Calderón
Mtro. Aciel Martín Rivadeneira Aguirre	Lic. Isaac Jhonatan Lara Ochoa
Mtro. Esteban Martínez Preciado	Ing. Alan Aceves Arteaga

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Mtro. Héctor C. Ponce de León Méndez	Mtra. Bianca Vanessa Farías Bahena
Mtro. Ilán S. Leboreiro Reyna	Mtro. Lucio Rogelio Ávila Moreno
Mtro. Jaime Luis Brito Vázquez	Lic. Abril Trinidad Bustamante Peralta
Mtro. José Teodoro Lavín León	

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

ÍNDICE

PRESENTACIÓN 9
JUSTIFICACIÓN 14
FUNDAMENTACIÓN 18
Fundamentos de política educativa 21
Fundamentos del contexto socioeconómico y cultural 29
Avances y tendencias en el desarrollo de las disciplinas 30
Mercado de trabajo 46
Datos de oferta y demanda educativa 49
Análisis comparativo con otros programas educativos 51
Evaluación del programa educativo a reestructurar 81
PROPÓSITO CURRICULAR 103
PERFIL DEL ESTUDIANTADO 105
Perfil de ingreso 108
Perfil de Egreso 111
ESTRUCTURA ORGANIZATIVA 114
Flexibilidad curricular 115
Oferta educativa diversificada 116
Reformulación de la estructura curricular 117
Itinerarios de formación 117
Temporalidad 118
Multimodalidad 120
Movilidad 120
Autonomía y autorregulación en la formación 121
Vinculación con los sectores sociales 121
Ciclos de formación 123
Ciclo básico 126
Ciclo profesional 128
Ciclo especializado 140
Ejes generales de la formación 145
Formación para la generación y aplicación innovadora del conocimiento 146

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Formación teórico-técnico 147
Formación para el desarrollo humano 149
Formación en contexto 164
MAPA CURRICULAR 169
MEDIACIÓN FORMATIVA 170
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE 177
Tipos de evaluación del aprendizaje según su momento 181
Evaluación Diagnóstica 181
Evaluación Sumativa 181
Evaluación Formativa 182
Tipos de evaluación del aprendizaje según su finalidad 182
Autoevaluación 182
Coevaluación 182
Heteroevaluación 183
Criterios de evaluación del aprendizaje 183
UNIDADES DE APRENDIZAJE 185
REQUISITOS DE INGRESO, PERMANENCIA Y EGRESO 210
Requisitos de Ingreso 210
Requisitos de Permanencia 212
Requisitos de Egreso y Titulación 215
TRANSICIÓN CURRICULAR 217
CONDICIONES PARA LA GESTIÓN Y OPERACIÓN 240
Recursos humanos 241
Recursos financieros 250
Infraestructura 251
Recursos materiales 252
Estrategias de desarrollo 253
SISTEMA DE EVALUACIÓN CURRICULAR 255
REFERENCIAS O FUENTES DE CONSULTA 257

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Ingresos de las generaciones 2020 y 2021. 50
Tabla 2. Cuadro comparativo de los PE relacionados con la Licenciatura en Diseño-Medios Audiovisuales 52
Tabla 3. Cuadro comparativo de los PE relacionados con la Licenciatura en Diseño-Gráfico 62
Tabla 4. Cuadro comparativo de los PE relacionados con la Licenciatura en Diseño-Objetos 75
Tabla 5. Temporalidad del Plan de Estudios en Diseño 118
Tabla 6. Esquema general de la estructura curricular del área terminal en Medios Audiovisuales 123
Tabla 7. Esquema general de la estructura curricular del área terminal en Gráfico 124
Tabla 8. Esquema general de la estructura curricular del área terminal en Objetos 125
Tabla 9. Esquema del ciclo básico de la Licenciatura en Diseño 127
Tabla 10. Esquema del ciclo profesional de la LD-MA 129
Tabla 11. Esquema del ciclo profesional de la LD-DG 133
Tabla 12. Esquema del ciclo profesional de la LD-DO 137
Tabla 13. Esquema del ciclo especializado de la LD-MA 141
Tabla 14. Esquema del ciclo especializado de la LD-DG 143
Tabla 15. Esquema del ciclo especializado de la LD-DO 144
Tabla 16. Esquema del eje formación para la generación y aplicación innovadora del conocimiento 147
Tabla 17. Esquema del eje formación teórico-técnico 148
Tabla 18. Esquema del eje formación para el desarrollo humano 149
Tabla 19. Unidades de aprendizaje que abordan temas transversales 154
Tabla 20. Esquema del eje formación en contexto 165
Tabla 21. Evaluación del aprendizaje 178
Tabla 22. Unidades de aprendizaje y actividades académicas de la Licenciatura en Diseño 192
Tabla 23. Equivalencias entre el plan de estudios 2016 y el plan de estudios 2022 - Ciclo básico 218
Tabla 24. Equivalencias entre el plan de estudios 2016 y el plan de estudios 2022 - Ciclo profesional área terminal Medios Audiovisuales 220
Tabla 25. Equivalencias entre el plan de estudios 2016 y el plan de estudios 2022 - Ciclo especializado área terminal Medios Audiovisuales 225
Tabla 26. Equivalencias entre el plan de estudios 2016 y el plan de estudios 2022 - Ciclo profesional área terminal Gráfico 228
Tabla 27. Equivalencias entre el plan de estudios 2016 y el plan de estudios 2022 - Ciclo especializado área terminal Gráfico 232
Tabla 28. Equivalencias entre el plan de estudios 2016 y el plan de estudios 2022 - Ciclo profesional área terminal Industrial y Objetos 234
Tabla 29. Equivalencias entre el plan de estudios 2016 y el plan de estudios 2022 - Ciclo especializado área terminal Industrial y Objetos 238
Tabla 30. Profesores Investigadores de Tiempo Completo de la Facultad de Diseño 242
Tabla 31. Profesores de Tiempo Completo y Técnicos Académicos de Cómputo de Tiempo Completo 242
Tabla 32. Profesores de Tiempo Parcial 243

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

PRESENTACIÓN

La actualización de los planes y programas de estudio es un trabajo continuo, una actividad permanente que se acompaña de la expansión del espíritu humano, el desarrollo ontológico, los cambios tecnológicos, las innovaciones sociales, el avance de la ciencia y las disciplinas, así como de la generación de nuevos métodos pedagógicos, estrategias de enseñanza-aprendizaje, o didácticas.

En agosto de 2013 el plan de estudios de Diseño inició sus operaciones adscrito a otra unidad académica de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM), dicho plan tenía cuatro áreas terminales: gráfico, industrial, urbano y de paisaje y de interiores. A menos de un año, el 18 de junio de 2014 el Consejo Universitario de la UAEM, aprobó la creación de la Facultad de Diseño (FD) y el cambio de adscripción de la licenciatura en Diseño, que comenzó a operar el 19 de junio, ante la importancia y la demanda que las áreas representan y ante la necesidad social de profesionalizarlas y academizarlas con personas investigadoras especialistas de alto nivel de habilitación. Actualmente, en la Facultad de Diseño se dan cita profesionales de diversas áreas y cuenta con cinco Profesores Investigadores de Tiempo Completo (PITC), cuyos intereses confluyen en el diseño en medios audiovisuales, gráfico, e industrial y de objetos, desde una perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural. Nuestro interés es consolidar a la UAEM como la mejor opción para estudiar carreras relacionadas con procesos de diseño en las áreas en medios audiovisuales, gráficas, y de objetos.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

En este documento se presenta la reestructuración curricular el plan de estudios 2022 de la licenciatura en Diseño, como parte de la evaluación interna, el seguimiento de operatividad que se ha realizado al plan de estudios de la licenciatura y considerando la evaluación externa, en la que se formarán jóvenes con interés en un desarrollo profesional y académico en Medios Audiovisuales, Gráfico y en Objetos desde una perspectiva de beneficio social a través de las aplicaciones, productos e investigación en torno del diseño en dichas áreas y de la difusión y divulgación del conocimiento, transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural al incluir diversidad de contenidos y una postura crítica y teórica con bases académicas y de autogestión del aprendizaje. El presente plan de estudios responde también al interés de actualizar académicamente, solventar asuntos operativos y establecer criterios claros para la permanencia del estudiantado, así como para reforzar la formación disciplinar, transdisciplinar e intercultural con aporte social, conceptualizando al diseño como un factor de cambio social y procurador de bienestar.

Además se presenta la fundamentación del Plan de Estudios (PE) en donde se da cuenta de la vinculación de la licenciatura con las políticas educativas internacionales, nacionales y estatales, y el Plan Institucional de Desarrollo (PIDE) 2018-2023, asimismo se describen los aspectos socioeconómicos y culturales, los avances y tendencias de la disciplina y los campos de interés académico del PE, los estudios sobre el campo profesional y mercado de trabajo de quienes egresan, así también se dan a conocer los datos sobre la oferta y demanda educativa relacionada con el plan de estudios y se hace un análisis comparativo con otros programas educativos.

Posteriormente, se hace una descripción detallada de los propósitos curriculares del PE, el perfil del estudiantado, y la estructura organizativa de cada uno de los elementos necesarios e indispensables para la puesta en marcha y operatividad de la Licenciatura en Diseño (LD) con áreas terminales en medios audiovisuales, gráfico y objetos. Cabe recalcar que dichas áreas terminales se encuentran registradas ante la Dirección General de Profesiones como un solo plan de estudios. Lo anterior para dar certeza a todas

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

las personas estudiantes, docentes y administrativas involucradas en dicho proceso y para que sean consultados en el momento en que se requiera. También en este documento se encuentra el Mapa Curricular de la LD y como anexo las unidades de aprendizaje que lo conforman.

En la Facultad de Diseño se ofrece un espacio a las personas académicas que se desenvuelven en estas áreas para que desarrollen sus Líneas de Generación y Aplicación del Conocimiento (LGAC), en beneficio de la sociedad en general y en particular de las actividades académicas y económicas del estado de Morelos.

La Facultad de Diseño permite que se eleve considerablemente el nivel de las personas profesionistas relacionadas a temáticas de diseño en las áreas de medios audiovisuales, gráfico y objetos en el estado de Morelos y en el país y que se asuma una postura teórico-crítica desde la mística de la universidad pública y en particular desde la UAEM, y bajo la óptica del PIDE 2018-2023 que plantea una búsqueda de excelencia académica con responsabilidad social, criterios de interculturalidad, inclusión, sustentabilidad y calidad.

El nivel académico logrado en la UAEM es una muestra contundente de que esta universidad tiene capacidad para contribuir decisivamente en el desarrollo estatal y nacional, así como en el nivel del conocimiento internacional de la ciencia y las humanidades. La administración universitaria —propuesta funcional de cambio e innovación de la organización administrativa de la institución— busca alcanzar los objetivos básicos para el desarrollo de la Universidad a través de un modelo integral y flexible que favorezca las innovaciones académicas mediante la optimización de sus recursos humanos y la funcionalidad de sus manuales de organización y procedimientos. Por su parte, la legislación universitaria se ha consolidado como un marco legal y referencial que permite guiar las acciones, normar criterios y alcanzar los rumbos que aseguran la misión de la institución, legitimando el modelo universitario al que aspiramos: un modelo acorde a las necesidades del desarrollo cultural y social que requiere el país.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

En este sentido, es claro que nuestra universidad, la UAEM, ha sido congruente con las políticas de desarrollo estatal, nacional e internacional; por ello, siguiendo esta orientación, busca seguir contribuyendo al desenvolvimiento de las culturas en el estado de Morelos, para lo cual el quehacer de la Facultad de Diseño se vuelve indispensable como un factor y detonador de procesos de comunicación y cambio a través de la producción en medios audiovisuales, diseño gráfico, y del diseño de objetos de diversa índole. La Facultad de Diseño se ha vuelto un referente nacional de la resignificación del Diseño como factor de cambio social y procurador de bienestar.

En la Facultad de Diseño se concentran aquellas disciplinas que intervienen en procesos de diseño (en medios audiovisuales, en gráfico, y en objetos) y comunicación a través de cualquier medio, ya sea por ejemplo objeto, gráfica, cartel, video, gráfico, interactivo, radio, audiovisual y redes sociales, así como la investigación del objeto, de la imagen y su impacto en el arte, la cultura y la sociedad. Aquellas disciplinas en las que la imagen interviene de manera directa y que deben considerarse desde el punto de vista de la universidad pública para que tengan y contengan una postura crítica propositiva, intercultural, transdisciplinar, sustentable, inclusiva y ética fundamentada.

Como anteriormente se menciona, en este documento se presenta la reestructuración de la licenciatura en Diseño, respondiendo a una demanda legítima que plantea la necesidad de que en la universidad pública estatal se impartan carreras en torno a los procesos de diseño desde su gestación, hasta su puesta en marcha. Con ello podrá elevarse considerablemente el nivel profesional relacionado a esas temáticas. Todo esto basado en la excelencia académica con la actualización constante de contenidos y unidades de aprendizaje, así como en la relación de los ciclos y ejes de formación que conforman el mapa curricular que permiten la adquisición y desarrollo de las competencias del estudiantado en diversos ámbitos a lo largo de su proceso formativo.

Cabe mencionar que la reestructuración también responde al seguimiento de las políticas de calidad de la universidad en donde se requiere un seguimiento puntual del ámbito académico y del operativo en el

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023 Una universidad de excelencia

que se desarrollan y se forman nuestros estudiantes, por lo que hemos llevado a cabo un trabajo continuo para recopilar las principales inquietudes tanto de las personas docentes como del estudiantado, mismas que se ven reflejadas en la reestructuración del Plan de Estudios.

El PE de la LD de la FD está basado en:

- Aprendizaje centrado en el estudiante.
- Los avances técnicos y tecnológicos de los medios vinculados al diseño en general.
- La necesidad de incidir propositivamente en la producción de diseño en medios audiovisuales, diseño gráfico, y diseño en objetos, desde una perspectiva teórico-crítica, sustentable, inclusiva, transdisciplinar e intercultural.
- La necesidad de la resignificación del Diseño como un factor de cambio social y procurador de bienestar.
- La necesidad de la revalorización del Diseño dentro de ámbitos laborales que tienden a precarizarlo.
- Los enfoques del Diseño social y del Diseño universal que buscan la inclusión sociocultural.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

JUSTIFICACIÓN

La UAEM, como Institución de Educación Superior pública, está en constante proceso de cambio y adaptación a su entorno social. Como se menciona en la Presentación, el nivel educativo logrado en la UAEM es una muestra contundente de que esta universidad tiene capacidad para contribuir de una manera decisiva en el desarrollo estatal. En este sentido, se hace hincapié en la importancia de que la Facultad de Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos, en congruencia con las políticas de desarrollo internacional, nacional, estatal y local, busca seguir contribuyendo al desenvolvimiento de las culturas en el estado. Concordando con lo anterior, la pertinencia de una licenciatura en Diseño con áreas terminales en medios audiovisuales, gráfico y objetos, se justifica a partir del desarrollo que han tenido en general dichas áreas desde la creación y actualización de los PE, así como a la demanda de la población, misma que manifiesta la importancia de generar planes de estudio que respondan a las necesidades de ésta en la universidad pública. Por un lado, está el desarrollo vertiginoso de los canales tecnológicos para la generación y difusión de productos de diseño en los ámbitos en medios audiovisuales, gráfico y en objetos, y por otro, está la necesidad de contribuir decididamente a la mejora de la calidad de aquellos a los que estamos expuestos cotidianamente. La LD abarca estas dos prospectivas: marcar la diferencia en el quehacer de las personas diseñadoras en las áreas del diseño gráfico, en objetos y de los medios audiovisuales para que se generen productos desde una perspectiva teórica-crítica, sustentable, inclusiva, transdisciplinar e intercultural que permitan mejorar la calidad de vida, sean factor de cambio social y de ambiente en el que nos movemos y aportar conocimientos para que se generen productos de diseño en estas áreas, tanto en medios tradicionales como alternativos.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Cabe destacar la importancia que el diseño tiene en la vida cotidiana, ya sea en el uso convencional de objetos, dentro de los medios tradicionales o alternativos, o en la preparación y formación de profesionales que están al frente de nuevas formas de crear los productos audiovisuales, gráficos o de objetos. Es en estos momentos históricos que en nuestro país se vuelve trascendente que se formen cuadros desde un enfoque teórico-crítico que permitan incidir y cambiar las dinámicas nacionales para que en un mediano plazo se vean cambios estructurales a nivel social. Por ello, desde la perspectiva de una universidad de excelencia académica y socialmente responsable es indispensable contar con una licenciatura en Diseño con un corte de diseño inclusivo e intercultural, mismo que no es considerado en la generalidad de las universidades como punto importante en la formación del estudiantado. En la presente reestructuración de la LD, se acentúa la importancia de reivindicar el quehacer de las personas diseñadoras más allá de su función económica, como un sujeto de cambio social a partir de su perspectiva de inclusión, sustentabilidad, transdisciplina e interculturalidad, y también de un sujeto relevante en la difusión de las ciencias y los saberes. También, esto le permite a quienes egresan tener un abanico más amplio de inserción laboral, ya que tendrán las competencias que ofrecen otras licenciaturas y además una vocación inclusiva, intercultural, sustentable y transdisciplinar. Cabe mencionar que la sustentabilidad dentro de este plan de estudios abarca las tres esferas que la componen de forma integral: ambiental, económica y social.

Es clara la necesidad de que la UAEM cuente con la posibilidad de formar profesionales éticos y comprometidos con la sociedad con una postura crítica que permita analizar y generar productos de diseño (en su sentido más amplio) que aporten propositivamente a la cotidianeidad, y que coadyuven a preservar la historia tanto de la universidad como del estado de Morelos, así como a recrearla desde un ámbito innovador y propositivo. Por otra parte, los antecedentes institucionales en las áreas de medios audiovisuales y de gráfico son sustanciales puesto que reflejan la importancia que tienen los medios de comunicación universitarios y los productos editoriales para la salvaguarda de la memoria universitaria y

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023
Una universidad de excelencia

el conocimiento. En analogía de esto, se puede afirmar la importancia de los medios de comunicación para cualquier actividad del estado.

Con base en lo anterior, es que se propone la reestructuración de la licenciatura aquí presentada. En ella se concentran aquellas disciplinas que intervienen en procesos del diseño con áreas terminales de medios audiovisuales, gráfico y en objetos y que deben considerarse desde el punto de vista de la universidad pública para que tengan y contengan una postura crítica propositiva y ética fundamentada.

Cabe decir que, desde su adición en la UAEM, la licenciatura en Diseño complementa la gama de disciplinas de creación a nivel superior dentro de la Universidad. Asimismo, esta licenciatura se considera como una oferta única en el estado debido al corte intercultural, sustentable y transdisciplinar con base en una postura crítica e inclusiva que tiene, y a la formación de recursos humanos que pueden dedicarse a la difusión del conocimiento que se produce en Morelos, lo que impacta a nivel regional en principio y nacional a la postre.

Lo anterior es anexo a la concordancia del PE de la LD con el PIDE 2018-2023, en el que la inclusión educativa, el incremento de matrícula, la excelencia académica y la reflexión constante son pautas guía en las que recae el desarrollo progresivo de la universidad y de las y los académicos para coadyuvar al cumplimiento de la responsabilidad social de la UAEM. Esta licenciatura atiende a las problemáticas sociales para visibilizar los problemas nacionales de toda índole y proponer soluciones a través del diálogo reflexivo y la generación de productos mediante el diseño, con base en la transdisciplina, la interculturalidad y la multiculturalidad, la sustentabilidad y la inclusión.

Tras la creación de la Facultad de Diseño se dio la oportunidad de analizar a fondo la estructura académica, curricular y operativa del PE 2013 de la Licenciatura en Diseño por especialistas de las distintas áreas disciplinares que aborda el programa educativo y con una visión teórico crítica e inclusiva para responder a las demandas del estado y del país que plantean un reto estratégico en cuanto al corte de diseño que

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

se genera y de profesionistas del diseño que egresan de una universidad como la UAEM. Dicho proceso dio como resultado la reestructuración que se aprobó en 2016 ante el Consejo Universitario.

Actualmente, y ya con una acreditación ante el Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño (COMAPROD), es necesario realizar una revisión y actualizar aquellos rubros que mediante un análisis y en diálogo con la Comisión de Seguimiento del Plan de Estudios (CSPE) se hayan detectado. Asimismo, administrativamente el PE 2016 presenta oportunidades operativas que se han detectado en la cotidianeidad. Otra área de oportunidad que se atiende a cabalidad en la reestructuración del PE 2022, por ejemplo, es la inserción de un área de emprendedurismo, mismo que es acorde al PIDE 2018-2023 y que permite que quienes egresan de esta licenciatura tengan mejores oportunidades de inserción laboral.

En la presente reestructuración se conservan las horas de formación integral (extracurriculares) semestrales, el idioma adicional al español anual y las prácticas profesionales, mismas que le dan tanto al estudiantado como a las personas egresadas ventajas competitivas y formación temprana de las habilidades necesarias en los ámbitos laborales. Otro de los elementos que se conservan del PE son las unidades de aprendizaje de talleres que permiten al estudiante la práctica supervisada del diseño, aunque como área de oportunidad está la contratación de personas técnicas académicas de dichos talleres. También se incluyen en esta reestructuración las prácticas formativas que pretenden establecer relaciones con empresas que puedan a largo plazo contratar a quienes egresan de esta licenciatura.

En términos generales, esta reestructuración propone soluciones a las áreas de oportunidad del PE de la LD 2016 consensuados por la comunidad de la FD y con base en un análisis crítico propositivo del papel del diseño en la actualidad en nuestros contextos y en el mundo. Conserva también las bondades y beneficios de los planes anteriores. Tópicos que quedan explicitados en el desarrollo de este documento.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

FUNDAMENTACIÓN

Tanto a escala global como nacional, en años recientes se han desarrollado notables avances en técnicas y tecnologías con las que se generan productos de diseño. Paradójicamente en el estado de Morelos, aun cuando se cuenta con una notable producción de conocimiento en las más diversas áreas, éste no logra impactar de manera eficiente en la creación y diseño de productos audiovisuales, de gráficos y de objetos, o que difundan o empleen con plenitud dicho conocimiento. Lo anterior se observa como postura crítica y fundamental que posiciona al Diseño más allá de su carácter estético como área indispensable tanto del desarrollo humano como en la preservación de nuestra ecología y cultura. De lo anterior, resulta preocupante que la gran mayoría de productos vinculados al diseño en las áreas terminales de la LD carecen de los fundamentos teórico-críticos para incidir en un cambio de perspectiva social. Es decir, no basta con desarrollar la capacidad técnica-tecnológica de producir, además se requieren profesionales en Diseño cuya base académico-reflexiva se oriente a dar respuesta a los desafíos globales y locales, lo que apunta hacia el reconocimiento de la interculturalidad desde una postura transdisciplinaria, ética y con miras de mejoramiento social. Esta problemática se extiende de manera global, siendo en realidad un desafío para el área del Diseño revertir ciertas tendencias de producción y consumo en las cuales han recaído los esfuerzos educativos y de desempeño profesional de quienes egresan. Un ejemplo de esto, son diversas escuelas y facultades de

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Estados Unidos en las que, desde la década de 1970, prominentes representantes y docentes discuten la necesidad de entablar una nueva relación de la enseñanza del Diseño con la realidad inmediata (Papanek 2014, p.167):

> Nuestros estudiantes de diseño se gradúan con algunos conocimientos técnicos, bastantes habilidades y cierto grado de sensibilidad estética, pero prácticamente carentes de métodos que les permitan obtener alguna penetración básica ante los problemas.

Frente a este imperativo, en la Facultad de Diseño proponemos una formación intercultural con características transversales a los planes de estudio que en ella se imparten. El proceso de aprendizaje considera el reconocimiento de la diversidad como debate crítico, lo que se espera ver reflejado en un posicionamiento ético y un desempeño profesional responsable de quienes egresan de la FD frente a los grandes problemas nacionales. Lo anterior requiere de un debate activo donde estudiantes y docentes reconozcan una corresponsabilidad (Del Val Blanco 2014, p.37):

> [...] la corresponsabilidad de todos los actores en la construcción de un tejido social que fomente y fortalezca el respeto a la diferencia cultural. […] encaminado a que los y las estudiantes profundicen en el conocimiento del México Profundo [*sic*], sus Pueblos Originarios y sus Culturas. Partir de ahí, para pensar la construcción de la nueva nación que queremos los mexicanos y poder adquirir los conceptos que nos permitan arribar con elementos suficientes para la discusión de la nueva nación. Del necesario cambio del Estado homogéneo al Estado Plural. Partimos del reconocimiento de la multiculturalidad, para la construcción de un [*sic*] interculturalidad igualitaria. Pasar del conocimiento del estado del arte de la multiculturalidad para iniciar la construcción de la interculturalidad igualitaria, la construcción y el reconocimiento de una nación para todos".

En el trayecto como Facultad hemos desarrollado un concepto de interculturalidad aplicado, que va desde el ámbito de los planes y programas de estudio, hasta seminarios y contenidos que

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia RECTORÍA 2018-2023 SECRETARÍA GENERAL

posibilitan al estudiantado a situarse en contextos diversos, ya sea cotidianos, o de índole cultural, que permita el reconocimiento de las problemáticas y necesidades tanto de pueblos originarios, como desafíos globales. Se procura que quienes egresan trasciendan barreras disciplinares para generar aplicaciones y conocimientos holísticos, incluyentes, eficientes, eficaces y socialmente responsables.

Asimismo, la Facultad de Diseño tiene una vocación transdisciplinar, es decir que se procurará que quienes egresan puedan trascender las barreras disciplinares para generar productos mucho más holísticos, incluyentes, interculturales, eficientes, eficaces y socialmente responsables. La formación que tendrán está orientada a la producción de objetos, productos gráficos y audiovisuales con una mirada de beneficio social. Quienes imparten docencia fungen como personas mediadoras y promotoras del correcto empleo de los medios de producción, diseño de producto y de la imagen circundante, dando la importancia al proceso del diseño como expansor del discurso.

Cabe destacar que tanto la misión como la visión de la Facultad estipulan que quienes egresan desarrollen una estrecha vinculación con el aprovechamiento, la divulgación y la difusión tanto de conocimientos científicos como saberes tradicionales, circunstancia de notable importancia en Morelos siendo el estado que a nivel nacional cuenta con el mayor número de centros de investigación e investigadores. Riqueza que, en nuestra perspectiva, tiene el potencial de impactar positivamente en la sociedad a través del diseño gráfico, de objetos y audiovisual. Ciertamente éste también se erige en un campo de inserción de proporciones importantes que cumple a su vez con la necesidad de incidir en beneficio de la sociedad como hemos mencionado antes.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Fundamentos de política educativa

Según Freire (1987), la educación debe procurar la humanización del sujeto educativo, evitando la mecanización y esclavitud del mismo. Esta premisa se retoma en el PE de la LD al promover una formación integral de calidad en la que la persona estudiante sea consciente de su entorno sociocultural, reflexione sobre la cotidianeidad en la que vivimos, procure la denuncia y fomente la acción social en beneficio de todos los seres vivos y los entornos naturales, desde una perspectiva ética, crítica fundamentada, sustentable, transdisciplinaria, inclusiva, intercultural y multicultural en la que se reconozca la otredad como factor de reflexión. En este PE, entendemos la calidad desde la visión manifestada por la UNESCO (1990), que concibe que la calidad de la educación se hace realidad en los aprendizajes cualitativamente relevantes, siendo de mayor importancia el aprendizaje del sujeto educativo que la enseñanza de los contenidos, por lo que, en la práctica, dicho proceso se centra más en el aprendizaje. Es por eso por lo que la LD está basada en el aprendizaje centrado en el estudiante, tal como se describe en diversos momentos en este documento. Además de considerar otros factores relevantes como la formación integral y la visión que plantea el PIDE 2018-2023, y que a su vez está fundamentada en políticas internacionales y declaraciones consensuadas por organismos como la UNESCO para que quienes egresan sean sujetos educativos que se transformen en actores de excelencia académica y socialmente responsables.

La FD con su LD impulsa el desarrollo y utilización de nuevas tecnologías en el sistema educativo para apoyar la inserción de las personas estudiantes en la sociedad del conocimiento y ampliar sus capacidades para la vida, esto mediante la hibridación y virtualización de las unidades de aprendizaje que sean pertinentes. Estos casos quedarán a criterio del Consejo Técnico de la FD; el uso de tecnologías que permitan realizar trabajos a distancia, en todo caso, dependerá de quien tutora y el estudiantado la apertura al uso de TIC en tutorías profesionales.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Una pieza importante de la educación social la constituye el logro de una educación de calidad. Esta formará el talento necesario para elevar el desarrollo de la persona y a su vez promoverá el crecimiento económico. Una educación de calidad en Diseño con áreas terminales en medios audiovisuales, gráfico y en objetos, debe necesariamente contemplar los niveles de destrezas, habilidades, conocimientos y técnicas que demanda el mundo laboral, así como de promover el manejo de afectos y emociones, y ser formadora en valores.

En el Plan Nacional de Desarrollo (PND) 2019-2024, menciona en la fracción I. POLÍTICA Y GOBIERNO, apartado "Cambio de paradigma en seguridad", objetivo 2, que dentro de la Estrategia Nacional de Seguridad Pública aprobada por el Senado de la República en el que el gobierno se compromete a garantizar empleo, educación, salud y bienestar "mediante la creación de puestos de trabajo, el cumplimiento del derecho de todos los jóvenes del país a la educación superior, la inversión en infraestructura y servicios de salud y por medio de los programas regionales, sectoriales y coyunturales de desarrollo." La educación se plantea como gratuita.

Todo lo anterior se relaciona directamente con la presente Licenciatura en Diseño en dos vertientes: la primera, porque coadyuva a la garantía constitucional de ofrecer educación laica, democrática y de calidad —en Morelos es necesario gestionar oferta educativa en estas áreas del conocimiento ya que hay poca oferta de estudios de licenciatura de diseño con un corte social— y se amplía la oferta educativa de nivel superior; y la segunda, porque genera nichos importantes de inserción de la FD en general, a mediano y largo plazo, tanto a nivel estatal como a nivel nacional, ya que se reconoce la importancia del diseño y la comunicación, y aquí incluyendo el diseño como un proceso comunicativo y de generación de objetos, en sus diferentes vertientes, y la necesidad intrínseca de profesionales éticos y críticos para ejercerla.

De igual forma, es acorde al Plan Estatal de Desarrollo (PED) 2019-2024, en el eje rector 3: Justicia Social para los Morelenses, en el cual se plantea en términos generales que la población morelense tendrá

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. RECTORÍA 2018-2023 SECRETARÍA GENERAL

acceso a la educación pública, reconociendo el reto de proporcionar educación inclusiva, equitativa y de calidad. Además, se compromete a enfocar sus esfuerzos de acuerdo con el objetivo 4 de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, que establece "Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades para todos". En el PED 2019-2024 se especifica lo siguiente:

> El compromiso fundamental de este gobierno es el bienestar de toda su población, brindando la educación que representa un derecho de vital importancia para hacer posible el acceso y el ejercicio de otros derechos.
>
> En este sentido, se propone no sólo mejorar los indicadores tradicionales del sistema educativo como son: acceso a la educación, cobertura y/o eficiencia terminal; sino, además, sentar las bases para lograr una educación con equidad y calidad para todas y todos los morelenses.

En el PED 2019-2024 se establece el objetivo estratégico 3.2 de "Garantizar una educación de equidad y calidad-excelencia, y promover oportunidades de aprendizaje permanente que permitan el desarrollo armónico del individuo para integrarse y construir una mejor sociedad". Y como una línea de acción atender a la demanda educativa de estudiantes de educación de nivel licenciatura y atender a la población indígena y a la población con discapacidad en educación superior. Esto hace pertinente a la Licenciatura en Diseño al ser una oferta educativa de calidad inserta en una universidad pública que garantiza a sus estudiantes el acceso a la educación de calidad y como beneficio adicional el acceso a los servicios de salud a través del seguro facultativo. Pero no solo eso, sino que quienes egresan se caracterizan porque a su vez se pueden insertar en el diseño de materiales y objetos utilizados en la educación y aportar en un amplio espectro de la agenda 2030, por ejemplo.

Como líneas de acción adicionales, el PED 2019-2024 la línea de acción 3.6.9.1.2 plantea la "impartición de educación para el desarrollo y estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la valoración de la diversidad cultural, actividad física, el deporte, las artes y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible". La Licenciatura en Diseño se

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

basa en el código ético universitario que coincide con esta línea de acción del PED 2019-2024 y que la transversa en su mapa curricular y su propuesta educativa en general.

Por su parte, el Plan Institucional de Desarrollo (PIDE) 2018-2023 establece como misión:

> La UAEM es una institución educativa que forma profesionales en los niveles Medio Superior y Superior, que sean competentes para la vida y líderes académicos en investigación, desarrollo y creación. Con ello contribuye a la transformación de la sociedad.
>
> La docencia, la investigación y la extensión se realizan con amplias perspectivas críticas, articuladas con las políticas internas y externas dentro del marco de la excelencia académica. De esta forma, la universidad se constituye en un punto de encuentro de la pluralidad de pensamientos y se asume como protagonista de una sociedad democrática en constante movimiento.

Como visión establece (p. 10):

> Para 2023, la UAEM se consolida como una institución de excelencia académica, sustentable, incluyente y segura, reconocida por la calidad de sus egresados, el impacto de su investigación, la vinculación, la difusión de la cultura y la extensión de los servicios, posicionada en los niveles estatal, regional, nacional e internacional, en un mundo interconectado a través de la innovación educativa y la economía del conocimiento.
>
> La universidad se distingue como impulsora del cambio, por la transparencia y calidad de sus procesos sustantivos y adjetivos, la consolidación de sus redes del conocimiento como el recurso de mayor valor para el logro de sus objetivos y por su respuesta a la sociedad, que equilibra el pensamiento global con el actuar localmente.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Además, el PIDE 2018-2023 plantea ocho ejes estratégicos: Formación, Investigación, desarrollo e innovación, Vinculación y extensión, Regionalización, Planeación y gestión administrativa, Internacionalización, Universidad sustentable y Universidad saludable y segura. Los objetivos de dichos ejes son:

Formación: Consolidar a la universidad como una institución incluyente y reconocida por su excelencia académica, a través del fortalecimiento de sus programas educativos para que atiendan la formación integral de los estudiantes, con base en prácticas docentes centradas en el aprendizaje y generadoras de entornos de formación que favorezcan la autonomía, el impulso de estrategias para mejorar los espacios educativos, así como la habilitación de la planta académica.

Investigación, desarrollo e innovación: Apoyar e incentivar la generación y el desarrollo de los proyectos de investigación y de creación en todas las áreas del conocimiento, preferentemente vinculados a los programas transversales para la búsqueda de soluciones a las problemáticas del entorno, con un sentido de innovación, promoviendo la participación de los estudiantes, la colaboración interinstitucional y la transferencia del conocimiento generado.

Vinculación y extensión: Fortalecer y ampliar la vinculación de la universidad con el sector público, privado y con la sociedad en general, así como extender los servicios universitarios con el propósito de coadyuvar en la formación profesional de los estudiantes y tener un impacto en la transformación de la sociedad.

Regionalización: Consolidar la cobertura educativa articulando la docencia, la investigación y la extensión de los servicios en las regiones de la entidad, a través de la implementación de programas educativos pertinentes y factibles.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Planeación y gestión administrativa: Posicionar a la UAEM como una institución con una administración eficiente y eficaz con altos estándares de calidad, a través de la planeación estratégica, el desarrollo institucional y la consolidación de procesos sustantivos y adjetivos para el logro de los objetivos institucionales.

Internacionalización: Posicionar a la UAEM a nivel internacional a través de un programa estratégico integral de cooperación académica, que favorezca la colaboración interinstitucional mediante la participación en redes, el intercambio académico, la acreditación internacional de sus programas educativos y la implementación de esquemas y acciones con un enfoque global reflejado en las funciones sustantivas de la institución.

Universidad sustentable: Promover en la comunidad universitaria conocimientos, habilidades y destrezas para una cultura del cuidado, conservación y protección del ambiente en favor de la mitigación del cambio climático.

Universidad saludable y segura: Propiciar el fortalecimiento y creación de redes en servicios académicos y de investigación social, científica y tecnológica, vinculados a la comunidad universitaria y a los sectores sociales relacionados con la salud pública, además de promover conocimientos, habilidades y destrezas para el autocuidado y el establecimiento de estilos de vida saludables y políticas en materia de salud y seguridad.

La Licenciatura en Diseño de la Facultad de Diseño impacta en la mayoría de los ocho ejes del PIDE 2018-2023. En los primeros tres citados lo hace a través de la formación de profesionistas en Diseño con calidad y pertinencia en los contenidos que están centrados en el aprendizaje que se vinculan de forma transversal con los cuatro conceptos base de la Facultad de Diseño (transdisciplina, inclusión, interculturalidad y sustentabilidad) para la búsqueda de soluciones a las problemáticas del entorno a través del Diseño con un sentido de innovación y promoviendo la colaboración con sectores públicos y

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023 Una universidad de excelencia

privados interinstitucionales y empresariales, así como de la industria del diseño y el diseño social para coadyuvar en la transformación de la sociedad.

En cuanto a los últimos tres, la LD tiene a la internacionalización en dos vertientes: el reconocimiento de su calidad a través de organismos y universidades extranjeras que reciban a sus estudiantes y sus docentes en movilidad, y la colaboración académica en eventos internacionales que permitan que los anteriores accedan a conocimientos de vanguardia. Por otro lado, la LD se inserta en una facultad que tiene como parte de sus conceptos transversales la sustentabilidad y en los contenidos y la operatividad de la licenciatura no es diferente, sino que se procura que se aborden y se vivan contextos sustentables en lo ambiental, lo social y lo financiero. Finalmente, se promueve en lo general que la comunidad de la LD adquiera hábitos que le permitan acceder a la salud y a la seguridad.

Una pieza importante de la ecuación social la constituye el logro de una educación de calidad. Esta formará el talento necesario para elevar el desarrollo de la persona y a su vez promoverá el crecimiento económico.

Una Licenciatura en Diseño debe necesariamente contemplar los niveles de destrezas, habilidades, conocimientos y técnicas que demanda el mundo laboral, así como de promover el manejo de afectos y emociones, y ser formadora en valores.

En los planteamientos de la FD se han considerado los siguientes escenarios posibles que tienen implicaciones en materia de contenidos y de modalidades relacionadas con el quehacer universitario:

- Un mundo globalizado: un poder mundial multipolar, y la internacionalización de las formas culturales, educativas y sociales.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

- Avance de la revolución científica y tecnológica en el campo de nuevos materiales y soportes, aplicados a la creación circundante a los procesos de diseño y comunicación, así como también los avances informáticos y de generación, uso y difusión de la imagen.
- Un nuevo orden económico mundial, impulsado por instituciones multilaterales.
- Una postura ecológicamente responsable.
- Una postura sustentable con el medio ambiente y con la sociedad.

Desde el plano internacional, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), a través de su máxima "la educación transforma vidas", plantea que "[...] la educación es un derecho humano para todos, a lo largo de toda la vida, y que el acceso a la instrucción debe ir acompañado de la calidad".

En armonía con la UNESCO, la misión y visión de la FD que permea en la LD se sincroniza con el Objetivo de desarrollo sostenible 4. Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos, particularmente el punto 4.7 de las metas educativas del desarrollo sostenible de la UNESCO que a la letra dice:

> Para 2030, garantizar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas, mediante la educación para el desarrollo sostenible y la adopción de estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad entre los géneros, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y de la contribución de la cultura al desarrollo sostenible, entre otros medios (UNESCO).

Asimismo, con base en los planteamientos de los puntos 4.4 y 4.5 de las metas educativas del objetivo de desarrollo sostenible 4 de la UNESCO, que explican la importancia de las habilidades adecuadas para el trabajo decente, dotando a jóvenes y personas adultas de competencias técnicas y profesionales para la

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

inserción laboral, y la eliminación de la disparidad de género en la educación, respectivamente, la LD propone la profesionalización en una disciplina que atienda necesidades reales a nivel local, nacional e internacional, que da respuesta a la contratación de individuos profesionales, y a la generación de proyectos y objetos, que fomenten la divulgación de la cultura y las ciencias.

Por tratarse de un PE de la Universidad pública, se armonizan el PIDE y las metas educativas de la UNESCO con base a su planteamiento 4.3 que corresponde al acceso igualitario a la educación técnica, profesional y superior.

Fundamentos del contexto socioeconómico y cultural

El reporte del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2020) a través del México en cifras, el estado de Morelos en 2020 tenía 1, 971, 520 habitantes distribuidos en todos sus municipios, siendo Cuernavaca el que mayor población concentró con 378 mil 476 habitantes. Seguido por Jiutepec (municipio conurbano) con 215 mil 357 habitantes y Cuautla con 187 mil 118 habitantes. A inicios del siglo XXI, el sector primario concentró al 10% de la población económicamente activa; el sector secundario al 22%; el terciario logró incrementar su participación a cerca del 67% en la economía de la región (INEGI 2010).

Los servicios de comunicación, diseño, culturales y de turismo se encuentran comprendidos en el sector terciario, así como las actividades económicas resultantes de los ámbitos creativos. La Facultad de Diseño genera profesionales que pueden insertarse en actividades económicamente rentables para el estado de Morelos tales como la industria cultural (turismo, teatro, medios de comunicación, patrimonio artístico, espectáculos e identidad cultural) y empresarial (industria mueblera, animación, arquitectura, diseño, decoración). En este contexto la oferta cultural del estado ha tenido un impulso de propuestas contemporáneas, sin dejar de lado la tradición que caracteriza a la región.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Por otro lado, el sector empresarial emergente y medios alternativos de comunicación virtual requieren de profesionales del Diseño para impactar en áreas generales o específicas, comunicar su diario acontecer, o generar comunicación interna, por lo que de manera constante recurren a profesionales en áreas afines al diseño gráfico, industrial y comunicación visual.

Asimismo, en Morelos se encuentra una considerable suma de centros de investigación que requieren de la constante interacción con diseñadores para diversas aplicaciones, desde la fabricación de utilitarios específicos según necesidades, como difundir y divulgar los resultados de sus trabajos académicos, lo que necesariamente se reflejará en beneficio social.

Avances y tendencias en el desarrollo de las disciplinas

Debido a que nuestro planteamiento es transdisciplinar, resulta necesario deslindarse de una postura estrictamente parcelada y aislada, por lo que nos referimos al Diseño como un área de convergencia entre diversas disciplinas y conceptos, a decir: diseño, investigación, desarrollo de objetos, mobiliario, ergonomía, funcionalidad, mejoramiento de productos, uso doméstico, simulación de prototipos mecánicos, eléctricos, automatizados, tecnología, comunicación, diseño gráfico, estudios sociales, medios masivos de comunicación, estudios culturales, cinematografía, periodismo, medios editoriales, fotografía, infografía y multimedios. Si bien cada una de estas áreas ha tenido por sí misma un amplio desarrollo que las ha consolidado como áreas del saber, en el presente plan de estudios consideramos como fundamental la conjunción e interacción de estas dentro del campo del Diseño, por lo que se contempla una amplitud terminal en las áreas: audiovisual, gráfico y en objetos.

Por lo anterior, el presente plan se sustenta en un planteamiento teórico que observa las tendencias del Diseño gráfico y en objetos, y los medios audiovisuales desde una perspectiva posmoderna y postestructuralista al situar al individuo en una estancia histórica donde su quehacer se rige desde un

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

posicionamiento ético frente a las problemáticas y coyunturas tanto globales como locales.

En este sentido, el Diseño se plantea como un proceso complejo que cuestiona las relaciones del producto con otros dispositivos, a decir: *Lenguaje*, *Discurso, Poder, Sociedad*, cuestiona también el límite epistémico impuesto por los dualismos binarios agudamente observados por Derridá, por ejemplo: hombre/mujer espíritu/materia, cristiano/pagano (Arboleda, M. 2010). Reconocimiento crítico que desplaza a quien diseña de un mero agente socio-económico —parte de una estructura inamovible— hacia una instancia activa que cuestiona las homogenizaciones y reconoce la contingencia y diversidad circundante, más aún, su capacidad profesional de incidir en un cambio social:

> En primer lugar, las teorías postestructuralistas contienen un concepto del tiempo que, a diferencia de la mayor parte de las teorías sociológicas, no parte de una separación estrictamente dicotómica entre la tradición y la modernidad [*sic*]. En lugar de eso, las teorías postestructuralistas investigan huellas pasadas, así como intertextualidades e interferencias históricas en los fenómenos sociales y culturales presentes. (Moebius 2012)

En soporte de la teorización, la LD opera en conjunto con una serie de estrategias plasmadas en los contenidos curriculares que permiten que el estudiantado genere metodologías propias para la creación y la realización de productos de diseño. De manera concreta situamos al diseño en un punto crítico cuya tendencia social ha sido canalizada por autores como Víctor Papanek (2014), quien en su doble experiencia como diseñador y docente considera fundamental “enseñar a los estudiantes responsabilidad social”, cuestión que necesariamente involucra una actitud transdisciplinaria (Papanek 2014, p. 155):

> Como diseñador y profesor estoy obligado a hacerme la siguiente pregunta: «¿Cómo haremos para que el diseño sea mejor?» El consenso general parece indicar (en escuelas y oficinas de este país extranjero) que la respuesta no es enseñar más diseño. Más bien se trata de que diseñadores y estudiantes se familiaricen con muchas otras especialidades y, conociéndolas, vuelvan a definir la importancia del diseñador para nuestra sociedad.)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

La tendencia social del Diseño cuestiona el banal esteticismo del producto concebido para una élite, y que generalmente fue creado dentro de la lógica contaminante de la sociedad de consumo. A su vez, esta tendencia involucra una postura crítica hacia la exacerbación, quizá fetichista, de la escuela Bauhaus como parámetro universal del *buen diseño*; se interesa por la producción de envases y procesamiento de materiales en cuidado del ambiente, y promueve relaciones de *otredad* horizontales e incluyentes, lo que sitúa las coordenadas estratégicas del presente plan de estudios, tal y como menciona Papanek (2014, p. 107):

> Porque el diseño es el arma más poderosa que ha recibido el hombre para configurar lo que produce, su medio ambiente, y, por extensión, a sí mismo; con ella debe analizar las consecuencias de sus actos, tanto del pasado como del futuro predecible.

Lo anterior posiciona al Diseño en un complejo transdisciplinario que atiende problemáticas tanto del diseño, como del contexto y materiales, con una mirada de conciencia social y ecológica, tendencia que se ha expandido hacia diversas ramas del saber y que hoy día se vuelve de fundamental preocupación en la presente reestructuración.

Sobre los Medios Audiovisuales

Las disciplinas convergentes en el área terminal en Medios Audiovisuales (MA) se contemplan como: comunicación escrita, radiofónica, cinematográfica e internet. La producción en medios audiovisuales ya sea en su aspecto técnico como tecnológico, ha tenido un avance notable en el *hardware* y el *software,* cuyo desarrollo conjunta avances de la fotografía y la electrónica.

En el siglo XX la informática evoluciona vertiginosamente, por un lado, impulsada por la creciente industria bélica predominante desde de la Segunda Guerra Mundial, por otro lado, hay una notable sociabilización de los avances en materia de ciencia y diseño propiciada por el desarrollo de tecnologías en comunicación, educación, e intercambios culturales que, en su conjunto, fomentan su divulgación y empleo.

El impulso de la ciencia a fines del siglo XIX conllevó al descubrimiento de ondas electromagnéticas.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

(descritas por primera vez por James Clerk Maxwell en 1873), estableciendo las bases para el desarrollo del radio. Partiendo de dicha teoría en 1888 Heinrich Rudolf Hertz logra emitir y recibir ondas electromagnéticas, probando con esto que se propagan a una velocidad similar a la de la luz y tienen las mismas características que las ondas de luz.

En 1897, Nikola Tesla transmitió ondas electromagnéticas sin cables y en 1899 Marconi transmitió por primera vez en radio, a partir de ese momento surge un medio de comunicación fundamental en la historia de la humanidad que permite la transmisión de información de forma inmediata, con la radio se generan narrativas que despliegan todo un nuevo espacio de creación, producción, y difusión, y con los avances tecnológicos se expande a otras formas de comunicación en las que el diseño interviene directamente.

En el caso de las imágenes en movimiento el cine ya había impactado notoriamente desde su aparición en París en el año 1895, desde sus inicios tuvo gran aceptación por parte de un público ávido de avances tecnológicos, además de dirigir su mensaje a la creciente clase media y trabajadora que rápidamente transformó al cine en el medio por excelencia de la comunicación de masas, desde entonces el cine ha incorporado una serie de avances tecnológicos de tal modo que su relación con la tecnología se fortalece de manera continua.

Desde sus inicios el cine ha deslumbrado al público por su capacidad de incorporar efectos especiales, en este sentido es paradigmático el filme *El viaje a la luna,* de George Méliès (1902), película que capturó el imaginario de los espectadores quienes probablemente no esperaban semejante factura de las imágenes y secuencias.

En materia de dibujo animado, el cortometraje *Steamboat Willie* (1928) de los estudios Walt Disney, logra sincronizar el audio con la imagen en movimiento lo que fue recibido de buena manera, abriendo una nueva era que a la postre sustituirá la música en vivo durante las proyecciones.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Con el desarrollo de la televisión hacia 1927 surge también un nuevo modo de ver, este medio se vuelca hacia el quehacer videográfico, la tecnología de la televisión permite producir contenidos para su transmisión y retransmisión en cualquier tiempo. La televisión logra condensar en un solo artefacto la potencialidad de las imágenes en movimiento con la inmediatez de la radio, consolidándose como el medio de comunicación más importante del siglo XX.

Durante la década de 1950-60 las cámaras de 16 mm significaron una revolución que posibilitó la diversificación de las producciones, desde la filmación de espacios cotidianos hasta la producción de noticieros y documentales, estas cámaras permitían documentar en película sin necesidad de tener acceso a los grandes recursos financieros requeridos por el cine. La filmación por medio de cámaras de video tuvo un ascenso creciente hasta su revolución digital donde mantiene un nicho importante en el área de Diseño Audiovisual.

El Internet irrumpe con la misma, o quizá, mayor potencia de los anteriores sistemas comunicacionales, sus primeros pasos son dados con Arpanet, un desarrollo militar para comunicación descentralizada, no obstante, su desempeño máximo se traslada fuera del ámbito militar hacia el espacio social. A finales de la década de 1980 y principios de 1990, la tecnología se populariza surgiendo la *World Wide Web,* que utiliza para transmisión de datos en paquetes (TCP/IP) aprovechando la tecnología y redes telefónicas mediante un módem.

En principio esta tecnología emplea textos cifrados en código binario conocido como HTML, que permite que en la pantalla receptora se desplieguen contenidos hipertextuales, lo que implica la interconexión de ligas programadas que se activan para desplegar otros textos.

Lo anterior representa una revolución en la organización del conocimiento porque cambia de manera radical, la dinámica de acceso a la información proporcionando niveles de interacción con el texto nunca

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

antes experimentados. Posteriormente avances en lenguaje de programación posibilitaron la implementación de imágenes a través del uso de *players* o *plug ins* que hacen que la experiencia sea multimediática, aunado a la hipertextualidad del texto, las imágenes y los sonidos se vuelven hipermediáticos.

Actualmente, el Internet y el lenguaje HTML han expandido sus fronteras a tal punto que es posible la transmisión de videos, radio, sonido, cine, imágenes hipermediáticas y contenidos complejos que dan al Internet un lugar preponderante para amalgamar todos los medios de producción audiovisuales. Esta dinámica es propiciada en gran medida por la intensa relación del internet con la imagen digital, la popularización del teléfono celular (ahora *smartphone* o teléfono inteligente) como artefacto productor y difusor de fotografía, contenidos y video, situación que ha redimensionado la escala comunicativa y el espacio virtual.

En el Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño, el estudio de lo audiovisual abarca tanto la imagen en movimiento como producciones sonoras (radio, podcast, por ejemplo) y visuales (prensa y diseño editorial). Estos campos constantemente se actualizan y dinamizan dentro de internet, de tal forma que a la par de medios consolidados como la prensa, el cine, radio y televisión, coexisten nuevos modos de comunicación híbrida como blogs, revistas, diarios, radio, y televisión digital. Dichos medios de comunicación bien emplean un lenguaje y códigos comunicacionales que poseen cierto grado de afinidad con los medios tradicionales. De igual forma, han mudado su contenido al espacio virtual mediante el empleo efectivo de nuevas tecnologías, dejando de lado las implicaciones tanto técnicas, económicas, así como legales del uso del espacio electromagnético. Razón por la cual, el Diseño se sitúa en una circunstancia fundamental ya que posibilita las interfases para que todo lo anterior sea posible.

Con base en esto, se observa que la dinámica actual de la comunicación opera con medios electrónicos que permiten la fluidez de los contenidos hacia diversos espectros de la comunicación ya sea tradicional o digital, lo que supone una retroalimentación y una comunicación bilateral que articula y a la vez que

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023 Una universidad de excelencia

cuestiona, diversos conceptos teóricos sobre los propios procesos de diseño. Por lo anterior es que la tendencia de la LD-MA enfatiza en el empleo de tecnologías actualizadas y de punta para el diseño y la producción de productos audiovisuales (audio y visuales). La evolución de la tecnología que permite el envío casi simultáneo de datos distantes -por ejemplo, en Internet-, que han posibilitado el desarrollo de comunidades virtuales, por ejemplo, las *redes sociales.* Estas dinamizan el flujo de información y requieren de sistemas de comunicación flexibles cuya actualización resulta instantánea y adquiere cualidades de: intercomunicación, retroalimentación, sincronía a distancia, asincronía, multiparticipación y facilidad de acceso.

Muchas de estas características no son privativas de las redes sociales en tanto que impactan en la conformación de medios audiovisuales como son: periódicos en línea, revistas digitales, portales informativos, portales de difusión y divulgación, ediciones en línea, videos en línea, televisión por Internet, radio por Internet y otros.

Los constantes cambios tecnológicos que día con día se presentan, han puesto como reto tener más profesionales mejor preparados en el área del Diseño en Medios Audiovisuales. Es evidente que en la actualidad el diseño audiovisual ha venido a ser parte indispensable de la difusión, divulgación, posicionamiento y conocimiento de diversos sectores, tanto educativo, institucional, empresarial e incluso en el área personal.

Todo esto indica una tendencia a que diferentes áreas busquen a profesionales que sean capaces de crear contenidos para nuevas plataformas, desde los medios tradicionales como radio y televisión, hasta los más actuales como son las redes sociales. Lo anterior con la finalidad de crear mensajes claros y eficaces para poder transmitir y comunicar en distintos ámbitos, teniendo como base un pensamiento crítico y responsable sobre las maneras de generar este tipo de contenidos que han ido transformándose según la evolución digital, buscando nuevas estrategias de presentación de las imágenes y los sonidos. Derivado de lo anterior, se prevé un crecimiento en la necesidad de profesionales que puedan cumplir con estos

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

retos de constante cambio a nivel nacional e internacional. Un campo con una posibilidad de desarrollo importante es la realidad aumentada que requiere la comprensión compleja del ámbito audiovisual. Asimismo, la programación de aplicación para dispositivos y para internet con un manejo teórico-técnico de cuestiones como los algoritmos, que dirigen ya nuestra vida cotidiana y son responsables de la sobre personalización de los dispositivos y aplicaciones a las que tenemos acceso. También se tiene una tendencia a producir documentales y hacer productos de difusión que combinan los saberes antes mencionados a través de multimedios, es decir con narrativas transmedia que permiten y promueven el uso de los medios audiovisuales como son el documental, la realidad aumentada, la programación de aplicaciones y la generación de programas y cápsulas de radio, así como la redacción de artículos de difusión. Todo esto en conjunto con el contexto del estado de Morelos y con una formación en diseño audiovisual proyectará a quienes egresan de la licenciatura en diseño a un nuevo horizonte. Otro campo al que tienden los medios audiovisuales en conjunto con el diseño gráfico es al de los videojuegos, que, en este caso, la licenciatura en Diseño atiende con algunas unidades de aprendizaje, sin ser una licenciatura en programación.

En la LD-MA se ha logrado un notable avance en la reflexión nivel teórico-crítico de los medios de comunicación comúnmente llamados tradicionales (radio, cine, televisión, prensa, fotografía, etcétera). Ante el avance de nuevas tecnologías, se analizan sus dinámicas en una nueva perspectiva, a la vez que se comprende el porqué de su persistencia y su aporte a los procesos de comunicación. El aporte que se realiza en esta licenciatura radica en la postura de la persona egresada que diseña y comunica.

Sobre el Diseño Gráfico

A lo largo de su historia, el diseño gráfico se ha consolidado como pilar fundamental en los procesos de socialización. También llamado comunicación visual o gráfica, esta profesión se fundamenta desde su origen por el empleo de imágenes y textos, permitiendo la integración de distintos medios especializados para la producción de mensajes claros y efectivos. El conjunto de disciplinas que participan en los procesos del diseño gráfico es muestra de la multidimensión que ofrece esta profesión.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Al igual que la gran mayoría de formas de expresión visual, el Diseño Gráfico encuentra su origen en vestigios de comunicación primigenios (Meggs 1998, p. 15):

> La escritura es el complemento del habla. Las marcas, los símbolos, las imágenes y las letras escritas o dibujadas sobre una superficie o sustrato se convirtieron en un complemento gráfico de la palabra hablada y del pensamiento expresado.

Con las palabras de Philip Meggs se infiere que el origen de la comunicación visual inicia con representaciones en cuevas; como ejemplos emblemáticos se tienen las cavernas de Lascaux en Francia y Altamira en España. Este tipo de marcas se transforma a la par del desarrollo humano y deriva en la invención de la escritura, de la cual se tiene registro de las tablillas más antiguas de Sumeria en la Edad de Bronce, periodo ubicado entre los años 2.200 hacia el 750 a.C.

La escritura como herramienta de comunicación visual se ha transformado de acuerdo con su contexto cultural, partiendo desde la escritura cuneiforme a los jeroglíficos, ideogramas, hasta la construcción de alfabetos fonéticos como el Lineal B de construcción silábica, y el alfabeto romano como lo conocemos; a la par de este desarrollo surgieron cambios en los soportes de escritura, de los cuales el papiro empleado en el antiguo Egipto es paradigmático.

En culturas antiguas de escritura pictográfica como el caso de Egipto y el México prehispánico el desarrollo de textos interactuando con imágenes se consolida como un potente sistema comunicativo que necesariamente involucra tecnologías de escritura, representación visual y diseño.

Durante el medioevo la producción de los libros ilustrados implicó la participación de distintas especialidades; su desarrollo sugiere complejidades que van desde ilustración, diseño, tipografía, hasta el desarrollo de tecnologías en tinta, papel y encuadernación, lo que hacía del libro un objeto escaso y valioso, un bien económico y simbólico reservado para eruditos. Durante este periodo, el diseño de heráldicas requirió del desarrollo de abstracciones, colores y lenguaje gráfico que demuestran una

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

complejidad tal que comúnmente se consideran como antecedentes del logotipo moderno. El diseño de libros continuó su evolución conjuntando aún más disciplinas; durante el medioevo la producción de los libros iluminados, dentro del *scriptoium*, (S/A 2015) implicó la participación de distintas disciplinas y especialistas:

Fue hasta la invención de la prensa de tipos móviles alrededor de 1440, atribuida a Johannes Gutenberg, que en el occidente se abrió el uso de la imprenta, lo que permitió desarrollar mecanismos y modos de comunicación como el nacimiento de nuevos estilos tipográficos, siendo el impresor y diseñador de tipos Claude Garamond (1480-1561) considerado el creador de la primera fundición de tipos independiente (Ambrose 2009, p. 33).

El uso de los tipos móviles, diseñados de acuerdo con el estilo de cada taller de impresión, representó un cambio esencial en la forma de diseñar, lo cual permitió corregir el texto e implementar elementos visuales mediante la incorporación de xilografías. Lo anterior supuso la aparición de un nuevo especialista: el grabador, siendo Alberto Durero y sus grabados del Apocalipsis (1498) ejemplares en esta área.

Con el desarrollo de la litografía en 1798, sobrevinieron una serie de cambios que popularizaron las imágenes impresas, que en palabras de Walter Benjamin (2003, p. 40):

> Gracias a la litografía, la gráfica fue capaz de acompañar a la vida cotidiana, ofreciéndole ilustraciones de sí misma. Comenzó a mantener el mismo paso que la imprenta, pocos decenios después de la invención de la litografía, sería superada por la fotografía.

En el contexto social que posibilitó la irrupción del impresionismo como vanguardia artística, la vida social de Europa y principalmente París era agitada. La creciente clase burguesa gasta su tiempo libre en días de campo, teatro, espectáculos de cabaret como el famoso Molino Rojo. La intensidad de un espacio público y social en ebullición requirió de medios de comunicación potentes, lo que derivó en el posicionamiento del cartel como un efectivo mediador entre propaganda, arte, y sociedad: “un grito en la pared”.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
UAEM
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

De la conjugación de la ilustración y el diseño, primero caligráfico y luego tipográfico, evolucionó el oficio del cartelismo, teniendo grandes exponentes como Jules Chéret (1836-1933) quien realizaba carteles litográficos en su propia prensa (Barnicoat 1997, p. 7). Su obra privilegiaba el empleo de ilustraciones acompañadas por una tipografía llamativa. Por su parte, Henri Toulouse-Lautrec desarrolló expresivas caligrafías que imprimía en sus carteles del Molino Rojo. Hoy en día, el diseño de carteles tiene un lugar preponderante en el universo del diseño gráfico y se coloca como uno de los canales de comunicación por excelencia como herramienta de divulgación, publicidad; de igual forma tiene una amplia gama de aplicaciones que se ha expandido hacia el espacio virtual lo que renueva su vigencia.

Durante el siglo XIX, la fotografía impactó de manera contundente. Sin embargo, existen inventos anteriores a la fotografía, como son: el *silhouette* (en tiempos de Luis XIV, año 1750) y el fisionotrazo (1783-1830) (Freund 2006, p. 14) los cuales constituyen antecedentes casi directos del retrato fotográfico. Autores como Gisele Freund observan el desarrollo del retrato fotográfico como el producto casi natural de una ideología burguesa de clase media que ve en la fotografía un canal para posicionar sus intereses simbólicos y representativos.

Por su capacidad de reproducir de manera fidedigna la realidad, la fotografía estableció una relación directa con la prensa. En el año 1880, apareció la primera fotografía impresa en el *Daily Graphic* de Nueva York. Con el desarrollo de la tecnología de impresión *offset* y posteriormente la imprenta rotativa, la prensa patentó su poder en la comunicación de masas. Gracias a esta tecnología, el libro se benefició como objeto de consumo, lo que impacta en áreas como el diseño editorial, la ilustración, la encuadernación y la publicidad.

Por su parte, la revista surgió como una manera particular de confección narrativa, si bien emplea las mismas bases tecnológicas en materia de impresión que los diarios, propone nuevos estilos, genera prensa especializada y tendencias que impactan en la moda y el diseño. Como caso emblemático, es

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

importante retomar el *Journal of Design and Manufactures*, (1849-1852) revista creada en Londres por el diseñador Henry Cole. Dicha revista se considera como la primera publicación especializada en la materia (de menos, es la más importante de su época). Por un lado, promovía hacia el público en general un gusto y valoración del Diseño y por otro, marcaba tendencias profesionales.

De las imprentas de tipos móviles hasta la revolución informática, si bien, algunas cosas se preservan, otras han cambiado, los tipos móviles son ahora fuentes tipográficas empleadas tanto en lenguajes de programación como trazos vectoriales, lo que requiere un diseño de páginas en software.

Finalmente, como se menciona en apartados anteriores, el Internet surge a partir de un desarrollo militar para comunicación descentralizada (S/A 2016). A finales de la década de 1980 y principios de la de 1990, la tecnología se popularizó y surgió la *World Wide Web,* que se utilizó para transmisión de datos por paquetes (TCP/IP). En un inicio solamente se realizaba mediante textos cifrados en código binario en un lenguaje de etiquetas conocido como HTML, que permitía que en un receptor (el navegador), se desplegaran los contenidos hipertextuales, lo que significa que tenían ligas programadas para que una vez que se activaran, desplegaran otros textos. Posteriormente el lenguaje de programación se robusteció y posibilitó que se introdujeran imágenes a través del uso de *players* o *plug ins* que hacen que la experiencia sea multimediática, aunado a la hipertextualidad del texto, las imágenes y los sonidos se vuelven hipermediáticos.

El diseño gráfico se fundamenta desde su origen por la conjugación de la imagen y el texto, permitiendo con el avance del tiempo, y evidentemente de la tecnología, la integración de distintos medios especializados para la producción de mensajes más claros y efectivos.

En la parte teórica, la tendencia del diseño gráfico, al igual que en MA, recoge inquietudes posmodernas y post-estructuralistas sacando a flote las voces de las comunidades mostrando la diversidad de pensamientos y de culturas. Es con base en esto que la LD-DG recoge las teorías de pensamiento complejo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

y de posmodernidad en conjunto con una serie de estrategias que permiten que el estudiantado genere sus propias metodologías para la creación y la realización de productos de comunicación gráfica.

Algunas tendencias del Diseño actuales en el área del conocimiento son: el cartel científico y las infografías, ambas requieren para su construcción de una mirada transdisciplinar y a menudo se conforman mediante la intervención de varios especialistas de diversas áreas. La infografía tiene impacto tanto en materia científica como periodística por lo que demuestra gran plasticidad y es común encontrar en internet.

Los valores transversales planteados en el Modelo Universitario de la UAEM promueven la enseñanza de conceptos que involucran nuevas concepciones de los procesos de comunicación, visualidades novedosas, tendencias interculturales y transdisciplinares, lo que deriva en un posicionamiento teórico-crítico donde la formación de las personas diseñadoras es fundamental y pone en relevancia la labor universitaria.

Actualmente, el Diseño Gráfico a nivel nacional está desarrollando la tendencia a la resolución de los graves problemas sociales producto del empobrecimiento de la población, de la exclusión y de décadas de violencia que han precarizado la calidad de vida. Así, en la mayor parte de las escuelas pertenecientes a la Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico están buscando aportar al beneficio social, cuestión resuelta en este PE. En cuanto a técnicas y tecnologías, el diseño gráfico tiende a mejorar cada día por el desarrollo informático, mismo que de preferencia debe mantenerse a través de aplicaciones libre de uso. Así como contar con un programa de actualización docente frecuente a nivel disciplinar como con el que cuenta la Facultad de Diseño.

Actualmente las tendencias en diseño gráfico, más que ser de innovación tecnológica, son de innovación conceptual. El diseño gráfico en el país está en una revalorización, de la cual en este documento se ha escrito anteriormente, y tiende a buscar ser una plataforma para la visibilización y atención a problemas sociales complejos, aunque la forma tradicional de conceptualizar diseño gráfico se preserva en términos

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

generales. En cuanto a la tecnología, se siguen formando los diseñadores gráficos con las técnicas tradicionales ya que proporcionan a quien estudia una capacidad visual y una habilidad motriz única que permite su correcto desempeño como profesional. Aunado a esto, está el avance de las aplicaciones y su complejidad técnica que permite mejorar la calidad y el tiempo de desarrollo de proyectos, así como la formación con base en los avances tecnológicos en lenguajes de programación de aplicación y sitios web, y la generación de transmedia y videojuegos, al igual que en el área de medios audiovisuales.

Sobre el Diseño en Objetos

La relación del ser humano con su ambiente requiere una selección y empleo diferenciado de determinados utensilios; como resultado, durante su proceso evolutivo, éste ha creado objetos como herramienta básica de supervivencia, algunos de estos resultan prácticamente idénticos en las diversas culturas, tiempos y lugares, por lo que se sabe que el diseño de herramientas (área fundamental del diseño de objetos) es una actividad cuyo origen es ancestral.

De lo anterior que el desarrollo de objetos tiene un proceso histórico notable según las diversas eras y culturas de tal manera que cada herramienta habla de su tiempo y muchas de estas persisten prácticamente sin alteraciones desde las primeras etapas humanas, por referir ejemplos comunes: la coa y el cayado.

Es en la revolución industrial que el impacto tecnológico dinamiza nuestra relación con utensilios, maquinarias y herramientas. En 1845 junto a un grupo de arquitectos y pintores, Henry Cole (promotor de la máquina de vapor) impulsa un movimiento que reflexiona entre las relaciones entre ciencia, arte y diseño, convenciendo a destacadas empresas de la época - la *Coalbrookdale Iron Works* de la industria del acero, la *Wedgwood Potteries*, en cerámica, *Hollands* en mobiliario y *La Christie's* en vidrio- para colaborar en el proceso de elaboración de sus productos y realizar exposiciones industriales.

Todos los esfuerzos de Cole se ven reflejados en 1851 cuando el propio al príncipe Alberto de Londres

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

patrocina la primera Gran Exposición Universal Industrial. La exposición se montó en un edificio majestuoso, proyectado para dicha exposición por Joseph Paxton que constituyó en 62 mil metros cuadrados y que se construyó en tan solo seis meses, tiempo récord para la época y lo llamaron "Palacio de Cristal". Henry Cole logró reunir a 14 mil expositores y 6 millones de visitantes, debido a su éxito la exposición comienza a realizarse anualmente pasando por las grandes ciudades como: París, Nueva York y Milán. En ella se destacó la exhibición de adelantos tecnológicos, de arte, contemporáneos y productos industriales como: el teléfono, la máquina de escribir, la máquina de coser, el automóvil, entre otros.

En Alemania durante los años veinte del siglo XX, el diseño industrial y de objetos dio un importante giro. Con la colaboración de varios artistas y arquitectos se forma la primera escuela de diseño industrial, llamada Bauhaus, cuya dirección fue asumida por Walter Gropius. En Estados Unidos de América, el diseño industrial y de objetos es acogido y validado casi de inmediato como una profesión.

En el caso de México, este llega en los años cuarenta del siglo XX por la influencia de las escuelas europeas, como la Bauhaus y la Hochschule für Gestaltung (HfG) de Ulm. Esta etapa fue caracterizada por un despegue económico, en la cual destaca la participación de Clara Porset Dumas, diseñadora cubana que obtiene diferentes reconocimientos en Nueva York y Milán. En 1952, Porset organiza la primera exposición de diseño industrial en Latinoamérica, "El arte de la vida diaria", con el apoyo del Instituto Nacional de Bellas Artes, evento que reúne lo mejor de la tradición artesanal mexicana con los productos industrializados más destacados del momento fabricados por industrias mexicanas como D. M. Nacional, Domus S. A. y H. Steel y Cía., Acros, Aluminio Ecko e Industrias La Vasconia, Loza Nueva San Isidro, Lámparas Mazi-lux, que en conjunto cambiaron el panorama del diseño nacional.

En 1961, Horacio Durán, Jesús Virchez y Sergio Chiappa fundaron los primeros cursos de diseño industrial a nivel técnico en la Universidad Iberoamericana y los cuales se modificaron en 1963 para formar la licenciatura. Posteriormente en 1969 se funda la carrera de diseño industrial en la Universidad Autónoma de México bajo la dirección de Horacio Durán, periodo en el que el diseño tiene gran promoción

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

gubernamental cuya prioridad se enfoca en el mercado de exportaciones. Los primeros egresados se encargan de difundir el diseño industrial a través de consultorías, exposiciones y premios, lo que ocasionó un gran auge en la profesión.

Las diversas escuelas y tendencias del diseño han logrado que la profesión del diseño industrial y de objetos se posicione en el país por apoyo de IMAI (Instituto Mexicano de Asistencia a la Industria) dando como resultado un gran desempeño en la cultura de lo material de la población mexicana.

No obstante, su notable desarrollo y consolidación como área profesional, la tendencia actual de diseño apunta a la revisión crítica de sus funciones y dinámicas dentro de una sociedad que le demanda su comportamiento en exceso comercial en detrimento de un compromiso social. Lo que convoca al diseño industrial a injerir en áreas fundamentales a consideración de Victor Papanek (2014, pp. 192-202):

1. Diseño para regiones empobrecidas: Más de dos mil millones de personas comparten la necesidad de algunas de las herramientas y utensilios más elementales.
2. Diseño de dispositivos de enseñanza y rehabilitación para personas con diversidad funcional.
3. Diseño de instrumental médico, quirúrgico, odontológico y clínico.
4. Diseño para la investigación experimental.
5. Diseño orgánico orientado a mantener la vida humana que se halla sometida a condiciones inciertas.
6. Diseño para concepciones que implican avances importantes. Muchos de nuestros productos han llegado ya a un punto muerto en términos de ulterior perfeccionamiento.

La reflexión anterior se inserta dentro de los lineamientos teóricos del presente plan de estudios que busca impactar en un diseño inclusivo y de carácter social y que apunta al reconocimiento de las problemáticas y diversidad locales. De lo cual se deriva un diseño integral a su entorno y no solamente como objeto estético, compromiso necesario para las personas diseñadoras en la actualidad.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Cabe mencionar que en años recientes, en las universidades que formamos a diseñadores industriales se ha debatido la pertinencia respecto a la denominación del proceso de diseño de objetos, ya que en el país la realidad de la industria es que se hace poco diseño industrial, es decir, aquel diseño que se realiza para producirse en serie en grandes cantidades, tal como se pretendía en la década de los setenta del siglo pasado, cuando la aspiración gubernamental era que el país se industrializara con producción propia, que al tiempo no ha sucedido. El país, en cambio, se convirtió en un país donde se hace maquila y en donde la industria, en su mayoría, trae diseño de otros países, aun cuando se produce aquí. Lo anterior no implica que el diseño de esta área no exista en el país, sino que la cantidad de escenarios laborales industriales se ha ido reduciendo al grado de poner en duda si es pertinente que continúe llamándose diseño industrial. Con base en las reflexiones establecidas anteriormente, una alternativa viable para su denominación y propuesta en esta reestructuración es el diseño de objetos. Este Plan de Estudios es resultado de una decisión colegiada y asesorada en conjunto con la Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Industrial, DI-Integra. Se incluyó en esta reestructuración posterior a la visita de seguimiento. Con base en sus observaciones se tomó la decisión de renombrar la salida terminal a Diseño de Objetos.

En este sentido, la tendencia es acoger los requerimientos de los clientes/usuarios de objetos de forma particular y detallada, para ofrecer soluciones personalizadas. Sin embargo, hay objetos que son susceptibles de industrializarse a través de la innovación de procesos industriales y de la atención a una necesidad que resulte colectiva. No obstante, pueden ser producciones de un número acotado de objetos. En general, la tendencia del diseño de objetos que es afín al perfil de la Facultad de Diseño es la que anteriormente se plasma como pertinente socialmente y que resuelva de forma sustentable, con base en el comercio justo y la economía solidaria e intercultural.

Mercado de trabajo

Quienes egresan de la Licenciatura en Diseño, ya sea del área de gráfico, de objeto o de audiovisual,

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

podrán insertarse en diversos campos laborales con base en la preparación tanto teórica, práctica, así como tecnológica. Cabe resaltar que el conocimiento de la producción en esas áreas, adquirido durante el trayecto en la licenciatura, le permitirá a quienes egresan tener diversidad de acción al poderse insertar en ámbitos e industrias diferentes, que dependerán del área de especialización que se elija, así como en la propia postura teórica-crítica que lo acompañe en su vida profesional. Lo que es un hecho, es que actualmente existe una demanda económica, cultural y social de profesionales del diseño debido a la necesidad de producir objetos, gráfica y audiovisuales que incidan en beneficio de la sociedad, así como de productores de espacios interactivos que generen cohesión social y que permitan el establecimiento de nuevos métodos de comunicación que vinculen a la sociedad para recuperar tejido social y mantenerla informada desde una postura ética. El diseño en México requiere de profesionales que plasmen en la disciplina una comprensión intercultural y que implique un compromiso social aún en los proyectos en los que por su naturaleza parecerían no requerirlo.

Se indican con una “E” las prácticas emergentes, con una “I” las innovadoras y con una “D” las dominantes. Sin embargo, hay que aclarar que en el área de Diseño se entiende que las prácticas por sí mismas no son los campos profesionales o de inserción laboral sino las formas de hacer diseño, lo que se refleja en que hay campos de trabajo consolidados que pueden tener forma de hacer diseño innovador, es decir que la innovación y el diseño emergente no se califica únicamente por el tipo de industria, empresa o servicio en el que se inserte el egresado, sino la forma misma de hacer el diseño. Es por esto que en las Facultades y Escuelas de Diseño todos y cada uno de nuestros estudiantes tienen que tender hacia las formas emergentes e innovadoras en cuanto a originalidad en la creación y el producto que generen, por eso es que todas y cada una de las industrias, empresas y servicios requieren por sí mismas y por la naturaleza propia del diseño que los diseñadores propongan productos innovadores y emergentes. Sin embargo, la distinción aquí presentada es respuesta a las indicaciones de los lineamientos curriculares estipulados por la administración central a través del área correspondiente de la UAEM.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

A continuación, se enlistan algunos ejemplos de los campos de inserción:[1]

- Industria mueblera (D)
- Diseño de juguetes (D)
- Diseño de calzado (D)
- Diseño de herramientas (D)
- Diseño de implementos ortopédicos (I)
- Diseño de objetos para grupos vulnerables (I)
- Investigación y desarrollo de proyectos (E)
- Centros de Investigación (E)
- Cinematografía (D)
- Animación (D)
- Desarrollos para Internet (I)
- Industria del videojuego (I)
- Periodismo social (D)
- Periodismo económico (E)
- Periodismo cultural (D)
- Periodismo científico (E)
- Divulgación de saberes y ciencias (E)
- Difusión de conocimientos (I)
- Prensa (D)
- Radio (D)
- Televisión (D)
- Medios autogestionados (I)
- Museos (E)
- Puestas teatrales (I)

[1] Por otro lado, estos ejemplos no agotan de ninguna manera ni limitan las áreas de inserción de un diseñador por cuanto que la naturaleza del diseñador es de emprendedurismo e innovación constante.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Las personas egresadas de la LD podrán insertarse en un amplio espectro de actividades profesionales, tanto en el sector público como en el sector privado, tanto a nivel local, regional o internacional, a saber: en despachos de diseño, agencias de medios de comunicación, agencias de publicidad, áreas diversas de la industria editorial, centros de investigación, organizaciones públicas o privadas que requieran vinculación con el aspecto social, etcétera. En el ámbito académico, la preparación de las personas egresadas de la LD, les aporta las herramientas y habilidades para desempeñarse en la docencia y en la investigación tanto en áreas del diseño como de manera inter, multi y transdisciplinar y esto a su vez les permitirá colaborar en equipos de trabajo en conjunto con otras disciplinas o áreas del conocimiento. De igual manera, la formación de las personas egresadas de la LD les permitirá generar iniciativas para desempeñar su profesión, ya sea de manera individual o en forma de colectivos.

Datos de oferta y demanda educativa

La Universidad Autónoma del Estado de Morelos se ha vuelto un referente en programas educativos de calidad sustentados por un gran número de investigadores que a su vez pertenecen a organismos nacionales de investigación como el Sistema Nacional de Investigadores. En el caso de la Facultad de Diseño, los planes de estudio están sustentados por profesionales que tienen interés en la formación de cuadros para mejora continua de los ámbitos laborales y del diseño en general en nuestro estado y nuestro país. Según cifras de 2018 del Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE), la tasa de eficiencia terminal del ciclo escolar 2016-2017 en Morelos fue de un 60.7% y en detalle, la eficiencia terminal de mujeres es de 65.3% mientras que 56.0% son hombres.

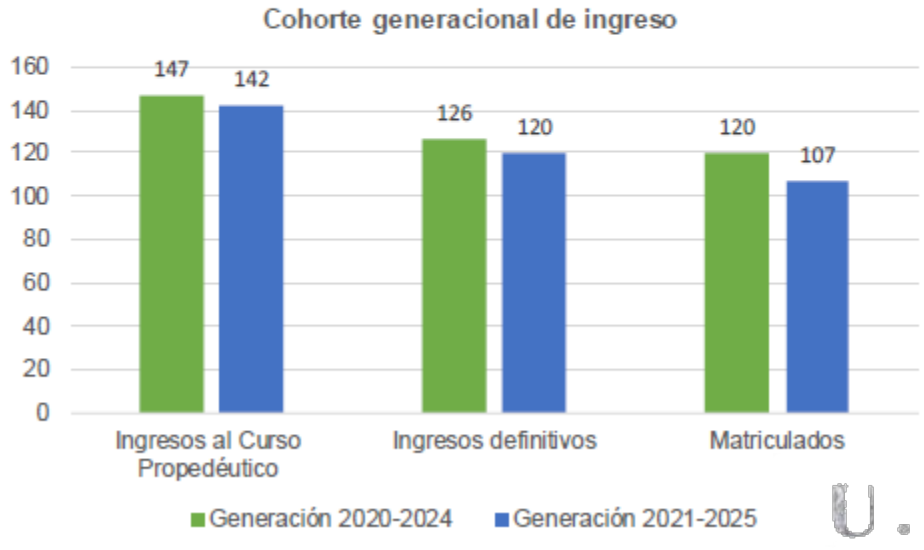
Con base en la experiencia institucional y en la solicitud de información sobre carreras relacionadas a estas temáticas, la prospectiva de demanda actual es de 450 personas aspirantes anuales, misma que cada año se incrementa debido al posicionamiento que ha tenido la Facultad y la Licenciatura. De quienes han

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

aspirado a estudiar la licenciatura en Diseño, han ingresado en la primera, segunda y tercera generación 150 estudiantes y en la cuarta generación, ingresaron 180 estudiantes, a partir de la quinta, el ingreso disminuyó como consecuencia del terremoto de 2017, mismo que conllevó a la falta de instalaciones y dos mudanzas posteriores; en la novena generación ingresaron 113 estudiantes. Cabe recalcar que, debido a la poca oferta similar y el corte distintivo de inclusión e interculturalidad de la presente reestructuración, en la educación superior formal y pública en el estado, la UAEM con este plan de estudios brinda la posibilidad a la población de no desplazarse hacia otras entidades para estudiar una licenciatura con esta distinción, por lo que se vuelve una oferta atractiva para quienes postulan. A continuación, se presenta una gráfica de los últimos años:

Tabla 1. Ingresos de las generaciones 2020 y 2021.

Generación	Ingresos al Curso Propedéutico	Ingresos definitivos	Matriculados
Generación 2020-2024	147	126	120
Generación 2021-2025	142	120	113



Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Por otro lado, en el siguiente apartado se mencionan las licenciaturas afines que se encuentran en la región centro-sur de la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES) que es nuestro referente geográfico con los que por naturaleza contextual competimos.

Análisis comparativo con otros programas educativos

El PE de la Licenciatura en Diseño ofrece de manera innovadora a las personas estudiantes un enfoque transdisciplinar, sustentable, inclusivo e intercultural; durante el último año se enfoca a adquirir conocimientos, competencias y habilidades que se reflejen en beneficio de los grupos más desfavorecidos del país y dedicado a la difusión de saberes y conocimientos. Al mismo tiempo, les permite potenciar su inserción laboral al brindarle al estudiantado las herramientas y habilidades que no encontrarán en otra oferta académica similar, que es precisamente el poder generar productos de diseño interculturales y sustentables con beneficio social, y conformar equipos transdisciplinares. En esta licenciatura se desarrollan competencias en diseño en dichas áreas, así como aquello que se considera lo concerniente a la utilización de saberes y de ciencias para la proyección de productos de diseño. Los planes de estudio con los que se compara la LD se eligieron conforme a la región Centro Sur de la ANUIES, y con algunas otras instituciones que tienen áreas afines; además de considerar otras con las que se tiene mayor interrelación: Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ), Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMEX), Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH), Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP), Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla (UPAEP), Universidad La Salle Cuernavaca (ULSaC) y Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Algunos de estos planes de estudio cuentan con la acreditación como planes de calidad por los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES) y los organismos acreditadores del Consejo para la Acreditación de la Educación Superior (COPAES). Los criterios dentro de los planes de estudio que se consideraron fueron los perfiles de ingreso y egreso debido a que en ellos se puede verificar la formación

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

que las personas estudiantes adquirirán y la transformación del sujeto educativo. Sin embargo, la comparación puede hacerse desde el punto de vista de otros elementos curriculares como son los objetivos curriculares, créditos y semestres, pero la comisión curricular encontró viable establecer únicamente los perfiles como punto de referencia comparativa, ya que en ninguno de ellos convergen las áreas del conocimiento que se plantean en la LD en sus tres salidas terminales.

Tabla 2. Cuadro comparativo de los PE relacionados con la Licenciatura en Diseño-Medios Audiovisuales

Universidad	Programa Educativo	Perfil de ingreso	Perfil de egreso	Objetivos	Créditos	Semestre
Universidad Autónoma de Querétaro UAQ	Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual.	El aspirante deberá poseer conocimientos fundamentales del nivel medio superior y contar con pensamiento creativo, proactivo y perceptivo, con capacidad de análisis y síntesis. Tener la facultad de trabajar de forma autónoma y disciplinada, familiarizando con el uso de las tecnologías de la información; poseer destrezas básicas de proyección y representación del diseño, así como facilidad para comunicarse de forma oral y escrita. Habrá de ser sensible a la cultura y las distintas manifestaciones de la comunicación visual,	El egresado de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual deberá ser un profesional con amplio conocimiento del diseño y las tecnologías de la información, creativo y proactivo, con pensamiento crítico y constructivo, capaz de ofrecer soluciones innovadoras a través del dominio de los lenguajes de la comunicación, la gestión del proceso de diseño, la comunicación visual y comprometida con la calidad. Deberá poseer visión introspectiva, prospectiva y proyectual, liderazgo y capacidad para el trabajo individual y en equipo, con alto compromiso social y ético, responsable con el entorno y el medio ambiente,	Tiene como objetivo principal, formar profesionales capaces de planear, aplicar y evaluar el proceso de diseño para satisfacer requerimientos de comunicación visual a través de sistemas y productos gráficos para mejorar, optimizar e innovar la interacción humana en el sector privado y público.	445	9

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

		tener disposición para el trabajo en equipo, con un sentido ético, respetuoso de la diversidad y una visión incluyente e interesada por su entorno sociocultural.	consciente de la multiculturalidad y la diversidad, perspectiva de género, ciudadanía, sustentabilidad y cultura física.			
Universidad Nacional Autónoma de México UNAM	Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual.	Tener conocimientos previos de geometría, dibujo e historia del arte, y en el manejo de sistemas operativos de cómputo. Comprender una lengua extranjera en su nivel básico. Interés por la exploración de tecnología de vanguardia, la publicidad, la comunicación y los estímulos visuales del entorno. Habilidad para el manejo de equipo propio del diseño. Capacidad perceptual, psicomotriz básica y memoria visual. Expresar claramente sus ideas en forma verbal y escrita . Capacidad de análisis y síntesis para adquirir y procesar información visual y documental.	Al finalizar la licenciatura, el alumno habrá adquirido conocimientos para: Organizar y relacionar los conocimientos teórico-conceptuales del diseño y la comunicación visual, para crear, proponer y producir en diversos soportes soluciones funcionales en este campo. Distinguir las posibilidades de desarrollo y aplicación de herramientas, ya sean tradicionales, digitales o de nueva creación. *Habilidades para:* Gestionar su producción personal de diseño para proyectarla al medio profesional. Manejar con precisión las herramientas y recursos análogos, digitales y de nueva creación, para aplicarlos en la elaboración de su obra. *Actitudes:* Mostrar una actitud propositiva, creadora y	Formar profesionistas capaces de dirigir, proponer, estructurar, desarrollar y aplicar estrategias de comunicación que sirvan para difundir, informar y en su caso, educar dentro de cualquier sector de nuestra sociedad. Establecer la diferencia de conocimientos y desarrollo de habilidades en el manejo de técnicas y en la operación de equipos especializados dentro de cualquiera de las áreas específicas de desarrollo profesional masiva en proyectos de información difusión de	406	8

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

		Disposición para el trabajo en equipo. Organizar su tiempo dedicándolo al estudio, prácticas y tareas con responsabilidad y disciplina. Mantener una actitud reflexiva y de autocrítica, de sí mismo y del entorno	transformadora que suscite el cambio y la innovación en el campo del diseño y la comunicación visual y la cultura. Proponer soluciones de diseño para el desarrollo humano, y de comunicación visual para los ámbitos sociales, culturales, políticos y educativos, manifestando siempre un compromiso humanístico.	diversas magnitudes.		
Universidad de Guadalajara UdG	Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas.	El aspirante es deseable que: Tenga interés por la innovación, la creatividad, la expresión la integración en trabajo en equipo interdisciplinario con una actitud proactiva y colaborativa; Sea autogestor de su aprendizaje, aplicando el conocimiento adquirido de acuerdo con el nivel de formación participando en grupos de trabajo en ambientes multi y transdisciplinarios; Participe en actividades que fortalezcan su formación integral.	Será un profesional que: Genera experiencias de interacción mediante la innovación y el uso de las tecnologías digitales a través de productos tangibles y virtuales creando oportunidades de negocio; Aplica métodos propios del diseño e ingeniería mediante conocimientos profundos y especializados de las artes, la tecnología y del mercado frente a un marco de oportunidades globales; Analiza la realidad y viabilidad de proyectos de diseño, animación y tecnología digital consiente del medio ambiente, para resolver problemas, de acuerdo a los requerimientos exigidos por las distintas industrias y sociedad en general.	Formar profesionales con conocimientos, habilidades y actitudes, para desarrollar productos y servicios interactivos mediante el uso de las nuevas tecnologías, con mensajes apropiados: para una comunicación visual efectiva que satisfagan las necesidades sociales: productivas, tecnológicas y de mercado mediante el diseño multimedia, programación de aplicaciones y videojuegos, facilitando el acceso a la información permitiendo incursionar en la	483	9

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

				industria del entretenimiento.		
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla BUAP	Comunicación	Conocimientos: De las Ciencias Sociales y Humanas contemporáneas para identificar el carácter multidimensional e integral de la realidad cultural y de las relaciones sociales, así como de la multiculturalidad nacional e internacional para ir más allá de prejuicios etnocéntricos. Habilidades: Indagar en diversas fuentes de manera ordenada y sistemática para la construcción del aprendizaje, de lectura y escritura de textos académicos de manera clara, precisa y correcta, de expresión oral clara, precisa y correcta, de lectura de comprensión de textos en lengua extranjera inglés, analizar, sintetizar y evaluar la información mediante el estudio autodidacta y el uso y aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación a su alcance. Actitudes y Valores: La disposición en el trabajo participativo individual y colectivo para el desarrollo de proyectos académicos, el interés por el desarrollo de su entorno social y personal con tolerancia hacia la diversidad, la sensibilidad	Conocimientos: De los procesos comunicativos en los niveles interpersonal, grupal y colectivo del entorno social, métodos para analizar los problemas comunicativos en las organizaciones públicas, privadas y sociales, estrategias para fomentar la interacción comunicativa en las organizaciones públicas, privadas y sociales para su desarrollo y técnicas de evaluación de las estrategias que inciden en la solución de problemas comunicativos en las organizaciones públicas, privadas y sociales. Habilidades: Contrastar los resultados obtenidos con criterios e indicadores establecidos para la mejora continua en los procesos comunicativos, discernir entre diferentes modelos metodológicos, herramientas e instrumentos adecuados a cada problema comunicativo, comparar los fundamentos teóricos, metodológicos disciplinarios e interdisciplinarios de la comunicación para identificar los procesos comunicativos en las organizaciones públicas, privadas y sociales y diseñar técnicas, procedimientos y herramientas disciplinarias e interdisciplinarias de la comunicación para la	Tiene por objetivo formar de manera integral profesionales de la comunicación con un alto nivel académico, compromiso social y respeto a la diversidad, capaces de comprender la complejidad de los procesos comunicativos para contribuir al desarrollo de los diferentes sectores sociales. Considera como objeto de estudio los procesos comunicativos observados desde diversas perspectivas teórico-metodológicas y multidisciplinarias para contribuir al desarrollo de los diferentes sectores sociales. Particularmente se enfoca a estudiar los ámbitos de la Comunicación para el desarrollo y el cambio social, los Medios de comunicación y la Comunicación en las organizaciones	279	8

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

		en la promoción del desarrollo y uso de la tecnología que respete la diversidad biológica, económica, cultural y social.	solución de problemas comunicativos en las organizaciones públicas, privadas y sociales. Actitudes y Valores: Interés y disposición para estudiar la realidad social con respeto hacia la diversidad, sensibilidad y compromiso para incidir con responsabilidad en el entorno social.			
Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla UPAEP	Diseño Gráfico y Digital	Vocación por la práctica de actividades relacionadas con el DISEÑO PERSUASIVO. Habilidades de pensamiento creativo, capacidad de análisis, síntesis y espíritu crítico. Visualizar a la tecnología como una potente herramienta de trabajo. Comprender que el diseño gráfico resuelve problemas de comunicación en ámbitos sociales, culturales, comerciales y tecnológicos. Habilidades de expresión a través de medios y técnicas de dibujo y de las artes. Preferentemente tener habilidades para representar ideas y conceptos a través de imágenes.	El egresado de la Licenciatura en Diseño gráfico está habilitado para el análisis y la reflexión de los elementos teóricos y prácticos más importantes del diseño desde su vocación retórica, semiótica y hermenéutica. Entiende como objetivos de diseño el convencer o persuadir, además de comprobar y convenir, evalúa el diseño en función del contexto político, cultural, ideológico y social de sus auditorios. Domina los tópicos generales del diseño con especial desarrollo en el campo editorial y digital; controla los distintos modos de reproducción del diseño, desde los artesanales hasta los digitales. Tiene la capacidad de aprender a aprender, de argumentar, de aprender a convivir con otras disciplinas y de comprender y actuar en su entorno social. Es un solucionador ideal de problemas indeterminados porque: posee la habilidad de identificarlos, definirlos y representarlos con precisión, explora	Sin información pública al respecto	Sin información pública al respecto	8

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

			estrategias posibles, actúa con esas estrategias y observa sus efectos. Cuenta con características de liderazgo, actitud de solidaridad, humildad, dignidad y tiene la capacidad de aceptar las responsabilidades derivadas de su profesión considerando la normativa nacional e internacional.			
Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla UPAEP	Cine y producción Audiovisual	Más allá del evidente y natural interés por esta carrera como su opción profesional preferencial, el aspirante a cursar la Licenciatura en Cine y Producción Audiovisual - que ofrece estudios en el arte, lenguaje, tecnología y posibilidades del cine- deseablemente deberá: - Muy en especial, sentir inclinación por idear, investigar y construir historias y proyectos expresivos (tanto de ficción como de no-ficción). - Contar con un bagaje al menos básico en: cultura general (historia, arte, literatura); México y mundo actual; historia del cine. - Por igual, deberá contar con memoria visual y auditiva promedio, así como demostrar capacidad potencial de abstracción y articulación visual. — Contar con habilidades de redacción y comunicación y — por igual-- con una personalidad creativa, abierta y emprendedora, dispuesta a trabajar en equipo.	CONOCIMIENTOS *Formación cinematográfica humanista con bases teóricas (conceptualización) y prácticas (producción). *Formación con énfasis artístico, conceptual y tecnológico --es decir, tanto en autoría como en realización integral-- principalmente en guionismo, dirección y procesos de producción (que incluyen por supuesto a la pre y a la post-producción). *Formación en los recursos conceptuales para idear, realizar y evaluar proyectos fílmicos, así como para gestionar todos los detalles de su distribución y comercialización. HABILIDADES *Habilidad para aprovechar la tecnología y el lenguaje cinematográficos a fin de ofrecer una visión tanto artística como social del México actual y del mundo en que está inmerso. *Habilidad para la producción responsable, sustentable y creativa de	Sin información pública al respecto	Sin información pública al respecto	9

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

		Perfil vocacional Sentir inclinación por idear, investigar y construir historias y proyectos expresivos (tanto de ficción como de no-ficción). Contar con un bagaje al menos básico en cuanto a: cultura general (historia, arte, literatura); México y mundo actual; historia del cine. Contar con memoria visual y auditiva promedio, así como demostrar capacidad de abstracción y articulación visual. Contar con habilidades de redacción y comunicación y --por igual-- con una personalidad creativa, abierta y emprendedora, dispuesta a trabajar en equipo.	discursos audiovisuales formativos e informativos. *Habilidad para comprender éticamente las diversas modalidades de influencia del cine y otros medios audiovisuales sobre los receptores, a fin de ponerlas al servicio de dicho público. *ACTITUDES (Valores)* *Compromiso con los valores democráticos y con la formación integral de la sociedad mexicana. *Humanismo fundamentado en el sentido ético y la vocación social, expresado con responsabilidad a través de la fuerza de las imágenes articuladas. *Liderazgo en el trabajo en equipo, con espíritu emprendedor, visión incluyente y compromiso con la verdad.			
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ)	Licenciatura en Diseño Digital de Medios Interactivos.	Interés en los lenguajes digitales aplicados al diseño de páginas web, el desarrollo de videojuegos y el diseño gráfico, así como en la generación de animaciones 2D y 3D; fuerte interés en la tecnología; destrezas tecnológicas y fundamentos sólidos en matemáticas, entre otros.	Preparación para el diseño web, animación 2D y 3D, producción digital, desarrollo de videojuegos y aplicaciones para móviles; habilidades de comunicación, planificación y creación de contenidos a partir de la programación y el diseño gráfico. *Campo laboral:* En instituciones públicas y privadas, en diseño web, desarrollo de aplicaciones web y para dispositivos móviles, producción digital, videojuegos, publicidad digital, diseño multimedia,	Preparar profesionistas que utilicen la tecnología en la creación de soluciones innovadoras del diseño digital para satisfacer las necesidades de consumo digital, y además se les proporcionará un cuerpo de habilidades y competencias genéricas que les ayudarán	378	9

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

			ilustración digital, animación digital 2D y 3D, diseño de interacción, producción de video, musicalización digital y edición de imágenes digitales, entre otros aspectos.	mantenerse en el mercado laboral.		
Universidad Veracruzana UV	Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual.	El aspirante a ingresar a esta carrera deberá reunir las siguientes características: -Sensibilidad para las manifestaciones artísticas. - Habilidades manuales, críticas y creativas para el manejo de instrumentos y equipos propios del diseño de la comunicación visual. - Destreza para conocer, comprender e interpretar su realidad social. - Creatividad intelectual e interpretativa. - Habilidad para la argumentación y el razonamiento lógico. - Capacidad de análisis, observación y síntesis para adquirir y procesar información visual. - Coherencia en sus deseos y expectativas.	El egresado de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual de la Universidad Veracruzana es un profesional que cuenta con conocimientos, habilidades y actitudes que posibilitan un desempeño pertinente en el contexto de las Sociedades del Conocimiento. Se caracteriza por una formación que integra Conocimientos sobre teorías y prácticas vinculadas al ámbito del Diseño de la Comunicación Gráfica/Visual con las que el egresado puede hacer frente a demandas sociales que emergen de sus áreas de intervención profesional e interpersonal. Habilidades analíticas-reflexivas para conceptualizar y desarrollar de manera proactiva proyectos de Diseño de la Comunicación Gráfica/ Visual, así como habilidades de comunicación que inciden favorablemente en	Formar profesionales en las nuevas tecnologías y lenguajes del diseño de la comunicación visual con una formación académica y humana abierta y armónica en lo intelectual, social y profesional, que puedan contribuir a la vitalidad cultural y económica de su comunidad.	350	8

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

			el desarrollo profesional e interpersonal. Actitudes de apertura a las transformaciones del campo del Diseño de la Comunicación Gráfica/Visual, con un espíritu humanista orientado a propiciar el bienestar común en sus ámbitos de intervención profesional e interpersonal; además de una actitud orientada a la solución de los procesos creativos del Diseño de la Comunicación Gráfica/ Visual que contribuye de forma responsable en el desarrollo del entorno local / nacional/regional.			
Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL)	Licenciatura en Multimedia y Animación Digital	El aspirante al programa educativo debe cumplir con las siguientes cualidades: Posee conocimientos para acreditar el EXANI II. Demuestra capacidad para la concentración y el trabajo durante largos periodos de tiempo. Es tenaz y perseverante al analizar y resolver problemas. Es creativo. Posee marcado gusto por el estudio. Tiene interés profundo en la aplicación de los conocimientos a problemas reales. Posee aptitud de trabajo metódico y disciplinado. Demuestra actitud proactiva y responsable ante los retos en situaciones adversas.	El egresado de la Licenciatura en Multimedia y Animación Digital será capaz de crear productos, como aplicaciones multimedia, animaciones, videojuegos y simulación gráfica, a través del desarrollo de software interactivo que permita estrechar los vínculos de la sociedad con las tecnologías de información; debe ser capaz también de desarrollar y difundir producciones audiovisuales que sean de impacto positivo cultural y comercial, en el mercado de los medios creativos a nivel internacional, haciendo crecer la industria nacional con la finalidad de ofrecer entrenamiento y automatización de procesos administrativos que	Sin información pública al respecto	214	9

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

		Mantiene una actitud orientada hacia la solución de problemas. Es capaz de sostener relaciones interpersonales positivas para el mejor resultado en trabajo de equipo. Posee marcado interés por el arte digital en su expresión creativa, interpretativa o de su fundamento tecnológico actual.	mejoren la productividad de las personas y las organizaciones; así como proveer entretenimiento, el cual permite, mediante la recreación, que se reduzca la tensión emocional cotidiana; en resumen, generar una comunicación globalizada a través de la multimedia para trasmitir ideas y reflexiones que contribuyan a crear conciencia de las problemáticas sociales actuales.			
Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)	Cinematografía	Intereses: tener interés por proponer comunicaciones artísticas originales Actitudes: mostrar disposición a la contemplación estética del cine, con apertura ante sus diversas propuestas cinematográficas. Asumir compromiso, disciplina y constancia. Conocimientos deseables: amplia cultura general. Política e historia internacional. Historia y política contemporánea de México. Géneros de cine y sus características. Nociones básicas de los principales teóricos del cine. Cine mexicano en general Instrucción en el cine mundial Saberes elementales referentes al desarrollo tecnológico de la cinematografía.	El egresado de la licenciatura en Cinematografía es un profesional de la expresión y la técnica del arte cinematográfico, con formación integral, pensamiento crítico y reflexivo, el sentido de la responsabilidad social propio de los estudiantes de la UNAM y la capacidad de vincular de manera permanente con su proceso personal de desarrollo los conocimientos las habilidades y las actitudes presentadas.	Sin información pública al respecto	352	8

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

		Habilidades: ser capaz de valorar propuestas cinematográficas.				

Fuente: Elaborado por la Comisión Curricular (2021)

Tabla 3. Cuadro comparativo de los PE relacionados con la Licenciatura en Diseño-Gráfico

Universidad	Programa Educativo	Perfil de ingreso	Perfil de egreso	Objetivos	Créditos	Semestres
Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMex)	Licenciatura en Diseño Gráfico	La Licenciatura en Diseño Gráfico está dirigida a personas interesadas en obtener una formación que abarque conocimientos sobre disciplinas como: Diseño, Comunicología, Arte, Filosofía, Informática, Mercadotecnia, Administración, Matemática, para intervenir profesionalmente en el ámbito de la comunicación gráfica desde el designio, la gestión y la operación, evaluación, seguimiento e innovación de las soluciones resultantes del proceso creativo. La perspectiva de formar profesionales capaces de designar, crear, operar, evaluar, seguir e innovar sistemas estratégicos comunicacionales, hace patente la necesidad de abordar áreas éticas, jurídicas, artísticas, entre otras; es decir, el aspirante debe tener como proyecto la visión de una vida integral	El egresado de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Estado de México contará con los elementos teóricos, metodológicos y prácticos para su intervención en aspectos que conciernen a la comunicación gráfica; responde a un profesional con la capacidad de dirigir, coordinar, asesorar, evaluar y proponer proyectos de imagen gráfica, dar seguimiento e innovar para intervenir realidades, enfocados hacia la experiencia del usuario, en su beneficio y el de su entorno. Será un profesionista cuyos valores éticos se encuentran comprometidos consigo mismo y con la sociedad. Funciones y tareas profesionales que desarrollará el egresado Crea un proyecto de Identidad corporativa,	Ofrecer un profesionista integral, capaz de detectar y solucionar problemas de comunicación visual, para expresar gráficamente, analizar conceptualizar, crear, promocionar, diseñar, gestar, educar, investigar, emprender, comunicar, experimentar y proponer procesos o productos gráficos; debe ser un profesionista calificado, metódico y creativo con valores morales y éticos de la carrer[illegible].	450	10

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023

		relacionando su futura actividad profesional en favorecer el ámbito comunicacional e integral en el que se desenvuelve el ser humano. El aspirante a la Licenciatura debe poseer determinados conocimientos, actitudes y valores, los cuales les permitirán desenvolverse con eficacia en el transcurrir del programa educativo. Los conocimientos básicos van relacionados, obviamente, con el perfil de egreso de todo estudiante del nivel Medio Superior, el bagaje cultural y científico que esto conlleva. Las actitudes y valores deben estar encaminados al servicio de la interrelación humana, mostrando valores como: respeto, tolerancia, responsabilidad, colaboración, solidaridad, honestidad, confianza, cooperación entre otros que acompañen su proceso académico y, por ende, su ética profesional.	profesional y personal. Crear la maquetación y composición de publicaciones editoriales (libros, revistas y periódicos) para la comunicación impresa, digital y audiovisual. Crear imágenes gráficas para aplicaciones multimedia, multiplataforma y sitios web. Obtener, capturar, proyectar imágenes fotográficas para la comunicación impresa, digital y audiovisual. Crea sistemas de señalética para la comunicación impresa, digital y audiovisual. Creación imágenes gráficas publicitarios para la comunicación impresa, digital y audiovisual. Creación de imágenes gráficas propagandística para influir en la comunicación impresa, digital y audiovisual.			
Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH)	Licenciatura en Diseño Gráfico	Habilidad para el dibujo técnico. Facilidad para representar gráficos en segunda y tercera dimensión. Expresión adecuada de forma oral y escrita. Desarrollo de la abstracción e imaginación espacial.	Desenvolverse en el medio de la información. Tener imaginación espacial que le facilite representar una idea fácilmente. Actitud creativa para interpretar las necesidades del cliente. Contar con una sólida ética profesional y personal. Propiciar estrategias de diseño que mejoren las condiciones de interacción	Los objetivos curriculares de la Licenciatura en Diseño Gráfico expresan las finalidades educativas del programa, distinguen e identifican la profesión y defin[illegible] lo[illegible] resultados a obte[illegible]	Sin información pública disponible	8

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

			con la sociedad y el medio ambiente.	Propiciar el trabajo colaborativo con otras disciplinas a través del desarrollo de proyectos de comunicación gráfica integrales, para resolver problemas de comunicación visual de orden social, comercial y político. Propiciar el desarrollo de competencias genéricas y específicas, mediante la utilización óptima de los recursos y las herramientas tecnológicas para el diseño de mensajes gráficos, aplicables a medios de comunicación análogos y/o digitales. Incorporar los elementos teóricos-metodológicos de la disciplina, a través de proyectos y talleres para desarrollar alternativas de solución a problemas de comunicación visual.		

U.A.E.M.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

				Establecer conocimientos sobre los procesos administrativos y legales por medio de la evaluación de la viabilidad de la gestión y difusión de proyectos gráficos, que permitan satisfacer las demandas de comunicación gráfica en distintos ámbitos. Fomentar el sentido humanista y de respeto a la interculturalidad, mediante el conocimiento de la historia, costumbres y tradiciones para favorecer el respeto de la idiosincrasia y responsabilizarse del cuidado del medio ambiente.		
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP)	Licenciatura en Diseño Gráfico	El aspirante a ingresar a la Licenciatura en Diseño Gráfico deberá contar preferentemente con una formación académica en el área de las Humanidades además de mostrar conocimientos en estética, artes y cultura visual general. Conocimiento formal del idioma español y sus reglas básicas de redacción y ortografía. Conocimientos básicos en	El egresado de la Licenciatura en Diseño gráfico de la BUAP será un profesional de alto rendimiento capaz de planear estrategias que resuelvan de manera efectiva y eficiente problemas de comunicación gráfica utilizando teorías semióticas, retóricas, de percepción visual y procesos creativos para lograr resultados	Sin información pública al respecto	258	9

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

		una segunda lengua; en tecnologías de la información, así como relativos a matemáticas y lógica general. Deberá mostrar habilidades creativas aplicables tanto en el trabajo individual como en equipo. Competente en actividades de análisis, síntesis y comprensión lectora. Debe proyectar habilidad de observación además de destreza manual para el dibujo y la expresión gráfica. Manejar herramientas y recursos para el diseño con soltura, así como mostrar cualidades para conocer e interpretar su realidad social. El aspirante debe ser responsable, honesto, tolerante y con valores éticos. Tendrá una actitud optimista, autosuficiente, emprendedora, participativa con apertura al diálogo y a la crítica e interesarse en la apropiación del conocimiento y aprendizaje a través de medios diversos.	innovadores. Tendrá habilidades para trabajar con diferentes materiales y técnicas de representación. Dominará tecnologías análogas y digitales para la producción, reproducción y publicación de mensajes gráficos y audiovisuales, considerando procedimientos administrativos, legales y de comercialización, utilizando herramientas de mercadotecnia, publicidad, gestión y relaciones públicas. Será una persona autodidacta, líder y emprendedor; capaz de, identificar áreas de oportunidad para el desarrollo personal y del entorno, con pensamiento crítico, abierto y flexible, con habilidades de investigación, dispuesto a trabajar colaborativamente en proyectos multi, inter y transdisciplinarios en diferentes ambientes laborales con alcance local, regional, nacional e internacional pero siempre con conciencia social y ecológica, empleando los materiales y medios más amigables que menos impactan en el medio ambiente. Se apoyará en tecnologías de información para coordinar, evaluar y optimizar tiempos y recursos de trabajo. Guiará su desempeño con ética profesional, honestidad, responsabilidad, tolerancia y respeto hacia los valores culturales dentro de un marco de diversidad social.			

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla UPAEP	Licenciatura en Diseño Gráfico y Digital	No especificado	Como diseñador gráfico y digital, realizarás estrategias innovadoras, para solucionar problemas de comunicación visual; siendo líder de proyectos en medios digitales, impresos y de nuevas tecnologías. Con el objetivo de desarrollar piezas de diseño altamente creativas y persuasivas, dirigidas a sectores sociales, culturales, empresariales y de gobierno, en ámbitos locales, nacionales e internacionales.	Sin información pública al respecto	Sin información pública al respecto	8
Universidad La Salle Cuernavaca ULSaC	Licenciatura en Diseño Gráfico y Digital	Es recomendable que el interesado en estudiar la Licenciatura en Diseño Gráfico y Digital cuente con las siguientes características: Antecedentes Académicos: Bachillerato preferentemente de alguna de las siguientes áreas: Físico-Matemáticas; Arte y Humanidades; y Ciencias Sociales Conocimientos: Geometría Cultura en general Metodología de la Investigación Dibujo Apreciación Estética Matemáticas Básicas	Al término de la Licenciatura, los egresados serán capaces de: Sustentar su práctica profesional, a través de la aplicación de estrategias, métodos y procesos para dar respuesta a necesidades de comunicación gráfica y digital de diversos grupos, instituciones y poblaciones. Diagnosticar, diseñar y realizar acciones para la solución de necesidades de comunicación gráfica y digital, a través de la aplicación de estrategias creativas para entidades que lo demanden y en consideración a las características de sus audiencias. Conceptualizar y argumentar, desde una perspectiva teórico-metodológica y cultural, las propuestas de solución a los problemas de comunicación gráfica, digital, audiovisual e interactiva de diversas entidades.	Formar profesionales con los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores que les permitan, de manera interdisciplinaria: Desarrollar estrategias que solucionen necesidades específicas de comunicación visual y digital, a través del diseño de mensajes gráficos con apoyo de métodos, técnicas y tecnologías propias de la disciplina, desde una perspectiva conceptual–argumentativa, crítica, creativa y sostenible. Emprender, desarrollar	357.74	8

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

			Proponer alternativas de solución gráfica, digital, audiovisual e interactiva, con niveles óptimos de expresividad y funcionalidad, acordes a los requisitos de comunicación expresados por los clientes. Seleccionar y aplicar técnicas de representación análogas y digitales, que coadyuven a prefigurar y configurar productos de diseño de acuerdo con los requerimientos de los clientes. Intervenir en equipos inter y multidisciplinarios para el diseño, la producción, reproducción y difusión de mensajes gráficos, digitales, audiovisuales e interactivos que den respuesta a diferentes intencionalidades con apoyo de medios y tecnologías adecuadas. Diseñar y gestionar proyectos vinculados a su desarrollo profesional ocupacional, con actitud emprendedora e innovadora, bajo un enfoque de sustentabilidad y de responsabilidad social, a partir del trabajo multidisciplinar y colaborativo, considerando las características de la sociedad actual a nivel local y global. Incorporar en su práctica profesional, la utilización de estrategias de autorregulación y comunicación eficaz en español e inglés, así como las TIC como herramientas	dirigir negocios relacionados con su quehacer profesional desde una perspectiva multidisciplinar, a partir de la identificación de áreas de oportunidad emergentes en función del contexto global actual, con una actitud ética y compromiso social.		

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

			para la gestión de información y la actualización permanente en su campo disciplinar, con el fin de favorecer el intercambio de ideas en contextos multidisciplinarios tanto académicos como profesionales. Consolidar una actitud de respeto y valoración por sí mismo, los demás y diversas culturas incluida la propia, así como contraer un compromiso de servicio a nivel personal y profesional hacia la sociedad actual, a partir de la reflexión y definición de sus posturas con respecto a los valores trascendentes de la existencia humana.			
Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)	Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual	*Conocimientos e intereses:* Apreciar la cultura general, la comunicación y la estética. Expresar y comprender una lengua extranjera en su nivel básico. Conocer las manifestaciones artísticas y culturales. Reconocer las Tecnologías de la Información y la Comunicación y manifestar interés por la exploración de tecnología de vanguardia. Interés por la publicidad, la comunicación y los estímulos visuales del entorno. Mantener una actitud reflexiva y de autocrítica tanto de sí mismo como del entorno.	El Licenciado en Diseño y Comunicación Visual vincula la información teórica con el ejercicio práctico, lo que lo habilita en el estudio y la solución de problemas específicos para proponer, dirigir y producir procesos de comunicación. Asimismo, está capacitado para hacer uso tanto de técnicas tradicionales como digitales. Este profesionista debe contar con disposición para el trabajo interdisciplinario además de vocación para la investigación. Entendido desde un punto de vista artístico, humanístico y científico, el diseño y la comunicación visual comprende un conjunto de conceptos que	Formar profesionistas capaces de dirigir, proponer, estructurar, desarrollar y aplicar estrategias de comunicación que sirvan para difundir, informar y en su caso, educar dentro de cualquier sector de nuestra sociedad. Establecer la diferencia de conocimientos y desarrollo de habilidades en el manejo de técnicas y en la operación de equipos	406	8

I.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

		Expresar claramente sus ideas tanto en forma verbal como escrita. Experimentar formas alternativas de pensamiento trabajo. Trabajar colaborativamente de forma determinada y flexible en la interacción social y cultural. Organizar su tiempo dedicado al estudio, prácticas y tareas con base en un sentido de responsabilidad y disciplina. *Habilidades:* Demostrar capacidad perceptual, psicomotriz y de configuración espacial. Procesar información de diversas fuentes para su análisis y síntesis. Expresar claramente sus ideas tanto en forma verbal como escrita. Actitudes: Ejercer la lectura y la investigación como hábito. Manifestar disposición por la experimentación gráfica. Trabajar colaborativamente de forma determinada y flexible en la interacción social y cultural. Discutir ideas, proponer y aceptar cambios. Organizar su tiempo dedicado al estudio, prácticas y tareas con base en un sentido de responsabilidad y disciplina.	tienen que ver con la dinámica de una sociedad concreta. Son concebidos como un hecho social y no reducidos sólo al manejo de solo alguno de sus elementos, a saber, el estético, el simbólico o el utilitario. La comunicación visual tiene que ver con todos los procesos sociales, por tal razón podemos ubicarla en una perspectiva general que permita dar cabida a diversas corrientes del pensamiento humano. *Conocimientos:* Organizar y relacionar los conocimientos teórico-conceptuales en procesos disciplinares e interdisciplinares de investigación-producción, para crear, proponer y producir soluciones de diseño y comunicación visual en diversos soportes dirigidos a los sectores de la sociedad. Analizar objetiva y críticamente los procesos de evolución y transformación del diseño y la comunicación visual, con base en los conocimientos teórico-conceptuales, históricos y técnicos para crear y producir soluciones funcionales en este campo. Distinguir las posibilidades de desarrollo y aplicación de las herramientas para el diseño y la comunicación visual, ya sean tradicionales,	especializados dentro de cualquiera de las áreas específicas de desarrollo profesional masiva en proyectos de información y difusión de diversas magnitudes. Formar profesionistas con la conciencia social suficiente para encarar los problemas políticos, económicos y culturales de nuestro país. Formar profesionistas con los conocimientos específicos de acuerdo a su orientación profesional para desarrollarse en el campo laboral con eficiencia y alto nivel de productividad profesional		

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

			digitales o de nueva creación. Identificar las necesidades de diseño y comunicación visual de los sectores de la sociedad para la elaboración, desarrollo y gestión de proyectos que las atiendan. Reconocer las bases teórico-metodológicas y prácticas del emprendimiento humanista y social que implique una dimensión ética, la administración y la gestión de proyectos de diseño y comunicación visual para su vinculación y producción en el contexto profesional. Comprender y expresarse mediante una lengua extranjera inglés en el contexto de la profesión. *Habilidades* Planear e integrar proyectos que impliquen la experimentación y la investigación-producción en el campo del diseño y la comunicación visual. Gestionar su producción personal de diseño y comunicativa para proyectarla al medio profesional. Planear y visualizar estrategias y proyectos de investigación-producción de diseño y comunicación visual que coadyuven al desarrollo humano. Manejar con precisión las herramientas y recursos análogos, digitales y los de nueva creación para la aplicación de procesos			

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

			técnicos y tecnológicos en la elaboración de sus productos de diseño y comunicación visual. Construir argumentos reflexivos y críticos que le permitan, analizar, justificar y tomar decisiones para proyectar su quehacer profesional. Reconocer y promover los valores estético-comunicativos de las expresiones y producciones que se generan en el campo del diseño y la comunicación visual en los ámbitos laboral y cultural. Actitudes: Mostrar una actitud propositiva, creadora y transformadora que suscite el cambio y la innovación en el campo del diseño y la comunicación visual y la cultura. Manifestar un compromiso humanístico con el medio local, nacional e internacional y con su entorno social, cultural y socio-natural. Participar, coordinar, fundamentar y gestionar proyectos de investigación-producción con responsabilidad, ética y valores profesionales. Ejercer liderazgo, asertividad, ética y valores profesionales para generar una interacción profesional efectiva con los medios productivos, las organizaciones y las entidades académicas.			

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

			Proponer soluciones de diseño para el desarrollo humano y de comunicación visual para los ámbitos sociales, culturales, políticos, educativos y socio-naturales.			
Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)	Licenciatura en Arte y Diseño	El aspirante para ingresar a la Licenciatura en Arte y Diseño debe contar con una formación académica general, preferentemente en el Área de las Humanidades y las Artes, con interés en involucrarse en la solución de problemas que afectan a la sociedad mexicana a través de la creación artística y el diseño, con los estudios previos y requisitos de ingreso que exige la UNAM y adicionalmente los intereses, habilidades y actitudes que a continuación se señalan: *Conocimientos e intereses:* De las disciplinas artísticas vinculadas a la imagen afines a la licenciatura. De cálculo matemático y aplicaciones geométricas. De las manifestaciones artísticas y culturales. De autores de expresiones gráficas y plásticas. De las Tecnologías de la Información y la Comunicación. De la lengua extranjera inglés, nivel básico. Gusto por el cine, música, literatura, teatro, televisión, video y la animación.	El egresado de la Licenciatura en Arte y Diseño será capaz de ofrecer soluciones integrales a problemas de comunicación visual, con una actitud crítica, reflexiva, propositiva y ética, mediante la aplicación de metodologías y estrategias de producción y comunicación visual para potenciar el desarrollo de pequeñas, medianas y grandes empresas de la región, así como favorecer el emprendimiento de otras y contribuir al desarrollo de proyectos sociales y privados a través del uso correcto de la imagen como experiencia comunicativa y de expresión. Así mismo, propondrá y gestionará proyectos de integración social a través del arte y el diseño, que coadyuven al desarrollo de los diferentes sectores de la sociedad y vinculará las actividades de investigación-producción visual con las principales problemáticas sociales, ofreciendo soluciones pertinentes y trascendentes para el entorno local, regional y nacional. Podrá desempeñarse como productor, gestor, consultor independiente o en agencias de publicidad, televisoras, casas	Sin información pública al respecto	346	8

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

		Inclinación por el conocimiento y aprendizaje de la historia del arte. Afición por la visita a museos y galerías. Por la exploración de tecnología de vanguardia. Atracción por la publicidad, la comunicación y los estímulos visuales del entorno. *Habilidades* Identificar, percibir y configurar el espacio bidimensional y tridimensional. Observar y analizar el entorno. Reflexionar y ejercer la autocrítica. Expresar con fluidez sus ideas de forma verbal y escrita. Manejar las herramientas y recursos materiales propios de las artes y el diseño. *Actitudes:* Ejercer la lectura y la investigación como hábito. Manifestar disposición por la experimentación gráfica. Mostrar disposición para el trabajo colaborativo y la interacción social y cultural. Discutir ideas, proponer y aceptar cambios. Organizar tiempos de estudio, prácticas y tareas de forma responsable y autocrítica.	productoras, agencias de consultoría de mercado, despachos de diseño, casas de cultura, museos, galerías o áreas gubernamentales relacionadas con el arte y la cultura.			
Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)	Licenciatura en Diseño Gráfico	Haber cursado el Área de las Humanidades y de las Artes en el bachillerato, egresar con un promedio mínimo de 8.5 y poseer: capacidad	Al concluir sus estudios el egresado de esta carrera podrá, gracias a los conocimientos tecnológicos de vanguardia adquiridos,	Formar profesionales íntegros que se inserten en la práctica	357	9

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

		creativa y de observación, facilidad para manipular y construir objetos, habilidad para el manejo de la informática y capacidad para el trabajo autónomo y grupal.	producir comunicación digital, identificar problemas y determinar soluciones de diseño gráfico y comunicación audiovisual en forma creativa, innovadora, ética y responsable, con disposición al trabajo autónomo, grupal e interdisciplinario y siempre en la búsqueda de generar nuevos conocimientos científicos y propuestas artísticas, y de extender su desarrollo profesional a las necesidades sociales.	Diseño Gráfico, realizando cualquier actividad de comunicación visual.		

Fuente: Elaborado por la Comisión Curricular (2021).

Tabla 4. Cuadro comparativo de los PE relacionados con la Licenciatura en Diseño-Objetos

Universidad	**Programa Educativo**	**Perfil de ingreso**	**Perfil de egreso**	**Objetivos**	**Créditos**	**Semestres**
Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ)	Licenciatura en Diseño Industrial	*CONOCIMIENTOS:* Conocimientos básicos de física y matemáticas. *ACTITUDES:* Disposición para el trabajo en equipo. Compromiso social con su entorno. *HABILIDADES:* Habilidad de comunicación oral y escrita. Capacidad de análisis y síntesis. Comunicar ideas a través de representaciones visuales. *VALORES:* Honestidad. Respeto.	El licenciado en diseño industrial será un profesional capaz de identificar y analizar problemáticas, establecer estrategias de solución para el desarrollo integral de un objeto-producto y plantear soluciones innovadoras factibles, viables y deseables. Para cada una de las líneas terminales se plantean diferentes perfiles.	La licenciatura en diseño industrial tiene como finalidad ofrecer los conocimientos y competencias necesarias para el desarrollo integral e innovación de objetos-producto a través de una formación multidisciplinaria basada en el análisis y entendimiento de la constante transformación	334	10

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

				del entorno social, cultural y económico.		
Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMex)	Licenciatura en Diseño Industrial	Las características del aspirante son el conjunto de rasgos esenciales que idealmente deberá poseer el ingresante a la carrera. El alumno debe tener los conocimientos, habilidades y actitudes; así como: valores, intereses y aptitudes pertinentes para el ingreso a la licenciatura. *VALORES:* Morales: Respeto, Honor, Lealtad, Fraternidad, Igualdad, Identidad, Amor, Justicia, Arrojo, Tenacidad, Pasión, Vocación, Altruismo. Éticos: Rectitud, Responsabilidad, Compromiso, Probidad, Disciplina, Esfuerzo, Verdad, Honestidad, Legitimidad, Deber. Sociales y humanos: Libertad, Equidad, Identidad, Pertenencia, Pluralidad, Diversidad, Solidaridad, Cultura, Temporalidad, Democracia, Calidad. Estéticos: Belleza, Armonía, Equilibrio, Proporción, Escala, Unidad, Plástica, Ritmo. *INTERESES* Por el desarrollo de modelos tridimensionales. Por la representación gráfica de objetos de diseño. Por diseñar conceptos. Por proponer estrategias para planes de negocios.	Un alumno egresado de la carrera de diseño industrial posee los conocimientos, habilidades y aptitudes teórico-prácticos suficientes para la configuración y materialización de nuevos objetos manufacturados que permiten un enriquecimiento de la cultura material de las sociedades en las cuales convive. Su perfil de egreso tendrá a resaltar las características de un profesional crítico y comprometido con el desarrollo sustentable, evaluando siempre los aspectos ergonómicos, tecnológicos, productivos y estéticos de los nuevos objetos que proponga, de tal forma que el resultado ofrezca un enriquecimiento de alto aporte humanístico a la sociedad.	Formar profesionales del diseño industrial críticos de la cultura material, del entorno social en el que se encuentre, que lo induzca a insertarse en los diferentes medios y modos de producción de objetos manufacturados de tiraje bajo, medio o alto, con nuevas propuestas de alto equilibrio ergonómico, tecnológico y estético que reflejen la cultura de sus consumidores y usuarios, particulares o colectivos, comprometidos con el desarrollo sustentable del planeta.	450	10

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2017-2023
SECRETARÍA GENERAL

		Por diseñar con conceptos ergonómicos. Por conocer sistemas computacionales para el desarrollo de objetos en digital. Por desarrollar fundamentos de diseño. *APTITUDES* Indagación. Iniciativa. Concentración. Crítico: creación y tolerancia *CONOCIMIENTOS* Factuales, conceptuales y procedimentales acerca de su entorno: de la naturaleza y de la sociedad. Dominio de la lengua española: leer, escribir, expresarse y escuchar con claridad, propiedad y corrección. Otros lenguajes: inglés, capacidad de lectura y comprensión; computación. (Uso de paquetería de cómputo), Matemáticas; capacidad de abstracción y modelación. HABILIDADES Intelectuales para: Registrar, almacenar y recuperar información. Integrar conceptos previamente adquiridos para la aplicación de una regla o principio a una clase de situaciones específicas (por deducción, inducción o analogía). Integrar una serie de principios previamente asimilados para obtener una solución (regla de orden superior) que permita resolver problemas completamente nuevos, en				

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

		los que se carece de modelos directamente aplicables. Lingüísticas para: Pensar en palabras y usar el lenguaje para expresar y entender significados complejos. Pensar lógicamente para entender causas y efectos, conexiones, relaciones entre acciones y sensibilidad en el uso y significado de las palabras, su orden, sonidos, ritmos e inflexiones. Lógico-matemáticas para: Objetos e ideas. Uso del razonamiento para solucionar problemas. Resolver operaciones complejas tanto lógicas como matemáticas. Viso-espaciales para: Relacionar acontecimientos en el espacio y en el tiempo. *ACTITUDES* Perseverancia. Inquietud intelectual. Solidaridad. Disciplina. Pensamiento flexible. Tolerancia. El progreso de la ciencia y la tecnología. Conocimiento y confianza en sí mismo. Capacidad para relacionarse con otras personas. Apertura y adaptación a los cambios. Disposición para asumir responsabilidades. Reflexiva y crítica. Interés por la conservación del medio ambiente.				

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023
Una universidad de excelencia

		Disposición para el aprendizaje autónomo y continuo				
Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)	Licenciatura en Diseño Industrial	*CONOCIMIENTOS* Básicos de Matemáticas. Básicos de Física. Generales de Historia Universal. Generales de Historia de México. Básicos de Computación. Básicos de Dibujo técnico. Básicos de Mecanismos Comprensión de un idioma extranjero, de preferencia el inglés. *HABILIDADES* De análisis y síntesis. Comprensión espacial. Comunicación verbal, escrita y gráfica. Trabajo en equipo. Manejo básico de herramientas manuales. Comprensión lectora. Capacidad de observación. Capacidad de percepción sensorial. Saber utilizar programas para edición de textos, hojas de cálculo y presentaciones audiovisuales. Destreza manual. Búsqueda de información. ACTITUDES Sensibilidad a las necesidades sociales y vocación de servicio para el bien común. Interés por las artes visuales y las manifestaciones culturales. Interés por la conservación ambiental. Compromiso con sus estudios. Compañerismo y empatía.	*CONOCIMIENTOS* Técnicas y tecnologías que definen los procesos de elaboración de nuevos productos. Criterios de reducción del impacto en el medio ambiente. Sobre la realidad social y de la industria de la transformación en México. Técnicas de análisis demográfico y antropológico para definir a los usuarios de los productos. Sobre el desarrollo histórico, social y cultural de México. Sobre las tecnologías, las costumbres y las corrientes estéticas que influyen en el desarrollo de nuevos productos. *HABILIDADES* Búsqueda, análisis y abstracción de información. Para analizar, investigar y jerarquizar información con una visión prospectiva. Para aplicar sus conocimientos técnicos y humanísticos para ofrecer soluciones innovadoras de diseño en el desarrollo de productos, servicios y sistemas. Para adaptarse y dar soluciones congruentes con el contexto social y económico desde una visión humana, ligada a los valores que demanda el quehacer profesional. Para documentar los aspectos técnicos y de uso de proyectos de diseño.	Formar profesionales con dominio de las variables humanas, físicas y perceptuales que intervienen en el diseño y/o la mejora de bienes de consumo duradero, con el ser humano como eje de su labor. Un profesional que cuente con las herramientas necesarias para participar en la toma de decisiones respecto al funcionamiento y la producción de dichos bienes, su inserción en los mercados potenciales, en la gestión de recursos y en la planeación de las acciones para su fabricación final. Que trabaje de manera colaborativa en equipos multidisciplinarios que desarrollen productos, servicios o sistemas, en los que el diseñador aport[illegible] creatividad y su compromiso [illegible]	362	10

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

			Para elaborar informes y presentaciones dirigidos a distintos interlocutores. Para el trabajo colaborativo. Para visualizar soluciones desde una perspectiva sistémica. De emprendimiento y de estrategia de negocios. *ACTITUDES* Proactivas. Participación en la solución integral a problemas complejos de diseño en equipos multi, inter y transdisciplinarios. Liderazgo e iniciativa propia. Trabajo ético, responsable y comprometido con el usuario, con la sociedad y el medio ambiente. De interés hacia el desarrollo tecnológico y profesional.	la sociedad y con el cuidado del medio ambiente.		

Fuente: Elaborada por la Comisión Curricular (2021).

Como puede observarse, en el análisis de las licenciaturas en universidades de estados aledaños y Morelos se presenta un factor común relacionado a la existencia de procesos de diseño gráfico e industrial, los cuales no enfatizan en metodologías inclusivas, interculturales, sustentables y transdisciplinares. Esta característica permite que Licenciatura en Diseño, ofrecida por la Facultad de Diseño en la UAEM, se exhiba como una oferta pertinente y vigente al conjuntar el espacio de creación y el espacio de investigación, típico de las licenciaturas en diseño industrial o gráfico, con conceptos actualmente relevantes como el diseño social a diferentes estratos de la sociedad. De esta manera, quienes egresen de la Licenciatura en Diseño serán creativos en la investigación social y, a su vez, ejercerán su profesión con el fin de materializar objetos, diseñar, proyectar, difundir y divulgar conocimiento.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Evaluación del programa educativo a reestructurar

Como todos los planes de estudio de la UAEM, esta licenciatura estará sujeta a los procedimientos de evaluación y acreditación que estipule la política interna y la tendencia nacional a través de los organismos y colegiados conducentes.

Evaluación interna del plan de estudios de la licenciatura en Diseño

Plan de estudios aprobado en 2013

Tras la creación de la Facultad de Diseño se dio la oportunidad de analizar a fondo la estructura académica, curricular y operativa del PE 2013 de la Licenciatura en Diseño por especialistas de las distintas áreas disciplinares que aborda el programa educativo.

A tres años de la creación del PE de la Licenciatura en Diseño y mediante un profundo análisis y trabajos colegiados, se observó, desde diferentes perspectivas (administrativas, docentes y estudiantiles), una serie de vacíos que obligaron a la búsqueda de una reestructuración. Uno de estos vacíos fue el plan de estudios 2013 que planteaba la formación de profesionales en el diseño de manera integral que pudieran atender problemas relacionados tanto con el diseño industrial, gráfico, urbano y de paisaje, e interiores, que si bien es un ideal, por la estructura curricular se dejaron competencias específicas de dichas áreas fuera de la formación del estudiante; de acuerdo con la opinión general de la planta docente de la FD este objetivo coartar la posibilidad del estudiantado para profundizar en el área terminal a su elección, dejándolos sin las competencias adecuadas para atender las necesidades de proyectos complejos propios del área.

De lo anterior, y de acuerdo con la opinión del estudiantado recopilada en la asamblea general de estudiantes del 18 mayo de 2015, el planteamiento del tronco común de dos años impactó en detrimento

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

de la formación de profesionistas especializados, ya que los conocimientos adquiridos hasta el cuarto semestre eran en demasía básicos y no les permitían atender problemas propios del área terminal, propiciando en algunos casos, incluso, la deserción.

Propio de la selección del área terminal se presentó, en el PE 2013, un problema de baja demanda en las áreas de diseño urbano y de paisaje y la de diseño de interiores, pues contaban con un número reducido de muy pocos estudiantes de la primera generación y escasas personas aspirantes a la segunda generación; pocos aspirantes de la segunda; siendo de esta manera grupos sumamente pequeños y caros para una universidad pública; asimismo, de acuerdo con la opinión de profesores de la FD recopilada en la junta de trabajo de reestructuración del 20 de abril de 2015, ambas áreas exigían competencias propias de la Licenciatura en Arquitectura, lo cual hizo que estas dos líneas de salida disciplinar fueran poco pertinentes en este tipo de licenciatura.

El PE 2013 presentaba desde la opinión general, tanto de estudiantes como de profesores, un vacío muy grande en torno a las competencias tecnológicas que deberían adquirir el estudiantado; esto debido a que durante el ciclo básico (los primeros cuatro semestres), únicamente hubo una unidad de aprendizaje referente a *software* de diseño “Representación en medios digitales”, la cual comprendía el aprendizaje de dos programas de diseño (uno vectorial y otro de manipulación de imágenes de mapas de bits), mientras que los contenidos temáticos de las demás unidades de aprendizaje implicaban el desarrollo de proyectos con técnicas tradicionales. De igual manera, en el ciclo disciplinar en el caso de las áreas de urbano y de paisaje, así como de interiores exclusivamente tenían otras unidades de aprendizaje de diseño digital: “Técnicas de representación digital”, la cual se impartía en el sexto semestre, siendo este un semestre avanzando para el cual ya deberían haber sido capaz el estudiantado de ambas áreas de presentar planos mediante *software* especializado.

En el caso del área terminal de industrial se contaba con dos unidades de aprendizaje más referentes al manejo de programas de cómputo: “Representación de diseño industrial” y “Diseño multimedia”, de

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

quinto y sexto semestre respectivamente, ambos semestres avanzados donde ya deberían haber desarrollado las competencias para representar productos de diseño por técnicas digitales, tanto 2D como 3D. Para el área terminal de diseño gráfico se contaba, al igual que en industrial, con dos unidades de aprendizaje más, uno en quinto semestre (Diseño digital) y otro en sexto (Diseño multimedia).

Era preocupante que la Licenciatura en Diseño únicamente contemplara dos o tres unidades de aprendizaje relacionadas con TIC y en semestres avanzados, representando una desventaja profesional. En relación con los contenidos temáticos de las unidades de aprendizaje relacionadas con programas de diseño a lo largo del ciclo disciplinar, se hizo evidente que no se tomó en cuenta el tipo de competencias que el estudiantado debería haber adquirido a través de este tipo de unidades de aprendizaje, ya que no se especifica el tipo de *software* que debían estudiar, ni el objetivo del aprendizaje.

En los contenidos temáticos de las unidades de aprendizaje del PE 2013 se presentaban una serie de inconsistencias en torno a los objetivos de aprendizaje de las disciplinas del diseño, los formatos de las unidades de aprendizaje existentes no correspondían a los temas que deberían abordar las unidades de aprendizaje, o la redacción de estos formatos era extremadamente ambigua, por lo que no eran claros los objetivos de las unidades de aprendizaje, incluso para profesores que imparten las unidades. Asimismo, existían unidades que carecen de contenidos temáticos por lo que se dificultaba la operatividad del plan de estudios y su correcta implementación.

En asamblea general, el 13 de mayo de 2015, el entonces estudiantado de la FD manifestó su preocupación en torno a la falta de competencias adquiridas durante el ciclo básico, y sobre si el PE era en sí mismo capaz de solventar estos vacíos en el transcurso de su formación (dos años para el caso de la primera generación).

Uno de los problemas generales que se pudo observar con este plan de estudios es que el enfoque disciplinario estaba centrado en un solo tema de las distintas áreas, en el caso del diseño industrial: los

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023

muebles, en el gráfico: el diseño de logotipos y campañas de publicidad, en urbano y de paisaje: el diseño de jardines, y finalmente, en el caso de interiores: en la decoración de espacios, correspondiendo todas estas competencias a atender las necesidades de mercado de otra disciplina y no a las necesidades correspondientes del estado en torno al diseño. Es por esto que dicho PE no era pertinente con el objetivo de formar profesionales con responsabilidad social que coadyuvaran a solventar las necesidades locales en torno al diseño de mensajes de comunicación gráfica, al diseño de objetos y de ambientes; de igual manera, no correspondía a formar capital humano que pudiera insertarse en los espacios laborales del estado.

Plan de estudios aprobado en 2016

En el caso del Plan de estudios de la Licenciatura en Diseño 2016, fue sometido a un proceso de acreditación exitoso en 2018 por parte del Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño (COMAPROD) del cual se tuvo como resultado un plan de mejora que conlleva a esta reestructuración. A continuación, se ponen las líneas de acción resultantes de dicho plan que se trabajaron de forma colegiada y a través de la Comisión de Seguimiento del Plan de Estudios, que es un colegiado planteado para revisar tanto la operatividad de la licenciatura como el cumplimiento académico de los objetivos curriculares para dar atención al perfil de egreso, por supuesto a través de cumplir con los requisitos de ingreso, permanencia y egreso:

1. Línea de Acción: *Capacitación Docente de Profesores Investigadores de Tiempo Completo (PITC)*. Las y los PITC de la Facultad de Diseño han llevado diferentes cursos de Tutorías y sobre el Modelo Universitario. Su comprensión y aplicación requiere de actualización y de niveles avanzados de capacitación, por lo que serán gestionados directamente en la Administración Central de la UAEM como parte de la Capacitación y Actualización Docente que la institución ofrece. Cabe mencionar que los actuales cinco PITC de la Facultad de Diseño no requieren capacitación sobre Diseño (UAEM).

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

2. Línea de Acción: *Capacitación Docente del Profesorado por horas con respecto al Modelo Universitario*. En este sentido, la Facultad de Diseño ha tratado de mantener estable la planta docente, sin embargo, por razones ajenas a la administración de esta, han variado dichos docentes. Cabe mencionar, por ejemplo, la crisis financiera de la UAEM que ha implicado que se cancelen las contrataciones de nueva planta docente, o que se hayan tenido que compactar horas frente a grupo por lo que se ha dispensado de otros profesores, y por supuesto los que han decidido no continuar en la UAEM debido a la falta de seguridad en los pagos y en las prestaciones. Todo ello se refleja en la necesidad del profesorado por horas de mantener otras fuentes de trabajo, lo que afecta su compromiso con la Facultad de Diseño y con la UAEM en general, viéndose comprometidas sus asistencias a los diferentes cursos que ofrece sobre su Modelo Universitario y sobre su Plan Institucional de Tutorías, ambos esenciales para su función como sujetos mediadores.

   Ante dicho panorama, la Facultad de Diseño continúa gestionando e impartiendo, en coordinación con las dependencias respectivas en la Administración Central, los cursos del Modelo Universitario y del Plan Institucional de Tutorías con capacitaciones semestrales, comenzando con nivel básico y cada semestre avanzando en su nivel, pero manteniendo los básicos para el profesorado que si la crisis financiera lo permite se vayan integrando a la facultad. Cabe decir que estos cursos son de inmersión a la UAEM.

3. Línea de Acción: *Capacitación Docente de Profesorado disciplinar por horas (sobre Diseño)*. Con respecto a la formación disciplinar del profesorado, uno de los conceptos clave de la Facultad de Diseño es la Transdisciplina, que estamos convencidos se logra en el estudiantado con la exposición a diferentes formaciones disciplinares, ya que es la forma en la que conocen los lenguajes y los conceptos centrales de cada disciplina. Sin embargo, el personal docente debe involucrarse al mismo tiempo y de manera recíproca en el Diseño, puesto que, al ser una persona

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

mediadora, debe ayudar y guiar al estudiante a la aplicación de su disciplina en el Diseño. Por lo que se propone preparar Capacitación Docente Disciplinar en la que los profesores por horas de otras disciplinas comprendan al Diseño desde la perspectiva de la Facultad de Diseño para que puedan coadyuvar en el proceso de formación de profesionales en diseño. Uno de los objetivos de esta Línea de Acción es reforzar las competencias del profesorado en las áreas de Industrial y de Medios Audiovisuales, en el que también se incluirán a diseñadores gráficos, ya que muchos imparten docencia en estas áreas disciplinares. Esta capacitación será financiada con recursos autogenerados (FD) y se llevará a cabo de forma semestral.

4. Línea de Acción: *Capacitación Docente de Profesorado por Horas en el Plan de Acción Tutoral de la Facultad de Diseño y como Actores de la Mediación*. Con respecto al modelo pedagógico planteado en el Modelo Universitario de la UAEM, la capacitación docente permitirá que los y las docentes se asuman como actores de la mediación en la construcción del conocimiento del estudiantado, y no solo como meros transmisores de información. Esta capacitación implica un cambio de paradigma al no estar familiarizados con los procesos constructivistas de aprendizaje, por lo que en sus niveles básicos deberá abordarse dicho paradigma. La evaluación del desempeño docente dentro de la Facultad de Diseño será un ejercicio institucional en coordinación con la administración central y el SITAUAEM. Dicho modelo hace un ejercicio por fundamentar la propuesta desde una configuración teórica, retomando elementos del constructivismo desde la perspectiva sociocultural de Lev Vygotsky, la cual parte de concebir a la evaluación al desempeño docente como un proceso con fines diagnósticos, formativos y de reconocimiento, orientados hacia la comprensión, rectificación y mejoramiento del actuar profesional en el aula, campo, taller, hospital, laboratorio y/o gabinete (UAEM-FD). Las capacitaciones sobre el Plan de Acción Tutoral (PAT) se hacen semestralmente con quienes la imparten o llevan a cabo. En este sentido, su retroalimentación es importante para la actualización del PAT y el seguimiento del estudiantado. Al semestre se llevan a cabo tres reuniones con tutores.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

5. Línea de Acción: *Capacitación Docente de Profesores con respecto a la Sustentabilidad en sus tres ámbitos: social, económica y ambiental*. En cuanto a los cuatro conceptos que fundamentan el quehacer de la Facultad de Diseño y sus planes de estudio, el de la Sustentabilidad requiere reforzarse mediante una capacitación a profesores para que se pueda abordar y transmitir como un concepto complejo que impacta y abarca los ámbitos mencionados. Para esta capacitación se contará con personas expertas que lo manejen en su complejidad y se llevará a cabo al menos un curso por semestre. Lo mismo se hará con los conceptos de Transdisciplina, Interculturalidad e Inclusión (FD). A partir de la visita de seguimiento de COMAPROD, se ha sugerido que se integre la evaluación de la sustentabilidad en la rúbrica semestral.

Paralelamente se hace necesario revisar los perfiles de contratación ya que se requieren perfiles idóneos para fortalecer el área de Diseño Industrial y la de Medios Audiovisuales, por lo que se propone lo siguiente:

6. Línea de Acción: *Contratación de Profesores Investigadores de Tiempo Completo de Diseño de Objetos y de Medios Audiovisuales.* La importancia en la contratación de dichos perfiles como PITC radica en la posibilidad de generar grupos de investigación y líderes académicos que puedan encargarse adecuadamente de la actualización de los contenidos y de la organización de dichas áreas, cumpliendo con el compromiso de tiempo completo. Las personas docentes por horas no están obligadas contractualmente a realizar actividades de investigación y difusión de la cultura y extensión de los servicios, por lo que normalmente cubren solo una de las tres Funciones Sustantivas de la UAEM, y aun cuando el profesorado de la Facultad de Diseño es comprometido y esmerado en su quehacer, se requiere personal de tiempo completo que pueda cumplir con las funciones sustantivas y adjetivas (administración). Se gestionará con la Administración Central la contratación de dichas plazas para que se fortalezcan dichas áreas disciplinares y puedan conformarse Cuerpos Académicos, de forma que se complete el claustro de PITC y se generen

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

metodologías propias de la Facultad de Diseño acordes a nuestra misión y visión (UAEM).

7. Línea de Acción: *Contratación de Profesorado por Horas de las áreas de Diseño de Objetos y Diseño en Medios Audiovisuales.* Como parte del fortalecimiento y de la estabilización de la planta docente de la Facultad de Diseño, se gestionará la contratación de profesores por horas en dichas áreas, lo que permitirá reforzar la capacidad técnico-teórica del estudiantado. Revisar el perfil de la planta docente en conjunto con la presente reestructuración del Plan de Estudios y los Programas Operativos llevará a que se afinen las competencias de las personas estudiantes, como por ejemplo las viso-motrices en quienes estudien el área terminal de Diseño de Objetos (FD-UAEM).

   En lo concerniente al Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño, es importante recalcar que la presente reestructuración de este permitirá establecer líneas estratégicas que impacten a la formación de futuros diseñadores, fortalezcan la disciplina en general y equilibren las áreas, al mismo tiempo en que se atienden de forma individual las observaciones de pares evaluadores con respecto a las áreas disciplinares de Medios Audiovisuales y Objetos. Para realizar dicho trabajo hay que poner en marcha espacios de debate y discusión de la disciplina que permitan contar con mejores elementos de actualización y aproximación a las posturas teóricas que rigen a la Facultad de Diseño. Por lo anterior se propone lo siguiente:

8. Línea de Acción: *Visitas de personas expertas para evaluación de la operatividad de los contenidos del Plan de Estudios 2016.* Como parte de los trabajos de la evaluación continua, debe invitarse de forma sistemática a profesionistas expertos en las tres áreas disciplinares a que realicen visitas a la Facultad de Diseño en dónde evaluarán, mediante un formato y entrevistas que crean necesarias, la operatividad de los contenidos de las unidades de aprendizaje del Plan de Estudios de 2016. Para lo anterior debe contarse con un financiamiento mixto de recursos federales, institucionales y autogenerados. Pueden aprovecharse los foros académicos de la Facultad de

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Diseño para que además quienes tienen experiencia impartan una charla o conferencia al estudiantado de la licenciatura como una actividad más integral. Asimismo, se realizará un directorio de personas expertas académicas interesadas en evaluar nuestros Programas Operativos en línea, de forma que tengamos las dos evaluaciones: *in situ* y a distancia. Además de lo anterior, se capacitará al pleno del Consejo Técnico para que sepa cómo evaluar el Programa Operativo antes de aprobarlo, lo que implica que profesores deben entregarlo antes del inicio del semestre (FD).

9. Línea de Acción: *Conformación de las Academias: Básica, Medios Audiovisuales, Gráfico, y de Objeto*. Con base en el Reglamento que ampara las Académicas de la UAEM, la Facultad de Diseño no está en posibilidades de confirmarlas, sin embargo, como parte esencial de la vida académica de la facultad y en coadyuvancia al proceso formativo de futuros diseñadores, se realizarán espacios de debate y discusión de la disciplina que también impactan en la estabilización de la planta docente y en el equilibrio de las áreas disciplinares.

   Los foros serán en donde se den los debates académicos colegiados para la actualización de los Programas Operativos, del Plan de Estudios y del Programa Académico en general y deben dedicarse también al impulso de la resignificación del Diseño acorde a la postura teórica de la facultad. Asimismo, deberán encargarse de la coordinación e interacción correcta de los Programas Operativos en conjunto con la Comisión de Seguimiento del Plan de Estudios y con la Administración de la Facultad de Diseño. En los trabajos colegiados se propondrá la metodología de evaluación del estudiantado por ciclo formativo y las rúbricas que respondan a los objetivos de los Programas Operativos, así como los exámenes colegiados que verifiquen el avance igualitario de los grupos de cada área terminal en los ejes con horas teóricas.

10. Línea de Acción: *Reestructuración del Plan de Estudios 2016:*
    a. Con respecto a la selección de área terminal. Uno de los inconvenientes para estabiliza

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

la planta docente de la Facultad de Diseño, ha sido definir el momento (semestre) en la trayectoria escolar del estudiantado para la elección del área disciplinar. En el PE versión 2013 se elegía en el cuarto semestre para entrar al quinto en el área terminal, lo que ampliaba mucho el tronco común, entre otras consecuencias. En PE 2016, elegían en el segundo semestre para entrar en el área terminal en tercero. Sin embargo, la planeación de número de grupos y de contratación docente no era predecible al ingresar a la licenciatura ya que el estudiantado cambiaba de opción al transcurrir el tiempo. Es así que una forma de prever la planeación y estabilizar el número de grupos y a la planta docente es la selección del área terminal desde el ingreso a la licenciatura, es decir en el curso propedéutico. Por lo que en la presente reestructuración quien aspire a ingresar deberá seleccionar el área en dicho curso y conforme a eso se llevará a cabo la selección de estos para ingresar a la facultad, se prevé que sean la misma cantidad de grupos por área terminal (FD), idealmente dos grupos sin que esto se convierta en una obligación institucional.

b. Con respecto a las horas en talleres de estudiantes. Uno de los factores formativos más importantes es la adquisición de competencias técnico-prácticas del estudiantado. Para ello, pares evaluadores sugieren aumentar el número de horas que estudiantes están en los talleres, principalmente los del área terminal de Objetos. Para responder a dicha observación, en la presente reestructuración del Plan de Estudios se pondrá como requisito semestral de permanencia que estudiantes cumplan con 28 horas dentro del taller en las que deben trabajar sus proyectos. Estas horas se dividen en 14 horas en taller presencial y 14 horas que pueden ser virtuales. Los talleres idealmente deben ser atendidos por Técnicos Académicos. Asimismo, para poder priorizar el taller dentro de las horas destinadas frente a grupo del Plan de Estudios, se propone hibridar unidades de aprendizaje de forma que las horas que el estudiantado está en la Facultad de Diseño sean primordialmente de talleres teórico-prácticos y las horas teóricas las pueda cubrir a distancia de forma asíncrona con base en el MU de la UAEM (FD) y hasta un 20% de las

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023 Una universidad de excelencia

unidades de aprendizaje del PE.

c. Con respecto al enfoque de horas de taller para el área terminal en Objetos. Además de la Línea de Acción anterior, en los trabajos colegiados de reestructuración y revisión del currículo académico de dicha área, se fortalecerán las competencias de las unidades de aprendizaje sobre manejo y configuración de materiales.

d. De los Programas Operativos. El formato en el que entregan los Programas Operativos proviene de la Administración Central, su verificación es a través de Consejo Técnico. En la presente reestructuración se establecerán parámetros para garantizar su actualización semestral, de forma que se conviertan en autosuficientes. Al mismo tiempo se capacitará al pleno del Consejo Técnico en la evaluación de estos y se trabajarán desde los colegiados de la Facultad de Diseño para que se utilicen fuentes actualizadas, existentes en el acervo de la facultad y vincular el propósito de las unidades de aprendizaje y los contenidos de la misma. Una necesidad detectada por pares evaluadores es actualizar el formato e incluir los parámetros que se utilizan en la evaluación docente institucional, lo que se hará a través de los colegiados de la facultad y de la presente reestructuración del Plan de Estudios.

e. De la equidad de los espacios de Prácticas Profesionales entre las tres áreas terminales. En la actualidad, los escenarios de Prácticas Profesionales dependen del interés que muestran las personas responsables de los mismos para solicitar quien diseñe en formación como parte de sus labores cotidianas. Sin embargo, después de una profunda reflexión de las observaciones de pares evaluadores, la selección de escenarios para la base de datos de la facultad y la designación del estudiantado se verá modificada, de forma que por un lado se cumpla con los cuatro conceptos pilares de la Facultad de Diseño que son: transdisciplina, inclusión, sustentabilidad e interculturalidad, privilegiando la designación de estudiantes en escenarios de diseño social y en unidades académicas de la UAEM (que solicitan en gran número estudiantes de la licenciatura en Diseño), y por el otro lado, se garantice que todos los escenarios registrados y aprobados por la Facultad

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023

de Diseño cubran equitativamente las tres áreas disciplinares. Esto conlleva dos elementos importantes: la difusión estratégica de las áreas terminales de medios audiovisuales y de objeto dentro y fuera de la UAEM y la selección equitativa de área terminal por las personas aspirantes a la licenciatura, línea de acción que se ha desarrollado con anterioridad. También se trabajará con escenarios fuera del estado de Morelos a través de modalidades compactas que permitan que las personas estudiantes cubran este requisito en poco tiempo (FD).

f. De la práctica transdisciplinar dentro del currículo de la licenciatura en Diseño. Como parte de la presente reestructuración del Plan de Estudios se plantea que los talleres del último año sean transdisciplinarios, es decir que interactúen las tres áreas del diseño para que en equipos el estudiantado pueda desarrollar proyectos de corte transdisciplinar. Esto implica un debate profundo sobre el corte de Medios Audiovisuales, que tiene énfasis en la difusión de la ciencia y que lo aleja curricularmente de las áreas terminales en Gráfico y de Objetos. Dicha reflexión puede conllevar a estrechar la formación de estudiantes de la licenciatura en Diseño y alinear los propósitos curriculares (FD).

g. De la promoción de la transdisciplinariedad y en general de los conceptos base de la Facultad de Diseño. En los trabajos colegiados de la presente reestructuración del Plan de Estudios se considera de suma importancia enfatizar en la correcta comprensión tanto de los cuatro conceptos básicos de la FD como de los roles de los actores de la mediación, ya que su comprensión y aprehensión permitirá que se cumplan con los propósitos del Plan de Estudios y del Programa Académico en general. Para esto se abordarán desde dos ámbitos: el propio teórico de exposición a los conceptos y el práctico en la formación del diseñador en competencias teórico-prácticas del diseño. Lo primero implica repensar el Plan de Estudios desde el curso Propedéutico en el que se incluirán unidades de aprendizaje de orientación vocacional que ayudarán al aspirante a elegir el área terminal contribuyendo a la estabilización de la planta docente y a la correcta planeación académico-administrativa, y la ponderación del nivel de inglés para la

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

internacionalización del Programa Académico. Lo segundo implica que se aborden de forma exhaustiva los conceptos en el primer semestre en conjunto con competencias básicas que permitan el trabajo transdisciplinar y sustentable y que el estudiantado asimile su responsabilidad como sujetos activos en proceso de aprendizaje, así como los conceptos pilares de la Facultad de Diseño y del Programa Académico (FD). Lo anterior coadyuvará al mismo tiempo a la promoción del cierre cognitivo de las unidades de aprendizaje desde una postura constructivista con un docente mediador y un estudiante activo.

h. Del fortalecimiento de estrategias de liderazgo e iniciativa empresarial con base en los conceptos de la Facultad de Diseño. Como parte del Plan de Estudios de la licenciatura en Diseño a través de los ejes de formación y las áreas de conocimiento que los conforman, se plantean competencias determinadas por el tipo de conocimiento que adquirirán el estudiantado, y de acuerdo con las observaciones de pares evaluadores, se plantea trabajar un eje más enfocado al emprendimiento. Con la presente reestructuración del Plan de Estudios, en dicho eje se trabajarán estrategias didácticas que ayuden al estudiantado a aprender a aprender: colaboración, liderazgo e iniciativa empresarial. De este modo el estudiante podrá desarrollar acciones para llevar a cabo ideas innovadoras, sustentables e inclusivas, contemplando los riesgos inherentes del emprendimiento. Un eje que fomente a futuro experimentar el proceso de creación de empresas transdisciplinares, generando alternativas profesionales para desarrollar su actividad laboral (FD).

11. Línea de Acción: *Establecer un programa de Seguimiento de Egresados actualizado y pertinente.* Uno de los factores que coadyuvan a la correcta actualización de las estrategias del Programa Académico en lo general y de los Programas Operativos en lo particular es la evaluación sistemática de la inserción laboral de quienes han egresado de la licenciatura en Diseño. Para la obtención de datos fidedignos se utilizará el programa de Seguimiento de Egresados de la UAEM.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

y en paralelo se consolidará el Programa de Seguimiento de Egresados de la Facultad de Diseño en el que se recaba información sobre su inserción laboral y necesidades de actualización, así como de los Programas Operativos del Plan de Estudios (UAEM-FD). Los datos se analizarán en los colegiados de la facultad para que puedan reflejarse en el currículo formal y oculto de la licenciatura y en su calidad.

12. Línea de Acción: *Promover y consolidar la vinculación de la Facultad de Diseño*. Una de las fortalezas del área terminal diseño de objetos de la licenciatura es su vinculación con el Centro de Investigación en Ingeniería y Ciencias Aplicadas (CIICAp), que ha permitido que el estudiantado trabaje directamente en proyectos de investigación resultan en el registro de patentes. Como parte de la presente reestructuración del Programa de Prácticas Profesionales y del desarrollo de los Cuerpos Académicos y en general de la Investigación en Diseño de la Facultad, se incluirá una campaña de difusión de las áreas terminales de gráfico y medios audiovisuales para que se generen vínculos con unidades académicas que permitan fortalecer las competencias del estudiantado y la aplicación de metodologías propias de cada una de las áreas disciplinares, y se consolidará la vinculación del área terminal de diseño en objetos. Asimismo, se organizarán eventos académicos que permitan visibilizar las capacidades y potencialidades del Diseño y diseñadores en los diferentes ámbitos de la investigación académica (FD).

13. Línea de acción: *Impulsar y promover el programa de movilidad*. El estudiantado puede realizar movilidad estudiantil a otras instituciones de educación superior, siempre y cuando cumplan con los requisitos que estipula la UAEM y que curse unidades de aprendizaje equivalentes al Plan de Estudios a criterio del Consejo Técnico. Se impartirán sesiones informativas como mecanismo de difusión al interior de la Facultad para dar a conocer el proceso administrativo de postulación en cada convocatoria, apoyadas por estudiantes que hayan realizado movilidad nacional e internacional para que compartan la experiencia de estudiar en otra institución, como aplicaron el conocimiento adquirido en la facultad y las competencias desarrolladas en su plan de estudios.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023
Una universidad de excelencia

distinto (FD). Asimismo, se gestionará mayor número de becas con financiamiento extraordinario federal o con recursos autogenerados de la facultad, según el lugar de la movilidad y los presupuestos (UAEM-FD).

Líneas de Acción Adjetivas:

En cuanto a infraestructura, se cuenta con 5 aulas móviles adicionales al edificio 10 ubicado en el Campus Norte, mismas que están asignadas a la Facultad de Diseño desde 2018, y que están ubicadas a lado de nuestro edificio. Con recursos autogenerados, la Facultad de Diseño adquirió equipo especializado para las áreas terminales en objetos, gráfico y medios audiovisuales.

Con respecto al equipamiento, la FD gestiona cada año equipo actualizado y que vaya completando las necesidades de los diferentes planes de estudio a través de fondos extraordinarios. El más importante de ellos es el Programa de Fortalecimiento de la Calidad en Instituciones Educativas (PROFOCIE). Hoy, contamos con diversos equipos adquiridos a la espera de tener un lugar en donde instalarlos.

1. Línea de Acción: *Gestionar y dar seguimiento a la construcción del segundo edificio de la Facultad de Diseño que pueda ser inaugurado durante el 2020 (UAEM-FD)*. Gestionar recursos autogenerados y construir dos talleres/laboratorios para fines de 2019 (FD). En esta línea de acción, se logró para 2022 que se instalaran cinco aulas móviles, sin embargo, el edificio que se obtuvo con los indicadores de la Facultad de Diseño se reasignó a la Escuela Preparatoria de Técnicos Laboratoristas en un afán de colaboración institucional ya que dicho nivel educativo no tiene recursos.

2. Línea de Acción: *Gestionar recursos federales para adquisición de equipo especializado para las tres áreas disciplinares: gráfico, industrial* (en objetos) *y medios audiovisuales (FD-UAEM).* Asimismo, darles mantenimiento preventivo y correctivo a los equipos de la Facultad (FD). En este rubro se ha cumplido a cabalidad, incluso se han incrementado los equipos especializados.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

3. Línea de Acción: Incremento del acervo especializado de la Facultad de Diseño. Gestionar a partir de recursos federales la adquisición de acervo especializado en las tres áreas disciplinares de la Licenciatura en Diseño, enfatizando en un inicio en las áreas de diseño en objetos y medios audiovisuales. Además, se gestionarán licencias de uso y consulta de acervo digital a través de las plataformas de la UAEM (FD-UAEM). Dicho acervo se ha incrementado a través de donaciones de quienes egresan, cada semestre al menos ingresa en nuestro catálogo 20 libros especializados.

4. Línea de Acción: *Difusión del acervo de la Facultad de Diseño entre su comunidad.* Realizar una campaña permanente para que el estudiantado y el profesorado de la Facultad de Diseño conozcan el acervo con el que se cuenta. Así como también impulsar el uso del mismo para impartir docencia (FD). El listado completo se entrega digital a toda la comunidad a inicios de cada semestre, y se sugiere que se utilice en la preparación de las unidades de aprendizaje, asimismo se encuentra en el micrositio de la Facultad.

5. Línea de Acción: *Implementar un Plan de Mejora Continua en conjunto con la Administración Central*. La mayor parte de las Líneas de Acción presentadas en este documento requieren de la colaboración y compromiso conjunto de la Facultad de Diseño y de la Administración Central. Cabe aclarar que las Líneas de Acción que se han definido como de la Facultad de Diseño, tienen su génesis y operatividad en la Unidad Académica, en caso de que impacten en el Plan de Estudios debe contarse con el aval del Consejo Universitarios particularmente (UAEM-FD).

La presente reestructuración atiende al Plan de Mejora con el COMAPROD. Se trabajó con los colegiados y sobre todo con la Comisión de Seguimiento del Plan de Estudios y con el Consejo Técnico, así como se han tenido reuniones con el profesorado, estudiantado y las personas egresadas de los planes de estudio 2013 y 2016, para proponer el cambio del Mapa Curricular que se presenta en este documento.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Cabe mencionar que en 2021 se aprobó por Consejo Universitario la tercera modificación curricular del Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño, para que la novena generación que ingresó en agosto de 2021 eligiera el área terminal con miras a estabilizar la planta docente y la cantidad de grupos que se requirieran, es decir tener un presupuesto tope y beneficio desde su implementación, aun cuando varía la cantidad de aspirantes por generación.

La revisión del mapa curricular se llevó a cabo conforme a las observaciones tanto de pares acreditadores como de colegiados y administración de la FD. Un aspecto que se cuidó primordialmente fue la transdisciplina entre las propias áreas del diseño, que implica tener unidades de aprendizaje iguales en las que se puedan generar equipos transdisciplinares que al mismo tiempo tengan énfasis en las áreas terminales diseño en objetos, gráfico y medios audiovisuales. Además, están pensadas para que puedan interrelacionarse con otras disciplinas, formando diseñadores transdisciplinares.

Se incorporó un área de emprendedurismo que coadyuva al estudiantado a tener las bases necesarias para insertarse como personas económicamente activas a partir del autoempleo y proyectando emplear a más personas dentro de la industria del diseño, este eje suple al de Educación y Diseño que solo estaba en las áreas de Gráfico e Industrial y que en realidad mediante un análisis ya en la marcha del mapa curricular 2016 se hizo obvio que se repetían contenidos. Este análisis operativo conllevó a que varias de las unidades de aprendizaje que replicaban contenidos fueran cambiadas por otras reforzando las competencias prácticas del estudiantado.

Otro cambio que hay que resaltar es que en el área terminal en Medios Audiovisuales se revisaron las unidades de aprendizaje con base en la revisión colegiada, reuniones con quienes ya han egresado y con profesores del área, se tomaron las decisiones en la Comisión de Seguimiento del Plan de Estudios de reorientar algunas de las unidades de aprendizaje de difusión de las ciencias para incrementar aquellas que generan competencias tecnológicas de manejo de aplicaciones especializadas.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Finalmente, la evaluación interna es resultado del trabajo colegiado de profesores que en ella colaboraron, así como de los cuerpos colegiados que tiene la Facultad de Diseño. En este sentido, el plan de estudios de la Licenciatura en Diseño fue sometido a constantes evaluaciones por parte de estudiantes y de profesores, sobre todo la actualización de los contenidos de las unidades de aprendizaje que se aprueban por el Consejo Técnico de la Facultad cada semestre, para asegurar que se impartan contenidos pertinentes y actualizados para su beneficio e integración al campo laboral contenidos pertinentes y actualizados para su beneficio e integración al campo laboral. En caso necesario se harán ajustes o se procederá a una reestructuración a los dos años de haberse puesto en marcha según indiquen las diferentes evaluaciones a las que se someta el plan de estudios y su operatividad.

En resumen, el proceso que se llevó a cabo para el seguimiento del Plan de Estudios de la licenciatura en Diseño aprobada en 2016 fue:

1. Establecimiento de una Comisión de Seguimiento del Plan de Estudios conformada por la administración de la Facultad de Diseño
2. Juntas de la Comisión de Seguimiento del PE
3. Asambleas Generales de Profesores
4. Asambleas Generales de Estudiantes
5. Reuniones con las áreas pertinentes de la Administración Central
6. Presentación ante el Consejo Técnico de la FD

Evaluación externa

Las evaluaciones externas de la licenciatura deben hacerse por los organismos que la UAEM estipule pertinentes para sus planes de estudio, los planes de estudio 2013 y 2016 fueron sometidos al proceso de acreditación por el Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño A. C. (COMAPRODI) a finales de 2018 y recibimos la acreditación por cinco años en 2019. Se realizaron varias recomendaciones

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

que están contestadas en el Plan de Mejora que se presentan en el apartado anterior.

Cabe recalcar que este plan de estudios cumple con los criterios de calidad y que está basado en: flexibilidad curricular, aprendizaje basado en competencias y centrado en el estudiante y que cuenta con un sistema de tutorías. El COMAPROD, organismo acreditador de Diseño fue fundado en 2003 y su sede se encuentra en la Ciudad de México.

En el marco del Programa de Seguimiento a Egresados de Licenciatura de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (aprobado por Consejo Universitario en 2017), el Departamento de Evaluación Educativa, encargado de su implementación, trabaja permanentemente en coordinación con la Facultad de Diseño para realizar levantamientos de datos que permitan integrar información pertinente y actualizada en torno al impacto del plan de estudios de la licenciatura en Diseño y la situación ocupacional de quienes egresan.

Como parte de las estrategias de vinculación, se realizan acciones orientadas a mantener contacto con el estudiantado en su trayectoria de egreso, una de ellas es la aplicación de la Encuesta de Salida (durante los dos últimos meses de cada semestre), la cual tiene como objetivo recabar información de estudiantes próximos a egresar, relacionada a su situación laboral, la satisfacción con la formación recibida, sus datos de identificación, entre otros, que permite tener un punto de referencia para poder implementar mejoras en el plan de estudios. A continuación, enumeramos lo más relevante:

1. La mayoría de quienes respondieron son mujeres
2. En su mayoría se trata de población que habita en Morelos
3. Más de la mitad trabajó durante sus estudios universitarios, aunque el porcentaje de trabajo no relacionado con la licenciatura es muy alto.
4. El 70% de las personas encuestadas se encuentra laborando, de ahí, el 6[illegible].7% trabaja en algo relacionado con la licenciatura

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

5. El sector donde mayoritariamente se insertan es el público, pero no cuentan con contrato un 62% de los que trabajan
6. El 53.6% percibe menos de 3 mil pesos
7. El 50% trabaja menos de 20 horas a la semana
8. El 45% menciona que la licenciatura les dio herramientas de emprendedurismo
9. El 49.5% realizó su Servicio Social en áreas vinculadas con su licenciatura
10. El 80% considera que las Prácticas Profesionales son importante o muy importantes
11. El 45.6% de las personas encuestadas consideran buena o muy buena su formación
12. Se requiere mayor inversión en la infraestructura y equipamiento
13. La planta docente está muy bien evaluada

Por otro lado, se cuenta con la Encuesta de Trayectoria de Egreso que se aplica al estudiantado en dos momentos, al año y entre los 3 y 5 años de su egreso, cuyo objetivo es conocer la situación de quienes egresan respecto a su inserción laboral (empleo, autoempleo y/o emprendedurismo) o en su caso la continuación de estudios, así como la satisfacción de la formación recibida en la UAEM. Esta fue realizada durante el periodo comprendido entre septiembre de 2021 y agosto de 2022.

El levantamiento de encuestas se llevó a cabo mediante la plataforma en línea del Programa de Seguimiento a Egresados en la cual se logró una cobertura de 73 personas encuestadas, logrando así conformar una muestra representativa con relación a la matrícula total de egreso (218) de ese período. A continuación, enumeramos lo más sobresaliente:

1. Del total de personas egresadas encuestadas, 50 (68.5%) son mujeres y 23 (31.5%) hombres. En cuanto al estado civil, 71 (97.3%) son solteros y dos (2.7%) son casados.
2. Del total de personas egresadas, 17 (23.3%) mencionaron estar titulados, 16 (94.1%) lo hicieron mediante: Titulación Automática por Promedio, y 1 (5.9%) por Diplomado. De los encuestados que no están titulados, 16 (28.6%) mencionaron que el motivo por el cual no lo han hecho es:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

porque: “No he concluido (tesis, diplomado, etc)”, seguido por: “Falta de recursos económicos” (19.6%).

3. Respecto a la pertinencia de los aspectos (Satisfacción con los estudios realizados; Formación extracurricular; Asesoramiento recibido; Servicio social; Seminarios y talleres; Prácticas profesionales; Congruencia entre Unidades de aprendizaje; Unidades de aprendizaje prácticas; y Unidades de aprendizaje teóricas) de la licenciatura, los aspectos mejor calificados fueron: satisfacción con los estudios realizados, Seminarios y Talleres, así como Unidades de aprendizaje teóricas.

En cuanto a los empleadores cabe mencionar que nuestra comunidad egresada está bien evaluada en términos generales, se distinguen por una rápida inserción laboral en sus distintas áreas y hay un porcentaje que opta por emprender un negocio. Es indispensable establecer una estrategia de mayor vinculación con los empleadores, que se aborda desde la inclusión de las prácticas formativas. Sin embargo, teniendo prácticas formativas, prácticas profesionales y servicio social es probable que quienes egresan tengan menos escenarios de inserción laboral ya que en el estado de Morelos el mercado para Diseño en sus distintas facetas es escaso. Es por eso que muchos de nuestros egresados se insertan en la docencia o migran a otros estados donde se emplean muy bien cotizados.

En resumen, se trata de una encuesta en la que se reflejan los siguientes datos generales:

1. La mayor parte de personas encuestadas pertenecen al sector privado del sector terciario de la economía (76.7%)
2. La mayor parte de los empleadores encuestados tienen entre 16 y 250 empleados.
3. El 90% se dedican al sector terciario.
4. El 76.7% menciona que las habilidades de comunicación son necesarias para el desarrollo del individuo, 70.0% menciona que la especialización/actualización para el puesto y el manejo de actitudes es importante.
5. El 73.3% valora la formación profesional del estudiantado de la UAEM como excelente formación.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

En general el desempeño de quien egresa es calificado como excelente por empleadores, sin embargo, se prevé necesaria una mayor vinculación con el sector empresarial lo que se propone compensar mediante las prácticas formativas de 4to y 5to semestre, adicionales a las PP y el SS. Asimismo, las capacitaciones estudiantiles permitirán cubrir aspectos actitudinales y de desarrollo humano necesarias.

Es importante hacer mención que los empleadores consideran seguir contratando a egresados porque su desempeño es bueno en comparación con otras Universidades, al mismo tiempo que consideran que cuentan con una buena formación.

Cabe mencionar que los empleadores consideran que son profesionales con alto sentido de responsabilidad, al mismo tiempo es importante hacer mención que se deben reforzar las cuestiones prácticas; a fin de tener un mejor contacto con los diversos materiales que existen y así poder aprender a manipular mejor los materiales.

Al mismo tiempo los empleadores sugieren trabajar con más casos prácticos y así como la simulación de casos para que puedan ellos tener un enfoque diferente, llevándolos hacia la cotidianidad en el ámbito laboral en donde se ponga en práctica la resolución de problemas de cada una de las disciplinas.

Cabe mencionar que los ajustes que se están realizando cumplen con las recomendaciones de los Empleadores en el cual se visualizan las mejores para formar profesionales en las áreas de Diseño.
Con las mejoras que se están realizando en el presente plan de estudios, cumplimos con temas como son comportamiento profesional, en donde se pueden abordar cuestiones éticas, trabajo en equipo, socialización entre otros, así como fomentar valores que permitan que nuestros egresados cuenten con un perfil profesional acorde a las necesidades de la sociedad y que puedan ser previsores ante la resolución de casos proponiendo adecuaciones y mejores antes situación específicas en el ámbito de diseño.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

PROPÓSITO CURRICULAR

Formar recursos humanos capaces de diseñar y producir estrategias de diseño en productos audiovisuales, diseño gráfico o diseño de objetos, a partir del conocimiento de conceptos, modelos, técnicas y métodos propios del diseño y mediante, la comunicación y el uso de soportes existentes en el contexto de la sociedad del conocimiento y de la cultura digital, capaces de identificar, plantear y resolver problemas considerando el desarrollo sustentable como norma de su actividad profesional, desde las perspectivas ambiental, social, económica y ética, así como crítica, transdisciplinaria, inclusiva y con un enfoque intercultural, en un nivel interpersonal, grupal, organizacional y social y coadyuvar al desarrollo de los procesos de producción, circulación y consumo de productos y objetos y de lenguajes gráficos y audiovisuales en las organizaciones, la educación, la política y la sociedad en general; con un alto sentido humanista, crítico y conscientes del valor estratégico del diseño y la comunicación, utilizando de forma original los lenguajes, la tecnología y las técnicas con compromiso y responsabilidad social del impacto y beneficio de su actividad con el entorno y de las condiciones socio-económicas, políticas y culturales en las que se inscriben los procesos del diseño.

Adicionalmente, se plantean los siguientes propósitos curriculares particulares según el área elegida por quienes estudian:

- Propósito curricular de Diseño en Medios Audiovisuales: Formar personas profesionales con área terminal en Medios Audiovisuales mediante el conocimiento, aplicación y evaluación de

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

conceptos, modelos, técnicas y métodos propios de las disciplinas involucradas, capaces de diseñar y producir productos audiovisuales, para ofrecer soluciones funcionales a través de diversas metodologías, con énfasis en el sentido del diseño como factor de cambio social e insertarse en el mercado laboral, procurando el bienestar con bases interculturales, inclusivas, transdisciplinares y sustentables.

- Propósito curricular de Diseño Gráfico: Formar personas profesionistas con área terminal en Diseño Gráfico mediante el conocimiento, aplicación y evaluación de conceptos, modelos, técnicas y métodos propios de las disciplinas involucradas, capaces de abstraer, analizar, producir y gestionar procesos de diseño gráfico a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social, para diseñar productos gráficos con propósitos claros de las necesidades de diseño, que les permitan insertarse en el mercado laboral, con énfasis en el sentido del diseño como factor de cambio social y procurando el bienestar con bases interculturales, inclusivas, transdisciplinares y sustentables.

- Propósito curricular de Diseño en Objetos: Formar personas profesionistas con área terminal en Diseño en Objetos mediante el conocimiento, aplicación y evaluación de conceptos, modelos, técnicas y métodos propios de las disciplinas involucradas, capaces de abstraer, analizar, producir, sintetizar y estructurar mensajes de diseño de objetos asertivos y acordes al contexto de recepción, para analizar e identificar las necesidades del diseño de objetos e innovación tecnológica y ofrecer soluciones funcionales a través de diversas metodologías con énfasis en el sentido del diseño como factor de cambio social y procurador de bienestar con bases interculturales, inclusivas, transdisciplinares y sustentables.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

PERFIL DEL ESTUDIANTADO

La Universidad Autónoma del Estado de Morelos es de carácter público estatal y tiene como misión:

> La UAEM es una institución educativa que forma profesionales en los niveles Medio Superior y Superior, que sean competentes para la vida y líderes académicos en investigación, desarrollo y creación. Con ello contribuye a la transformación de la sociedad.
>
> La docencia, la investigación y la extensión se realizan con amplias perspectivas críticas, articuladas con las políticas internas y externas dentro del marco de la excelencia académica. De esta forma, la universidad se constituye en un punto de encuentro de la pluralidad de pensamientos y se asume como protagonista de una sociedad democrática en constante movimiento.

Y tiene como visión:

> Para 2023, la UAEM se consolida como una institución de excelencia académica, sustentable, incluyente y segura, reconocida por la calidad de sus egresados, el impacto de su investigación, la vinculación, la difusión de la cultura y la extensión de los servicios, posicionada en los niveles estatal, regional, nacional e internacional, en un mundo interconectado a través de la innovación educativa y la economía del conocimiento.
>
> La universidad se distingue como impulsora del cambio, por la transparencia y calidad de sus procesos sustantivos y adjetivos, la consolidación de sus redes del conocimiento como el recurso de mayor valor para el logro de sus objetivos y por su respuesta a la sociedad, que equilibra el pensamiento global con el actuar localmente.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

En concordancia con lo anterior, la Facultad de Diseño tiene como misión:

> Formar individuos íntegros, éticos, críticos, y responsables con su entorno y su sociedad que sean profesionales e investigadores de calidad y con una perspectiva transdisciplinar e intercultural que les permita desenvolverse en un mundo complejo y dinámico, así como contribuir a la resolución de problemas y necesidades de los distintos sectores y grupos poblacionales del estado de Morelos que involucren una perspectiva amplia y compleja del diseño, la comunicación, la imagen y la difusión y divulgación del conocimiento y a la generación de mensajes, objetos y ambientes novedosos, eficientes y eficaces que colaboren a resolver problemas reales. Los egresados de la Facultad de Diseño aprovecharán el conocimiento que se produce en nuestro estado para generar soluciones de diseño, comunicación, difusión y divulgación para la industria del conocimiento en beneficio de la sociedad.

Y tiene como visión:

> Ser una Facultad de Diseño con perspectiva amplia, crítica, propositiva, transdisciplinar e intercultural que aporte soluciones a los problemas sociales a través de generar objetos, mensajes y ambientes con base en la industria del conocimiento establecida en nuestro estado y con miras al país y al mundo. Contribuir al desarrollo local, regional, nacional e internacional aportando liderazgos en investigación y profesionales creativos capaces de responder a las exigencias científicas, tecnológicas, sociales, económicas y culturales en un marco de respeto al medio ambiente e intercultural con amplio reconocimiento por la calidad de su comunidad académica, contando como base en una postura humanística.

Misión de la Licenciatura en Diseño (Consejo Técnico, 25 de mayo de 2018)

> La Licenciatura en Diseño tiene como misión generar estrategias y acciones de calidad académica para formar profesionales del diseño íntegros, éticos, críticos, responsables con su entorno y su

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

sociedad, con un pensamiento transdisciplinar, intercultural e inclusivo, que les permita desarrollarse en un mundo complejo y dinámico, así como contribuir a la resolución de problemas y necesidades de los distintos sectores poblacionales de Morelos que involucren una perspectiva amplia, compleja y sustentable del diseño.

Visión de la Licenciatura en Diseño (Consejo Técnico, 25 de mayo de 2018)

La visión del Programa Académico es establecer líneas estratégicas de acciones actualizadas que permitan impactar en la formación de calidad de los diseñadores para que éstos puedan aportar soluciones a los problemas sociales a través de generar objetos, mensajes y ambientes con base en la industria del conocimiento establecida en nuestro estado y con miras al país y al mundo. Contribuir con la formación de RH de calidad en Diseño al desarrollo local, regional nacional e internacional aportando liderazgos profesionales creativos capaces de responder a las exigencias científicas, tecnológicas, sociales, económicas y culturales en un marco de respeto al medio ambiente e intercultural. Formar diseñadores que incrementen la calidad académica de la disciplina y resignifican el diseño como factor de cambio social, así como aportar a la cultura del diseño en la sociedad.

Los perfiles de quienes aspiran y estudian la Licenciatura en Diseño se dividen en ingreso y egreso. Quien se encuentra en formación debe tener actitud propositiva y demostrar interés en las problemáticas sociales y en la formulación de criterios con base en una ética profesional, esto en afinidad a la misión y visión de la FD y que poseen estrecha relación a la misión y visión de la UAEM, de esta forma impactando en la formación del estudiantado. A continuación, se detallan las competencias para cada uno de los perfiles, así como una descripción general de los mismos.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Perfil de ingreso

En lo que respecta al perfil de egreso de nivel medio superior:

Ámbito: Lenguaje y Comunicación:
Se expresa con claridad en español, de forma oral y escrita. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas. Se comunica en inglés con fluidez y naturalidad.

Ámbito: Pensamiento Matemático:
Construye e interpreta situaciones reales, hipotéticas o formales que requieren de la utilización del pensamiento matemático. Formula y resuelve problemas, aplicando diferentes enfoques. Argumenta la solución obtenida de un problema con métodos numéricos, gráficos o analíticos.

Ámbito: Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social:
Obtiene, registra y sistematiza información, consultando fuentes relevantes, y realiza los análisis e investigaciones pertinentes. Comprende la interrelación de la ciencia, la tecnología, la sociedad y el medio ambiente en contextos históricos y sociales específicos. Identifica problemas, formula preguntas de carácter científico y plantea las hipótesis necesarias para responderlas.

Ámbito: Pensamiento Crítico y Solución de Problemas
Utiliza el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Asimismo, se adapta a entornos cambiantes.

Ámbito: Habilidades Socioemocionales y Proyecto de Vida
Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, maneja sus emociones, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad, y reconoce la necesidad de solicitar apoyo.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades, y sabe lidiar con riesgos futuros.

Ámbito: Colaboración y Trabajo en Equipo

Trabaja en equipo de manera constructiva, participativa y responsable, propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.

Ámbito: Convivencia y Ciudadanía

Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático, con inclusión e igualdad de derechos de todas las personas. Entiende las relaciones entre sucesos locales, nacionales e internacionales, valora y practica la interculturalidad. Reconoce las instituciones y la importancia del Estado de Derecho.

Ámbito: Apreciación y Expresión Artísticas

Valora y experimenta las artes porque le permiten comunicarse y le aportan un sentido a su vida. Comprende su contribución al desarrollo integral de las personas. Aprecia la diversidad de las expresiones culturales.

Ámbito: Atención al Cuerpo y la Salud

Asume el compromiso de mantener su cuerpo sano, tanto en lo que toca a su salud física como mental. Evita conductas y prácticas de riesgo para favorecer un estilo de vida activo y saludable.

Ámbito: Cuidado del Medio Ambiente

Comprende la importancia de la sustentabilidad y asume una actitud proactiva para encontrar soluciones. Piensa globalmente y actúa localmente. Valora el impacto social y ambiental de las innovaciones y avances científicos.

Ámbito: Habilidades Digitales

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Utiliza adecuadamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.

Es deseable que quien aspira a ingresar en la licenciatura cuente con las características que a continuación se enlistan:

- Capacidad de observación, abstracción y análisis.
- Creatividad.
- Capacidad de expresión y comunicación.
- Habilidad para buscar, procesar y analizar información.
- Habilidad para la representación de conceptos.
- Habilidad para generar discursos.
- Capacidad para la comunicación oral y/o escrita.
- Capacidad para tomar decisiones asertivas bajo presión.
- Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- Ser crítico y autocrítico.
- Capacidad básica de manejo y diseño a través de medios y tecnologías.
- Capacidades básicas en el manejo de equipos digitales y tecnológicos.
- Capacidad para trabajar en equipo, para incorporar nuevas ideas en el análisis y solución de los problemas.
- Participación con responsabilidad social.
- Sentido de responsabilidad, respeto, solidaridad, flexible y sensible a las múltiples formas de pensamiento.
- Compromiso ciudadano.
- Autodeterminación y cuidado de sí.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Perfil de Egreso

De acuerdo con el Modelo Universitario 2022 de la UAEM, este Plan de Estudios logrará que el estudiantado de la Licenciatura en Diseño adquiera las siguientes competencias básicas, genéricas, y laborales (transferibles para el trabajo y disciplinares específicas), las cuales se correlacionan con los rasgos de universidad y el perfil universitario. Estas competencias se agrupan en las siguientes:

Competencias básicas

CB1.Lectura, análisis y síntesis
CB2.Comunicación oral y escrita
CB3.Aprendizaje estratégico
CB4.Razonamiento lógico – matemático
CB5.Razonamiento científico

Competencias genéricas

Cognitivas-metacognitivas
*CG1.*Resolución de problemas
CG2.Pensamiento crítico
CG3.Creatividad

Socioemocionales genéricas
*CG4.*Trabajo colaborativo
CG5.Cuidado de sí
CG6.Orientación al logro

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG7.Gestión emocional

CG8.Apertura a la experiencia

CG9.Relación con otros/as

Digitales genéricas

*CG10.*Búsqueda, valoración y gestión de información

CG11.Comunicación y colaboración en línea

CG12.Creación de contenidos digitales

CG13.Seguridad en la red

CG14.Resolución de problemas técnicos

Socioculturales genéricas

*CG15.*Integridad personal

CG16.Comunicación en un segundo idioma

CG17.Interculturalidad

CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

CG20.Emprendimiento

Competencias laborales

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo

CL2.Socioemocionales para el trabajo

CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CD7. Comprende, comunica y describe, de forma oral y escrita frases y expresiones de uso cotidiano en el idioma inglés mediante intercambios sencillos y directos de información básica para relacionarse en situaciones conocidas o habituales y aspectos de su entorno.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

ESTRUCTURA ORGANIZATIVA

La estructura curricular del plan de estudios de la licenciatura en Diseño se divide en ciclos y ejes generales de la formación. Los ciclos de formación en los que se desarrolla son: básico, profesional y especializado, compartiendo las tres áreas terminales, a manera de tronco común, el ciclo de formación básico. Mientras que los ejes generales de la formación son cuatro: para la generación y aplicación innovadora del conocimiento; teórico-técnico; para el desarrollo humano; en contexto.

El plan de estudios está diseñado para cursarse en una trayectoria académica mínima de 7 semestres, ideal de 8 semestres o máxima de 12 semestres. Se conforma de 73 unidades de aprendizaje en el área terminal en gráfico, 74 unidades de aprendizaje en el área terminal en objetos y 75 unidades de aprendizaje en el área terminal en medios audiovisuales. Además, considera prácticas formativas (28 horas en 4to semestre y 28 horas en 5to semestre), 200 horas de prácticas profesionales a partir del 6to y 7mo semestre y 28 horas de actividades extracurriculares en los primeros tres semestres.

A través de los ejes se plantean competencias básicas, genéricas y laborales (transferibles para el trabajo y específicas disciplinares) por el tipo de conocimiento que va a adquirir y profundizar el estudiantado, y mediante los ciclos se definen las competencias transversales entre cada uno de los ejes y áreas del conocimiento y que son necesarias en la cronología de generación y aplicación del conocimiento. La LD-MA tiene 337 créditos, la LD-DG tiene 328 créditos y la LD-DO tiene 333 créditos. Toda la estructura curricular responde al aprendizaje centrado en el estudiantado y basado en el desarrollo de competencias, a la currícula flexible y al sistema tutorial.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Flexibilidad curricular

El PE de la LD de la FD considera los siguientes elementos de flexibilidad curricular:

1. Aprendizaje basado en competencias básicas, genéricas y laborales (transferibles para el trabajo y específicas disciplinares) a través de sus ciclos y ejes de formación.
2. Aprendizaje centrado en el estudiantado.
3. Posibilidad de elegir trayectorias académicas diferenciadas y con base en sus intereses en el ciclo profesional y especializado.
4. Formación inter/multi/transdisciplinaria mediante la oferta de las unidades de aprendizaje del área de conocimiento teórica, en general y, de forma particular, en los talleres del ciclo especializado donde se abordan temáticas relacionadas con la divulgación o la inclusión.
5. Programa de Tutorías para apoyar la trayectoria académica de cada estudiante.
6. Evaluación constante: ingreso, permanencia y egreso.
7. Autonomía del estudiante en la elección de proyectos.
8. Cursos intensivos, que brindan al estudiantado la oportunidad de adelantar créditos de acuerdo con sus posibilidades e intereses para concluir en un menor tiempo la carrera, o regularizarse en unidades de aprendizaje que no haya aprobado. Cabe mencionar que estos cursos tienen costo adicional.
9. Contempla nuevas modalidades de enseñanza-aprendizaje para la formación flexible (de acuerdo con las condiciones y posibilidades de la unidad académica)
10. Promueve la movilidad de estudiantes y docentes con otras instituciones educativas nacionales o extranjeras o bien de la propia universidad.
11. Fomenta estancias académicas de estudiantes en instancias laborales, y escenarios productivos, industriales y de servicios.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Asimismo, el PE cuenta con flexibilidad modal en las unidades de aprendizaje susceptibles de hibridar o virtualizar a través de la plataforma Moodle del Espacio de Formación Multimodal e-UAEM u otras plataformas reconocidas por el Consejo Técnico de la FD. Como anteriormente se menciona, las unidades de aprendizaje susceptibles son de las áreas de conocimiento investigación, análisis, teórica, historia y producción creativa. El Consejo Técnico será la instancia encargada de aprobar, en su momento, la hibridación o virtualización de las unidades de aprendizaje que bajo su criterio se vayan a desarrollar en dichas modalidades.

Oferta educativa diversificada

De forma semestral se actualizan los contenidos y las referencias de las unidades de aprendizaje ya que el profesorado en activo en el campo profesional y de investigación recopilan experiencias que plasman en las mismas.

Una innovación curricular del PE es que una vez que el estudiantado pasa al ciclo especializado, podrá elegir en que área terminal cursará las unidades de aprendizaje del Área de Producción Creativa que coinciden en las áreas terminales en: Medios Audiovisuales, Gráfico y Objetos. Esto permitirá que se fortalezca la formación en diseño integral. Se propone en este momento curricular ya que tiene desarrolladas las competencias teórico-tecnológicas y fortalecerá los conceptos sociales y de gestión. Lo anterior permitirá que se organice un Foro de Diseño Integral a fines de 7mo y de 8vo semestre en el que el estudiantado presentará sus proyectos resultados de dichas unidades de aprendizaje (aunque no es limitante) de forma abierta al público. De esta forma, desarrollará competencias que le facilitarán la inserción laboral al mismo tiempo que el quehacer de la Facultad de Diseño se promueve. Dicho foro también promueve la vinculación académica.

Otra innovación es la consideración de las Unidades de Aprendizaje Transversales Multimodales (UATM)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023
Una universidad de excelencia

mediante las cuales el estudiantado podrá acreditar el requisito de permanencia de Comprensión lectora cada semestre, las cuales favorecen el desarrollo de los temas transversales (planteados por el Modelo Universitario de la UAEM) y emergentes apropiados y congruentes, que contribuyan en la adquisición y desarrollo de habilidades básicas y transferibles a diferentes contextos, particularmente el de trabajo.

Reformulación de la estructura curricular

El Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño está estructurado en tres ciclos de formación: básico, profesional y especializado, configurados en cuatro ejes generales de formación: para la generación y aplicación innovadora del conocimiento, teórico-técnico, para el desarrollo humano y en contexto. Estos ejes, a su vez, se relacionan con las áreas de conocimiento investigación, análisis, teórica, historia, producción creativa y emprendedurismo, de manera vertical y horizontal, permitiendo fortalecer las competencias básicas, genéricas y laborales (transferibles para el trabajo y específicas disciplinares) asociadas con el logro del perfil de egreso. Asimismo, está integrada por tres áreas terminales del diseño que son: Medios Audiovisuales, Gráfico y Objetos. Una innovación curricular de esta reestructuración es la inclusión de unidades de aprendizaje de emprendedurismo.

Itinerarios de formación

El Plan de Estudios en Diseño, flexibiliza y diversifica también las modalidades en las que pueden cursarse las unidades de aprendizaje, que podrán realizarse en periodos intensivos (de verano o invierno), con el objeto de reducir la estancia escolar (al adelantar créditos académicos) del estudiantado o bien regularizar situaciones académicas. Las unidades de aprendizaje intensivas tendrán la misma duración en horas efectivas de clase y deberán cubrir los mismos contenidos que en las unidades de aprendizaje ordinarias, de igual manera, se prevé la realización de exámenes de calidad que contempla la legislación universitaria en su reglamento general de exámenes vigente, con el propósito de coadyuvar al avance del estudiantado.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023

que, por dedicación al estudio, experiencia de trabajo, o por tener conocimientos de la unidad de aprendizaje, pueda sustentarlo para eximirlo de cursar la misma, promoviendo el egreso, favoreciendo la inclusión y atención a la diversidad de la comunidad estudiantil. Finalmente pueden optar por los tipos de exámenes planteados en el reglamento antes mencionado y también debe procurarse tener en e-UAEM las unidades de aprendizaje correspondientes para que el estudiantado pueda optar por cursarlas en modalidades: híbrida y virtual (asíncronas y síncronas).

Temporalidad

El estudiantado podrá ejercer el derecho a dar de baja unidades de aprendizaje en los semestres lectivos y será su responsabilidad el seguimiento de su trayectoria académica y escolar ya que deberá solicitar el alta de dichas unidades de aprendizaje dentro del plazo establecido para cursar el plan de estudios. Asimismo, podrá ejercer su derecho a darse de baja temporal dentro de los periodos establecidos por la normativa universitaria vigente.

Como anteriormente se mencionó, también podrá aprobar y adelantar créditos académicos mediante los cursos intensivos y los exámenes de calidad. A continuación, se presenta la Tabla acerca de la Temporalidad del Plan de Estudios en Diseño:

Tabla 5. Temporalidad del Plan de Estudios en Diseño

Mínimo	Ideal	Máximo
Semestres / Años	Semestres / Años	Semestres / Años
7 / 3.5	8 / 4	12 / 6
Unidades de aprendizajes en DG: 73 Unidades de aprendizaje en MA: 75 Unidades de aprendizaje en DO: 74	Unidades de aprendizaje en DG: 73 Unidades de aprendizaje en MA: 75 Unidades de aprendizaje en DO: 74	Unidades de aprendizaje en DG: 73 Unidades de aprendizaje en MA: 75 Unidades de aprendizaje en DO: 74

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Constancias de 28 hrs extracurriculares: 3	Constancias de 28 hrs extracurriculares: 3	Constancias de 28 hrs extracurriculares: 3
Constancias de idioma: 3	Constancias de idioma: 4	Constancias de idioma: 6
Constancias de comprensión lectora: 3	Constancias de comprensión lectora: 4	Constancias de comprensión lectora: 6
Constancias de tutorías: 4	Constancias de tutorías: 4	Constancias de tutorías: 4
Constancias de prácticas formativas: 2	Constancias de prácticas formativas: 2	Constancias de prácticas formativas: 2
Servicio Social: 480 hrs	Servicio Social: 480 hrs	Servicio Social: 480 hrs
Prácticas Profesionales: 200 hrs	Prácticas Profesionales: 200 hrs	Prácticas Profesionales: 200 hrs
Optando por cursar 12 unidades de aprendizaje al semestre	Cursando trayectoria ideal	Optando por cursar 7 unidades de aprendizaje al semestre como mínimo

Con base en la tabla anterior, el estudiantado tiene como máximo 12 semestres para cubrir el 100% de los créditos incluyendo el Servicio Social, las Prácticas Profesionales o cualquier otro crédito de la licenciatura.

La duración de la licenciatura se contempla dentro de los reglamentos de la UAEM, en donde se estipula un 50% adicional a la duración de la carrera, lo que en este caso significa 8 semestre lectivos más 4 adicionales, por lo que el estudiante tiene 12 semestres en total para la terminación de la licenciatura, es decir cursar créditos. La temporalidad de obtención de grado estará basada en los acuerdos vigentes del Consejo Universitario.

El mínimo y máximo de créditos a cursar en un semestre lectivo es de 16 y 70, respectivamente, con base en la normativa institucional.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Multimodalidad

En las unidades de aprendizaje presenciales que ofrece el PE en Diseño se emplean estrategias como la investigación en recursos digitales de Internet, el uso de bibliotecas digitales, bases de datos, contenidos multimedia y toda una gama de estrategias vinculadas a la virtualidad. Además, integra unidades de aprendizaje híbridas o virtuales (asíncronas y síncronas), con esto se favorece el desarrollo de competencias relacionadas con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y se fortalece la autorregulación y autonomía del estudiantado. Además, el PE considera Unidades de Aprendizaje Transversales Multimodales, que permiten a las y los estudiantes desarrollar habilidades en el uso de plataformas, competencias académicas básicas, digitales y en lengua inglesa, así como en el proceso de búsqueda eficiente de información para realizar sus tareas académicas.

Movilidad

El Plan de estudios prevé que el estudiantado pueda realizar movilidad en Instituciones de Educación Superior (IES) nacionales e internacionales siempre que cumpla con la normativa institucional vigente. El Consejo Técnico deberá aprobar la tabla de equivalencias y quien solicite podrá cursar las unidades de aprendizaje que desee asumiendo la responsabilidad de cubrir las unidades de aprendizaje que deje pendiente dentro del plazo máximo establecido para cumplir con los créditos. Asimismo, podrá hacer movilidad interna en la UAEM en unidades de aprendizaje afines de otras Unidades Académicas.

En el caso de movilidad, el Consejo Técnico de la Facultad de Diseño establecerá las condiciones de equivalencia considerando el nivel educativo, los créditos y las horas frente a grupo (para acreditación con sistemas no semestrales).

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Autonomía y autorregulación en la formación

El Plan de Estudios en Diseño, incorpora elementos de autonomía y autorregulación en la formación del estudiantado al considerar como estrategias de aprendizaje las siguientes: elaboración de proyectos, estudio de casos, solución de problemas, talleres, ensayos, entre otras.

Con estas estrategias, incluidas en distintas unidades de aprendizaje se enfatizan los procesos de apropiación y construcción de conocimiento para que el estudiantado tome decisiones autónomas en su proceso de formación y con esto contribuir a las competencias básicas, genéricas y laborales (transferibles para el trabajo y específicas disciplinares) que propicien y favorezcan el proceso de aprender a aprender, según lo planteado en el MU 2022.

Vinculación con los sectores sociales

El PE de la licenciatura en Diseño tiene varias estrategias de vinculación con el entorno, entre las que se encuentran las estancias académicas y de investigación, las prácticas formativas, la movilidad estudiantil, las prácticas profesionales y el servicio social, entre otras. Es decir, incursiona en escenarios reales de aprendizaje mediado que trascienden el aula a partir de diferentes estrategias didácticas, así como de extensión, difusión y vinculación que contemplan la multimodalidad, la movilidad y el intercambio académico.

Los lugares en los que estudiantes o docentes de esta licenciatura pueden vincularse entre otros son:

- Escuelas y facultades de diseño, arquitectura, artes plásticas, artes escénicas, ingeniería, ciencias, música, comunicación y humanidades nacionales e internacionales
- Otras Unidades Académicas de la UAEM

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2017-2023
SECRETARÍA GENERAL

- Museos de arte, tecnológicos, de ciencias o virtuales, entre otros
- Empresas e industrias de productos y servicios
- Instituciones gubernamentales y no gubernamentales
- ONG
- Escuelas de otros niveles educativos
- Empresas tecnológicas

El proceso para que se lleven a cabo las actividades de vinculación debe estar regido por la normativa institucional cuando así lo requiera, en caso necesario debe ponerse a consideración del Consejo Técnico de la Facultad de Diseño. A continuación, se describen las siguientes actividades de vinculación, mientras que otras más se refieren en el Eje de formación en contexto, sin que se considere que con éstas se determinan y terminan las posibilidades de la licenciatura:

- *Estancia académica.* - esta actividad debe estar aprobada por el Consejo Técnico de la Facultad de Diseño y debe tener una duración mínima de un mes y máxima de tres meses. Quien desee realizar una estancia académica debe ir a Instituciones de Educación Superior nacionales o internacionales a realizar actividades afines a su formación y presentar un informe final a su regreso.
- *Movilidad estudiantil.* - quienes estudian pueden realizar movilidad estudiantil a otras instituciones de educación superior siempre y cuando cumplan con los trámites y requisitos que estipula la UAEM y que vaya a estudiar unidades de aprendizaje de nivel licenciatura y equivalentes a las que le corresponden en el PE, a criterio del Consejo Técnico de la Facultad de Diseño.
- *Extensión universitaria.* - estas actividades corresponden a aquellas que permiten la colaboración y el aporte en beneficio de la sociedad en general para difusión y divulgación de los saberes y el conocimiento científico, así como la realización de actividades con comunidades o en beneficio de las mismas. Aquí se incluyen actividades editoriales, documentales y de web que coadyuven a

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023 Una universidad de excelencia

generar condiciones para una mejora en la calidad de vida de la sociedad.

Ciclos de formación

Con base en los Lineamientos de Diseño y Reestructuración Curricular (2017), los ciclos de formación se conciben como una serie de fases ligadas entre sí que permiten el desarrollo de las competencias del estudiantado en lo referente a los ámbitos científico, profesional, comunicativo y socio cultural de manera gradual a lo largo del proceso formativo (pág. 28). El plan de estudios de la Licenciatura en Diseño contempla tres ciclos de formación: Básico, Profesional y Especializado.

Tabla 6. Esquema general de la estructura curricular del área terminal en Medios Audiovisuales

Ciclos de formación	*Ciclo básico*		*Ciclo profesional*				*Ciclo especializado*		*Total de*
Semestres	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*	*créditos*
Eje para la generación y aplicación innovadora del conocimiento	**20**		**40**				**12**		**72**
Área de investigación	8		12				0		20
Área de análisis	12		28				12		52
Eje teórico-técnico	**53**		**116**				**51**		**220**
Área teórica	4		24				6		34
Área de historia	4		12				0		16
Área de producción creativa	45		80				45		170
Eje para el desarrollo	**9**		**26**				**0**		**35**

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

humano				
Área de emprendedurismo	7	23	0	30
Tutorías	2	3	0	5
Eje en contexto	**0**	**0**	**10**	**10**
Prácticas profesionales y Servicio social	0	0	10	10
	82 créditos	**182 créditos**	**73 créditos**	**337 créditos**
	Total de créditos de la LD-MA 337 créditos			

Tabla 7. Esquema general de la estructura curricular del área terminal en Gráfico

Ciclos de formación	*Ciclo básico*		*Ciclo profesional*				*Ciclo especializado*		*Total de créditos*
Semestres	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*	
Eje para la generación y aplicación innovadora del conocimiento	**20**		**40**				**8**		**68**
Área de investigación	8		12				0		20
Área de análisis	12		28				8		48
Eje teórico-técnico	**53**		**117**				**45**		**215**
Área teórica	4		24				6		34
Área de historia	4		8				4		16
Área de producción creativa	45		85				35		165

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Eje para el desarrollo humano	**9**	**26**	**0**	**35**
Área de emprendedurismo	7	23	0	30
Tutorías	2	3	0	5
Eje en contexto	**0**	**0**	**10**	**10**
Prácticas profesionales y Servicio social	0	0	10	10
	82 créditos	**183 créditos**	**63 créditos**	**328 créditos**
	Total de créditos de la LD-DG 328 créditos			

Tabla 8. Esquema general de la estructura curricular del área terminal en Objetos

Ciclos de formación	*Ciclo básico*		*Ciclo profesional*				*Ciclo especializado*		*Total de créditos*
Semestres	1	2	3	4	5	6	7	8	
Eje para la generación y aplicación innovadora del conocimiento	**20**		**40**				**8**		**68**
Área de investigación	8		12				0		20
Área de análisis	12		28				8		48
Eje teórico-técnico	**53**		**122**				**45**		**220**
Área teórica	4		24				6		34
Área de historia	4		8				4		16
Área de producción creativa	45		90				35		170

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Eje para el desarrollo humano	**9**	**26**	**0**	**35**
Área de emprendedurismo	7	23	0	30
Tutorías	2	3	0	5
Eje en contexto	**0**	**0**	**10**	**10**
Prácticas profesionales y Servicio social	0	0	10	10
	82 créditos	**188 créditos**	**63 créditos**	**333 créditos**
	Total de créditos de la LD-DO 333 créditos			

A continuación, se presentan las descripciones por ciclo de formación:

Ciclo básico

En el ciclo básico de la LD se estarán desarrollando competencias básicas y genéricas para que el estudiantado pueda fundar sus conocimientos posteriores. Es un ciclo que dura dos semestres y cuenta con tres ejes: Eje para la generación y aplicación innovadora del conocimiento que a su vez cuenta con dos áreas de conocimiento: investigación y análisis, y tiene un total de cinco unidades de aprendizaje. El Eje teórico-técnico cuenta con tres áreas de conocimiento: teórica, historia y producción creativa, y un total de once unidades de aprendizaje. El Eje para el desarrollo humano tiene el área de conocimiento: emprendedurismo, y cuenta con un total de 3 unidades de aprendizaje. Asimismo, en este eje se desarrolla la Tutoría, a través de la unidad de aprendizaje de Inmersión a la UAEM y un crédito de Tutoría inicial que quienes estudian deben acreditar a partir de la asistencia a las capacitaciones estudiantiles que organiza la Secretaría de Docencia, los temas de dichas capacitaciones se integrarán a partir del trabajo colegiado de la administración de la Facultad de Diseño. En este ciclo no existen créditos en el eje general

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

de la formación en contexto. Este ciclo es común para todas las áreas terminales de la LD. Para mayor detalle véase el apartado de Mapa Curricular de este documento.

Tabla 9. Esquema del ciclo básico de la Licenciatura en Diseño

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE FORMACIÓN	CLAVE
Fundamentos de investigación y documentación	Obligatoria	Escolarizada	1	2	0	2	4	Investigación	Básico	N/A	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC32-4
Economía, Sociedad y Estado	Obligatoria	Escolarizada	1	2	0	2	4	Análisis	Básico	N/A	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC14-4
Seminario de diversidad cultural	Obligatoria	Escolarizada	1	2	0	2	4	Análisis	Básico	N/A	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC27-4
Teoría de la comunicación	Obligatoria	Escolarizada	1	2	0	2	4	Teórica	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT124-4
Taller de herramientas gráficas (Ilustración vectorial)	Obligatoria	Escolarizada	1	1	3	4	5	Producción creativa	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT115-5
Fundamentos del diseño	Obligatoria	Escolarizada	1	1	3	4	5	Producción creativa	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT54-5
Dibujo básico	Obligatoria	Escolarizada	1	1	3	4	5	Producción creativa	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT13-5
Geometría descriptiva	Obligatoria	Escolarizada	1	1	3	4	5	Producción creativa	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT57-5
Inmersión a la UAEM	Obligatoria	Escolarizada	1	0	1	1	1	N/A	Básico	N/A	Desarrollo humano	DH10-1

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Fundamentos de la investigación social y producción	Obligatoria	Escolarizada	2	2	0	2	4	Investigación	Básico	N/A	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC33-4
Seminario de diversidad cultural	Obligatoria	Escolarizada	2	2	0	2	4	Análisis	Básico	N/A	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC28-4
Historia del diseño y del arte contemporáneo	Obligatoria	Escolarizada	2	2	0	2	4	Historia	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT63-4
Taller de fotografía digital	Obligatoria	Escolarizada	2	1	3	4	5	Producción creativa	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT114-5
Técnicas de representación	Obligatoria	Escolarizada	2	1	3	4	5	Producción creativa	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT121-5
Dibujo avanzado	Obligatoria	Escolarizada	2	1	3	4	5	Producción creativa	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT12-5
Dibujo técnico	Obligatoria	Escolarizada	2	1	3	4	5	Producción creativa	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT14-5
Taller de edición de mapa de bits	Obligatoria	Escolarizada	2	1	3	4	5	Producción creativa	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT113-5
Matemáticas	Obligatoria	Escolarizada	2	1	0	1	2	Emprendedurismo	Básico	N/A	Desarrollo humano	DH14-2
Taller de comportamiento profesional	Obligatoria	Escolarizada	2	1	1	2	3	Emprendedurismo	Básico	N/A	Desarrollo humano	DH21-3
Teorías económicas	Obligatoria	Escolarizada	2	1	0	1	2	Emprendedurismo	Básico	N/A	Desarrollo humano	DH25-2
Tutoría Inicial	Obligatoria	-	2	-	-	-	1	N/A	Básico	N/A	Desarrollo humano	N/A

Ciclo profesional

El ciclo profesional desarrolla competencias específicas de las disciplinas vinculadas con el diseño y las tres áreas terminales de la licenciatura. Tiene una duración de cuatro semestres y cuenta con los cuatro

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

ejes generales de la formación antes mencionados. El ciclo profesional estará fundamentando los conocimientos de técnicas, tecnologías y teorías.

A continuación, se presenta el ciclo profesional por área terminal.

Área terminal en Medios Audiovisuales

Este ciclo contabiliza un total de 182 créditos. Para mayor detalle véase el apartado de Mapa Curricular de este documento.

Tabla 10. Esquema del ciclo profesional de la LD-MA

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE FORMACIÓN	CLAVE
Investigación aplicable al diseño	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Investigación	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC36-4
Cultura de masas y sociedad	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC13-4
Seminario de Redes Sociales	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC31-4
Estudios visuales	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT50-4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U. A. E. M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Seminario de introducción a la sustentabilidad	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT96-4
Historia general de los medios y sistemas de comunicación	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Historia	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT68-4
Infografía	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT72-5
Animación tradicional	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT05-5
Taller de iluminación	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT116-5
Cine y video: no ficción	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT10-5
Estadística aplicada a la empresa	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	DH06-4
Tutoría profesional	Obligatoria	-	3	-	-	-	1	N/A	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	N/A
Metodologías aplicables al diseño	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Investigación	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC39-4
Análisis del mensaje	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC06-4
Seminario de comunicación	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC26-4
Seminario de sustentabilidad	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT99-4
Historia de la fotografía y el cine	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Historia	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT60-4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Taller de cine y video con edición	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT103-5
Programación estructurada	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT88-5
Animación 2D digital	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT01-5
Diseño editorial para Medios Audiovisuales	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT21-5
Presupuestos y costos	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	DH20-4
Conceptos básicos de mercadotecnia	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	DH03-4
Tutoría profesional	Obligatoria	-	4	-	-	-	1	N/A	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	N/A
Metodologías del diseño	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Investigación	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC42-4
Análisis ético del discurso	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC04-4
Ciencias cognitivas aplicadas al diseño	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC10-4
Pensamiento complejo y transdisciplinar	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT86-4
Publicidad	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT91-4
Taller radiofónico (tradicional e internet)	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT120-5

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Taller de interactividad avanzada	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT117-5
Taller de diseño de sonido	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT112-5
Animación 3D digital	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT04-5
Finanzas básicas	Obligatoria	Escolarizada	5	1	0	1	2	Emprendedurismo	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	DH09-2
Marcos legales aplicables al diseño	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	DH13-4
Tutoría profesional	Obligatoria	-	5	-	-	-	1	N/A	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	N/A
Seminario de análisis del diseño inclusivo	Obligatoria	Escolarizada	6	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC23-4
Géneros y narrativas fotográficas	Obligatoria	Escolarizada	6	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT56-4
Historia de los medios digitales (Internet y redes sociales)	Obligatoria	Escolarizada	6	2	0	2	4	Historia	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT61-4
Taller de video (tradicional e internet)	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT119-5
Taller de desarrollo de proyecto de producción	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT105-5
Escenografía digital	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT40-5
Introducción a la Radio	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT74-5
Planeación estratégica	Obligatoria	Escolarizada	6	1	0	1	2	Emprendedurismo	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	DH17-2

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Taller de comportamiento profesional	Obligatoria	Escolarizada	6	1	1	2	3	Emprendedurismo	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	DH24-3

Área terminal en Gráfico

Este ciclo contabiliza un total de 183 créditos. Para mayor detalle véase el apartado de Mapa Curricular de este documento.

Tabla 11. Esquema del ciclo profesional de la LD-DG

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE FORMACIÓN	CLAVE
Investigación aplicable al diseño	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Investigación	Profesional	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC34-4
Cultura de masas y sociedad	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC11-4
Seminario de Redes Sociales	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC29-4
Estudios visuales	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT48-4
Seminario de introducción a la sustentabilidad	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT94-4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023 Una universidad de excelencia

Historia del diseño contemporáneo	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Historia	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT64-4
Infografía	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT71-5
Gramática visual	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT59-5
Taller de composición de retículas	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT104-5
Fotografía artística y de estudio	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT53-5
Estadística aplicada a la empresa	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	DH04-4
Tutoría profesional	Obligatoria	-	3	-	-	-	1	N/A	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	N/A
Metodologías aplicables al diseño	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Investigación	Profesional	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC37-4
Análisis del mensaje	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC05-4
Seminario de comunicación	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC24-4
Seminario de sustentabilidad	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT97-4
Escuelas del diseño	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Historia	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT41-4
Imagen de identidad	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT70-5
Animación tradicional	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT06-5

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Ilustración tradicional	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT69-5
Señalética y gráfica ambiental	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT102-5
Presupuestos y costos	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	DH18-4
Conceptos básicos de mercadotecnia	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	DH01-4
Tutoría profesional	Obligatoria	-	4	-	-	-	1	N/A	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	N/A
Metodologías del diseño	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Investigación	Profesional	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC40-4
Análisis ético del discurso	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC02-4
Ciencias cognitivas aplicadas al diseño	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC08-4
Pensamiento complejo y transdisciplinar	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT84-4
Publicidad	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT89-4
Etiqueta y empaque	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT51-5
Animación 2D digital	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT02-5
Interactividad, hipertexto y redes	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT73-5
Introducción al Diseño editorial	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT77-5

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Técnicas de reproducción	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT122-5
Finanzas básicas	Obligatoria	Escolarizada	5	1	0	1	2	Emprendedurismo	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	DH07-2
Marcos legales aplicables al diseño	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	DH11-4
Tutoría profesional	Obligatoria	-	5	-	-	-	1	N/A	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	N/A
Seminario de análisis del diseño inclusivo	Obligatoria	Escolarizada	6	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC21-4
Diseño de ambientes	Obligatoria	Escolarizada	6	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT16-4
Animación 3D	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT03-5
Diseño y producción de videojuegos básicos	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT38-5
Diseño editorial	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT20-5
Cartel	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT09-5
Planeación estratégica	Obligatoria	Escolarizada	6	1	0	1	2	Emprendedurismo	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	DH15-2
Taller de comportamiento profesional	Obligatoria	Escolarizada	6	1	1	2	3	Emprendedurismo	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	DH22-3

Área terminal en Objetos

Este ciclo contabiliza un total de 188 créditos. Para mayor detalle véase el apartado de Mapa Curricular de este documento.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Tabla 12. Esquema del ciclo profesional de la LD-DO

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE FORMACIÓN	CLAVE
Investigación aplicable al diseño	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Investigación	Profesional	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC35-4
Cultura de masas y sociedad	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC12-4
Seminario de Redes Sociales	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC30-4
Estudios visuales	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT49-4
Seminario de introducción a la sustentabilidad	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT95-4
Historia del diseño contemporáneo	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Historia	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT65-4
Antropometría y ergonomía	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT07-5
Laboratorio de diseño con maderas	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT78-5
Laboratorio de diseño con materiales	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT79-5
Matemáticas avanzadas	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT81-5

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Estadística aplicada a la empresa	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	DH05-4
Tutoría profesional	Obligatoria	-	3	-	-	-	1	N/A	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	N/A
Metodologías aplicables al diseño	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Investigación	Profesional	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC38-4
Análisis del objeto	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC07-4
Seminario de análisis de la forma	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC25-4
Seminario de sustentabilidad	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT98-4
Escuelas del diseño	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Historia	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT42-4
Diseño de productos	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT19-5
Laboratorio de diseño con plásticos	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT80-5
Taller de diseño con vitrocerámicos	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT106-5
Dibujo técnico digital	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT15-5
Física aplicada al diseño	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT52-5
Presupuestos y costos	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	DH19-4
Conceptos básicos de mercadotecnia	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	DH02-4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Tutoría profesional	Obligatoria	-	4	-	-	-	1	N/A	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	N/A
Metodologías del diseño	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Investigación	Profesional	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC41-4
Análisis ético del discurso	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC03-4
Ciencias cognitivas aplicadas al diseño	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC09-4
Pensamiento complejo y transdisciplinar	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT85-4
Publicidad	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT90-4
Empaque y embalaje	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT39-5
Biónica	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT08-5
Modelado 3D	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT83-5
Mecanismos y sistemas	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT82-5
Presentación de proyectos	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT87-5
Finanzas básicas	Obligatoria	Escolarizada	5	1	0	1	2	Emprendedurismo	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	DH08-2
Marcos legales aplicables al diseño	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	DH12-4
Tutoría profesional	Obligatoria	-	5	-	-	-	1	N/A	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	N/A
Seminario de análisis del diseño inclusivo	Obligatoria	Escolarizada	6	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC22-4

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Diseño de ambientes	Obligatoria	Escolarizada	6	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT17-4
Diseño de espacios efímeros	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT18-5
Estructuras	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT47-5
Desarrollo de prototipos	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT11-5
Tecnologías de producción	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT123-5
Planeación estratégica	Obligatoria	Escolarizada	6	1	0	1	2	Emprendedurismo	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	DH16-2
Taller de comportamiento profesional	Obligatoria	Escolarizada	6	1	1	2	3	Emprendedurismo	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	DH23-3

Ciclo especializado

En el ciclo especializado quienes estudian desarrollarán competencias específicas de su interés dentro de su elección de área terminal. Para fortalecer la flexibilidad del PE y el concepto de diseño integral, el estudiantado podrá elegir en que grupo va a tomar las unidades de aprendizaje, pudiendo ser de otra área disciplinar. Este ciclo tiene una duración de dos semestres y se conforma de los mismos ejes y áreas del conocimiento que los otros dos, y un cuarto eje de formación en contexto que abarca prácticas profesionales y servicio social, otorgando 5 créditos a cada uno.

En el séptimo semestre, el estudiantado debe terminar sus prácticas profesionales y completar 200 horas, las cuales podrá cubrir en un semestre mínimo (6°) y máximo en dos semestres (6° y 7°), la Facultad de Diseño, a través de su instancia correspondiente, emitirá la constancia para su acreditación. Asimismo, en octavo semestre el estudiantado debe iniciar su servicio social, realizando 480 horas durante un periodo mínimo de seis meses, de acuerdo con el artículo 18 del reglamento general de Servicio Social, una vez

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023 Una universidad de excelencia

concluido este requisito se acreditará con una carta de liberación, la cual será emitida por la UAEM, a través de la instancia correspondiente. Tanto las prácticas profesionales como el servicio social serán supervisadas por la instancia correspondiente, quien será la responsable de ingresar los créditos en el SADCE.

Área terminal en Medios Audiovisuales

Este ciclo contabiliza un total de 73 créditos. Para mayor detalle véase el apartado de Mapa Curricular de este documento.

Tabla 13. Esquema del ciclo especializado de la LD-MA

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE FORMACIÓN	CLAVE
Problemas contemporáneos del mundo	Obligatoria	Escolarizada	7	2	0	2	4	Análisis	Especializado	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC20-4
Análisis contextual para la comunicación de la ciencia	Obligatoria	Escolarizada	7	2	0	2	4	Análisis	Especializado	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC01-4
Diseño inclusivo	Obligatoria	Escolarizada	7	2	2	4	6	Teórica	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT26-6
Gestión y distribución de productos audiovisuales	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT58-5

U. A. E. M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Taller de periodismo	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT118-5
Diseño para grupos vulnerables	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT31-5
Diseño y gestión de proyectos culturales	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT37-5
Práctica Profesional	Obligatoria		7	-	-	-	5	N/A	Especializado	Medios Audiovisuales	Formación en contexto	N/A
Problemas contemporáneos de México y su entorno	Obligatoria	Escolarizada	8	2	0	2	4	Análisis	Especializado	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC17-4
Estructura y funcionamiento de una unidad de cultura científica	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT46-5
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT111-5
Diseño y gestión de divulgación de las ciencias	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT36-5
Realidad virtual y aumentada	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT93-5
Radio avanzado	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT92-5
Servicio Social	Obligatoria		8	-	-	-	5	N/A	Especializado	Medios Audiovisuales	Formación en contexto	N/A

Área terminal en Gráfico

Este ciclo contabiliza un total de 63 créditos. Para mayor detalle véase el apartado de Mapa Curricular de este documento.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Tabla 14. Esquema del ciclo especializado de la LD-DG

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE FORMACIÓN	CLAVE
Problemas contemporáneos del mundo	Obligatoria	Escolarizada	7	2	0	2	4	Análisis	Especializado	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC18-4
Diseño inclusivo	Obligatoria	Escolarizada	7	2	2	4	6	Teórica	Especializado	Gráfico	Teórico-técnico	TT24-6
Historia del estado del arte de los grupos vulnerables	Obligatoria	Escolarizada	7	2	0	2	4	Historia	Especializado	Gráfico	Teórico-técnico	TT66-4
Diseño para grupos vulnerables	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Gráfico	Teórico-técnico	TT29-5
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Gráfico	Teórico-técnico	TT107-5
Diseño háptico, lumínico y espacial	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Gráfico	Teórico-técnico	TT22-5
Práctica Profesional	Obligatoria		7	-	-	-	5	N/A	Especializado	Medios Audiovisuales	Formación en contexto	N/A
Problemas contemporáneos de México y su entorno	Obligatoria	Escolarizada	8	2	0	2	4	Análisis	Especializado	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC15-4
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Gráfico	Teórico-técnico	TT109-5
Diseño para infancia	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Gráfico	Teórico-técnico	TT32-5

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Diseño para personas adultas mayores	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Gráfico	Teórico-técnico	TT27-5
Diseño para jóvenes en riesgo	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Gráfico	Teórico-técnico	TT34-5
Servicio Social	Obligatoria		8	-	-	-	5	N/A	Especializado	Medios Audiovisuales	Formación en contexto	N/A

Área terminal en Objetos

Este ciclo contabiliza un total de 63 créditos. Para mayor detalle véase el apartado de Mapa Curricular de este documento.

Tabla 15. Esquema del ciclo especializado de la LD-DO

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE	HORAS	HORAS	HORAS	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE FORMACIÓN	CLAVE
Problemas contemporáneos del mundo	Obligatoria	Escolarizada	7	2	0	2	4	Análisis	Especializado	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC19-4
Diseño inclusivo	Obligatoria	Escolarizada	7	2	2	4	6	Teórica	Especializado	Objetos	Teórico-técnico	TT25-6
Historia del estado del arte de los grupos vulnerables	Obligatoria	Escolarizada	7	2	0	2	4	Historia	Especializado	Objetos	Teórico-técnico	TT67-4
Diseño para grupos vulnerables	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Objetos	Teórico-técnico	TT30-5
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Objetos	Teórico-técnico	TT108-5

U. A. E. M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Diseño háptico, lumínico y espacial	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Objetos	Teórico-técnico	TT23-5
Práctica Profesional	Obligatoria	Escolarizada	7	-	-	-	5	N/A	Especializado	Objetos	Formación en contexto	N/A
Problemas contemporáneos de México y su entorno	Obligatoria	Escolarizada	8	2	0	2	4	Análisis	Especializado	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC16-4
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Objetos	Teórico-técnico	TT110-5
Diseño para infancia	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Objetos	Teórico-técnico	TT33-5
Diseño para personas adultas mayores	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Objetos	Teórico-técnico	TT28-5
Diseño para jóvenes en riesgo	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Objetos	Teórico-técnico	TT35-5
Servicio Social	Obligatoria	Escolarizada	8	-	-	-	5	N/A	Especializado	Objetos	Formación en contexto	N/A

Ejes generales de la formación

Los ejes generales de la formación son: para la generación y aplicación innovadora del conocimiento; teórico-técnico; para el desarrollo humano; y en contexto. A través de cada uno de ellos se desarrollan temáticas de forma que va de lo general a lo particular y que van profundizando los conocimientos y el aprendizaje del estudiante.

Formación para la generación y aplicación innovadora del conocimiento

- Área de investigación
- Área de análisis

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Formación teórico-técnico

- Área teórica
- Área de historia
- Área de producción creativa

Formación para el desarrollo humano

- Área de emprendedurismo
- Tutorías
- Unidades de Aprendizaje Transversales Multimodales (UATM) que se aportan desde la UAEM a través de e-UAEM
- Capacitaciones estudiantiles sobre perspectiva de género y Unidades de Aprendizaje con perspectiva de género transversal
- Actividades de formación integral (p. e. congresos, festivales, seminarios permanentes, presentaciones de libros, entre otros)
- Idioma adicional al español

Formación en contexto

- Prácticas Formativas
- Prácticas Profesionales
- Servicio Social

Formación para la generación y aplicación innovadora del conocimiento

En este eje se conjuntan las áreas de conocimiento de *investigación* y de *análisis* y se desarrollan competencias que coadyuvan al estudiantado a la generación de proyectos de diseño con fundamentos documentales analíticos.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Tabla 16. Esquema del eje formación para la generación y aplicación innovadora del conocimiento

	MA	DG	DO
Área de investigación	20 créditos	20 créditos	20 créditos
Área de análisis	52 créditos	48 créditos	48 créditos
TOTAL	72 créditos	68 créditos	68 créditos

Área de investigación

En esta área se desarrollarán las competencias que le permitan al estudiantado conocer y utilizar técnicas etnográficas y de documentación. Estas unidades de aprendizaje tendrán una duración de 2 horas teóricas para un total de 4 créditos. Tiene un total de 20 créditos en el transcurso de la licenciatura. Esta área es igual en valor crediticio y de horas para toda la licenciatura.

Área de análisis

En esta área se desarrollarán las competencias que le permitan al estudiantado analizar su contexto para poder diseñar. Las unidades de aprendizaje durarán 2 horas teóricas (4 créditos). Esta área tiene valores diferenciados (52 créditos para Medios Audiovisuales y 48 créditos para Gráfico y Objetos) según el área terminal.

Formación teórico-técnico

En este eje se conjuntan las áreas de conocimiento *teórica, historia* y *producción creativa*. Se desarrollan competencias específicas (teóricas, tecnológicas y técnicas). Se conjuntan casi todas las unidades de aprendizaje prácticas de la licenciatura y además las bases teóricas necesarias y los fundamentos históricos para generar proyectos de diseño de alta calidad.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Tabla 17. Esquema del eje formación teórico-técnico

	MA	DG	DO
Área teórica	34 créditos	34 créditos	34 créditos
Área de historia	16 créditos	16 créditos	16 créditos
Área de producción creativa	170 créditos	165 créditos	170 créditos
TOTAL	220 créditos	215 créditos	220 créditos

Área de conocimiento teórica

En esta área de conocimiento, el estudiantado comprenderá y utilizará las teorías relacionadas con el Diseño, así como también los conceptos teóricos en general de las diferentes áreas del conocimiento involucradas. Las unidades de aprendizaje de este eje tendrán una duración de 2 horas teóricas que implican 4 créditos, durante los primeros seis semestres, en el séptimo semestre las unidades de aprendizaje se componen de 2 horas teóricas y 2 horas prácticas para un total de 6 créditos. En el ciclo especializado abarca teorías relacionadas con el diseño inclusivo.

Área de conocimiento historia

En esta área de conocimiento se desarrollarán las capacidades de crítica, autocrítica y comprensión de la historia del diseño y arte que se abordan en la licenciatura, así como un estado del arte de la historia de los grupos vulnerables y los medios de comunicación. Las unidades de aprendizaje tienen una duración de 2 horas teóricas que equivalen a 4 créditos.

Área de conocimiento de producción creativa

Esta área de conocimiento se conforma de unidades de aprendizaje de corte teórico-práctico que implican el aprendizaje de las competencias específicas de cada una de las áreas terminales, es decir que se aprenderán los métodos, las técnicas y tecnologías vinculadas a la producción en gráfica, en objetos y

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

medios audiovisuales. Las unidades de aprendizaje tendrán una duración de 4 horas (1 teórica y 3 prácticas), que equivalen a 5 créditos.

Formación para el desarrollo humano

En este eje se presenta el área de conocimiento de emprendedurismo. Se desarrollan competencias que permiten que el estudiantado tenga un adecuado desarrollo académico en el trayecto de la licenciatura y quien egresa una mejor inserción laboral.

Tabla 18. Esquema del eje formación para el desarrollo humano

	MA	DG	DO
Área de emprendedurismo	30 créditos	30 créditos	30 créditos
Tutorías	5 créditos	5 créditos	5 créditos
TOTAL	35 créditos	35 créditos	35 créditos

Área de conocimiento emprendedurismo

En esta área de conocimiento se desarrollan las competencias necesarias para quienes egresan tengan la capacidad de establecer una empresa y tome decisiones. Asimismo, podrán dirigir un proyecto, realizar planeación estratégica, conocer cómo opera el mercado y las finanzas, así como los términos semánticos y conceptuales sobre inversión. Con la finalidad de que el estudiantado conozca las herramientas y métodos que puedan servir de apoyo para obtener información acerca de la idea de negocio, conocer la estructura mínima necesaria para arrancar una empresa.

Además de que, de acuerdo con su área terminal: Medios Audiovisuales, Gráfico, u Objetos, puedan

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

aprender a determinar los costos y presupuestos de acuerdo con cada uno de los bienes y servicios que pueden ofrecer, conocer a su público objetivo, así como identificar las necesidades dentro del mercado en donde operan. Las unidades de aprendizaje de esta área de conocimiento son de 1 o 2 horas, es decir de 2 o 4 créditos. En el ciclo especializado no hay unidades de aprendizaje de esta área.

Acciones Institucionales para el Emprendimiento Estudiantil

El Modelo de Incubación de alto Impacto Social (MIDAS-UAEM), es un programa institucional que proporciona asesoría y apoyo para la creación de empresas, vinculación con el sector laboral y educación empresarial, por lo que buscará generar lazos de colaboración para que impartan cursos, talleres y seminarios que permitan a los estudiantes de la facultad para impulsar el desarrollo de una actitud emprendedora y la generación de proyectos de diseño (objetos, gráfico y de diseño en medios audiovisuales) que les permitan autoemplearse o vincularse con el sector empresarial a nivel nacional e internacional. Asimismo, este PE presenta un área de conocimiento de Emprendedurismo que permite que el estudiantado genere competencias empresariales.

Tutorías

Al ser un PE centrado en quien está en formación, se hace indispensable acompañarlo con un Programa de Tutorías, con la finalidad de detectar y atender oportunamente sus necesidades académicas y/o socioafectivas, como medida tendiente a reducir o evitar la deserción escolar, incrementar la eficiencia terminal y la eficiencia de titulación, al promover habilidades y estrategias que le permitan construir una trayectoria académica exitosa.

El Programa de Tutorías y el Plan de Acción Tutorial (PAT), deben estar acordes con el Modelo Universitario y con el Programa Institucional de Tutorías (PIT), lo que permitirá establecer estrategias para detección y atención de causas de deserción estudiantil, así como abordar los temas transversales:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

propuestos por el MU.

El desarrollo, seguimiento e implementación del PAT estará vigilado, evaluado y supervisado por la persona encargada de la Coordinación de Tutorías de la Facultad, quien tendrá la responsabilidad de asignar a quien supervise las tutorías, realizar cursos de formación y actualización docente basados en la tutoría, entregar formatos de seguimiento a estudiantes y profesores y coordinar todas aquellas actividades inherentes al programa, así como a su implementación.

El PAT tiene como propósito contribuir al desarrollo integral de cada estudiante y desarrollar su capacidad para asumir responsabilidades en su formación profesional, así como fomentar el desarrollo de valores, actitudes y habilidades de integración al ámbito académico y a la vida cotidiana y social. En este sentido el PAT establecerá los conceptos, las estrategias, los alcances y límites, los procesos y lineamientos para la implementación de la tutoría según las necesidades y problemáticas del estudiantado y acorde al Programa de Tutorías de la Facultad de Diseño y al Programa Institucional de Tutorías. El H. Consejo Técnico de la Facultad de Diseño será la instancia encargada de aprobar el PAT y actualizarlo en la temporalidad que considere necesaria, por lo que todo lo relacionado con este es de su atribución dirimirlo y resolverlo.

La actividad tutorial podría ser definida como una actividad pedagógica que tiene como propósito orientar y apoyar al estudiantado durante su proceso de formación. Esta actividad no sustituye las tareas docentes, sin embargo, puede considerarse como una actividad que coadyuva a la formación integral, es decir, que la tutoría es una acción complementaria, cuya importancia radica en orientar a estudiantes a partir del conocimiento de sus problemas y necesidades académicas y socio afectivas, así como de sus inquietudes y aspiraciones profesionales, desarrollando competencias que lo lleven a resolver determinadas situaciones que se le presenten en la vida cotidiana y profesional.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia RECTORÍA 2018-2023 SECRETARÍA GENERAL

Las tutorías así tienen tres momentos: la inmersión a la institución (Tutoría inicial: primer y segundo semestre), la que se lleva mediante capacitaciones que surgen del contacto directo con la base estudiantil y que son susceptibles de convertirse en tutorías grupales por las características de dichas capacitaciones (Tutoría profesional: de tercer a quinto semestre), y finalmente la que se ofrece como parte de la obtención de grado (Tutoría de egreso) que es en conjunto con quien dirige el trabajo recepcional. Están normadas por el Programa de Acción Tutorial, el cual a través de la actividad pedagógica busca orientar y apoyar al estudiantado durante su proceso de formación, desde que ingresan a la UAEM y hasta el momento de su egreso. Es importante destacar que esta actividad de ninguna manera sustituye las tareas docentes, sin embargo, coadyuva a la formación integral del estudiante.

La Tutoría Inicial tiene la finalidad de integral al estudiantado a la vida académica y universitaria, acercándolo a la Institución y a la Unidad Académica, dándole a conocer el plan de estudios y cómo opera, las líneas de investigación con las que cuenta relacionadas con la disciplina, reglamentos, sus derechos y obligaciones, servicios e instalaciones disponibles, entre otros rubros, buscando desarrollar los aspectos académicos, psicológicos, sociales y valores que contribuyan a su adaptación a la vida académica.

La Tutoría Profesional consiste en el acompañamiento individual y grupal, según lo requiera el estudiantado. Su objetivo es promover el desarrollo de sus habilidades, capacidades y herramientas para mejorar su formación profesional, planear su trayectoria escolar, orientarlo sobre las prácticas profesionales, desde las particularidades del plan de estudios, sus necesidades y área disciplinar. Además, emerge de la detección de necesidades de capacitación estudiantil que permite abordar temáticas de índole sociocultural del estudiantado como: organización del tiempo de trabajo para evitar estrés, perspectiva de género aplicada o competencias en plataforma virtual, por mencionar algunas.

Finalmente, la Tutoría de Egreso se implementa a partir del registro del trabajo recepcional, el cual se basa en el reglamento general de Titulación Profesional de la UAEM vigente y requiere del seguimiento del profesorado asignado como quien dirige la tesina o trabajo por etapas, en su caso.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

En este sentido, el estudiantado tendrá, en el primer semestre, una tutoría de inmersión a la UAEM, la cual tendrá una duración de una hora a la semana (frente a grupo) y un valor de un crédito. En el 2°, 3°, 4° y 5° semestre, el estudiantado tiene que acreditar 1 crédito de Tutorías, mediante la asistencia a capacitaciones (que son parte de la mediación formativa) que ofrecerá la Secretaría de Docencia sobre temáticas detectadas a través del trabajo cotidiano con la base estudiantil, con los colegiados y en general con la administración de la FD, privilegiando las temáticas transversales del MU. Cabe recalcar que solamente la Inmersión a la UAEM está establecida como una unidad de aprendizaje, las demás tutorías se verificarán mediante la asistencia a cursos de capacitación estudiantil.

Por lo anterior, la tutoría podrá ser individual o grupal y el contenido dependerá del momento en el que se encuentre el estudiantado en su trayectoria académica, quienes deberán presentar las constancias correspondientes en las primeras dos semanas del semestre lectivo siguiente para que se acrediten.

Temas transversales

Los temas transversales que se integran en el PE en Diseño para fomentar la Formación Integral son *ethos* universitario, cultura institucional, cuidado de sí, uso y apropiación crítica de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), derechos humanos, sociales y de los pueblos, multiculturalidad, equidad, igualdad y género, diversidad y sustentabilidad, ética, así como temáticas emergentes que surjan de la demanda, necesidades y problemáticas generacionales del estudiantado a lo largo de su formación.

A continuación, se presenta una tabla de unidades de aprendizaje en las que se abordan dichos temas, sin ser exhaustiva y rígida, ya que los contenidos son susceptibles de actualización semestralmente:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Tabla 19. Unidades de aprendizaje que abordan temas transversales

UNIDAD DE APRENDIZAJE	EJE GENERAL DE FORMACIÓN	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	SEMESTRE	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS
Economía, Sociedad y Estado	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Básico	N/A	1	2	0	2	4
Seminario de diversidad cultural	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Básico	N/A	1	2	0	2	4
Seminario de diversidad cultural	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Básico	N/A	2	2	0	2	4
Seminario de Redes Sociales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Profesional	Medios Audiovisuales	3	2	0	2	4
Seminario de Redes Sociales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Profesional	Gráfico	3	2	0	2	4
Seminario de Redes Sociales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Profesional	Objetos	3	2	0	2	4
Seminario de comunicación	Generación y Aplicación	Análisis	Profesional	Medios Audiovisuales	4	2	0	2	4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	Innovadora del Conocimiento								
Seminario de comunicación	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Profesional	Gráfico	4	2	0	2	4
Seminario de análisis de la forma	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Profesional	Objetos	4	2	0	2	4
Análisis ético del discurso	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Profesional	Medios Audiovisuales	5	2	0	2	4
Análisis ético del discurso	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Profesional	Gráfico	5	2	0	2	4
Análisis ético del discurso	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Profesional	Objetos	5	2	0	2	4
Ciencias cognitivas aplicadas al diseño	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Profesional	Medios Audiovisuales	5	2	0	2	4
Ciencias cognitivas aplicadas al diseño	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Profesional	Gráfico	5	2	0	2	4
Ciencias cognitivas aplicadas al diseño	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Profesional	Objetos	5	2	0	2	4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Seminario de análisis del diseño inclusivo	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Profesional	Medios Audiovisuales	6	2	0	2	4
Seminario de análisis del diseño inclusivo	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Profesional	Gráfico	6	2	0	2	4
Seminario de análisis del diseño inclusivo	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Profesional	Objetos	6	2	0	2	4
Problemas contemporáneos del mundo	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Especializado	Medios Audiovisuales	7	2	0	2	4
Problemas contemporáneos del mundo	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Especializado	Gráfico	7	2	0	2	4
Problemas contemporáneos del mundo	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Especializado	Objetos	7	2	0	2	4
Análisis contextual para la comunicación de la ciencia	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Especializado	Medios Audiovisuales	7	2	0	2	4
Problemas contemporáneos de México y su entorno	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Especializado	Medios Audiovisuales	8	2	0	2	4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Problemas contemporáneos de México y su entorno	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Especializado	Gráfico	8	2	0	2	4
Problemas contemporáneos de México y su entorno	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	Análisis	Especializado	Objetos	8	2	0	2	4
Seminario de introducción a la sustentabilidad	Teórico - técnico	Teórica	Profesional	Medios Audiovisuales	3	2	0	2	4
Seminario de introducción a la sustentabilidad	Teórico - técnico	Teórica	Profesional	Gráfico	3	2	0	2	4
Seminario de introducción a la sustentabilidad	Teórico - técnico	Teórica	Profesional	Objetos	3	2	0	2	4
Seminario de sustentabilidad	Teórico - técnico	Teórica	Profesional	Medios Audiovisuales	4	2	0	2	4
Seminario de sustentabilidad	Teórico - técnico	Teórica	Profesional	Gráfico	4	2	0	2	4
Seminario de sustentabilidad	Teórico - técnico	Teórica	Profesional	Objetos	4	2	0	2	4
Pensamiento complejo y transdisciplinar	Teórico - técnico	Teórica	Profesional	Medios Audiovisuales	5	2	0	2	4
Pensamiento complejo y transdisciplinar	Teórico - técnico	Teórica	Profesional	Gráfico	5	2	0	2	4
Pensamiento complejo y transdisciplinar	Teórico - técnico	Teórica	Profesional	Objetos	5	2	0	2	4
Géneros y narrativas fotográficas	Teórico - técnico	Teórica	Profesional	Medios Audiovisuales	6	2	0	2	4
Diseño de ambientes	Teórico - técnico	Teórica	Profesional	Gráfico	6	2	0	2	4
Diseño inclusivo	Teórico - técnico	Teórica	Especializado	Medios Audiovisuales	7	2	2	4	6
Diseño inclusivo	Teórico - técnico	Teórica	Especializado	Gráfico	7	2	2	4	6
Diseño inclusivo	Teórico - técnico	Teórica	Especializado	Objetos	7	2	2	4	6

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Historia del estado del arte de los grupos vulnerables	Teórico - técnico	Historia	Especializado	Gráfico	7	2	0	2	4
Historia del estado del arte de los grupos vulnerables	Teórico - técnico	Historia	Especializado	Objetos	7	2	0	2	4
Fotografía artística y de estudio	Teórico - técnico	Producción creativa	Profesional	Gráfico	3	1	3	4	5
Diseño háptico, lumínico y espacial	Teórico - técnico	Producción creativa	Especializado	Gráfico	7	1	3	4	5
Diseño háptico, lumínico y espacial	Teórico - técnico	Producción creativa	Especializado	Objetos	7	1	3	4	5
Diseño para grupos vulnerables	Teórico - técnico	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	7	1	3	4	5
Diseño para grupos vulnerables	Teórico - técnico	Producción creativa	Especializado	Gráfico	7	1	3	4	5
Diseño para grupos vulnerables	Teórico - técnico	Producción creativa	Especializado	Objetos	7	1	3	4	5
Diseño y gestión de proyectos culturales	Teórico - técnico	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	7	1	3	4	5
Diseño para adultos mayores	Teórico - técnico	Producción creativa	Especializado	Gráfico	8	1	3	4	5
Diseño para adultos mayores	Teórico - técnico	Producción creativa	Especializado	Objetos	8	1	3	4	5
Diseño para infancia	Teórico - técnico	Producción creativa	Especializado	Gráfico	8	1	3	4	5
Diseño para infancia	Teórico - técnico	Producción creativa	Especializado	Objetos	8	1	3	4	5
Diseño para jóvenes en riesgo	Teórico - técnico	Producción creativa	Especializado	Gráfico	8	1	3	4	5
Diseño para jóvenes en riesgo	Teórico - técnico	Producción creativa	Especializado	Objetos	8	1	3	4	5
Diseño y gestión de divulgación de las ciencias	Teórico - técnico	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	8	1	3	4	5

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Teorías económicas	Desarrollo humano	Emprendedurismo	Básico	N/A	2	1	0	1	2
Inmersión a la UAEM	Desarrollo humano	-	Básico	N/A	1	0	1	1	1

Formación Integral (Actividades extracurriculares)

La Formación Integral del estudiantado es un elemento primordial en el presente plan de estudios, por lo que se buscará desarrollar las condiciones para que no sólo conciba su formación profesional como un desarrollo educativo, sino como una formación que procura y facilita su bienestar personal de una manera integral, a través de estrategias que permitan promover y desarrollar capacidades, habilidades y valores de carácter transversal, con base en el Modelo Universitario de la UAEM, que enriquezcan y favorezcan la calidad académica de profesionales en diseño.

Se promoverá a través de estrategias y acciones encaminadas a impulsar la investigación, la extensión de los servicios, la difusión de la ciencia y la cultura, y así favorecer el aprendizaje, la adquisición de saberes y el desarrollo de competencias genéricas con un enfoque social y ético que permitan la generación y aplicación del conocimiento a través de nuevas estructuras y formas de enseñanza-aprendizaje que impacten en el ámbito profesional, sociocultural y personal de cada estudiante.

En este sentido, se buscará:

- Impulsar la implementación de programas que permitan abordar las temáticas transversales orientadas a resignificar e incorporar desarrollo científico, cultural y deportivo.
- Estimular la creación de proyectos estudiantiles con temas científicos, culturales, comunitarios y deportivos.
- Apoyar la realización de eventos científicos, culturales y deportivos que contribuyan al posicionamiento social, cultural y político de la facultad y de la UAEM.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

- Impulsar un programa formativo permanente de carácter vivencial articulado a las funciones sustantivas, particularmente a las prácticas formativas, las prácticas profesionales y el servicio social, orientado a ampliar y fortalecer el compromiso profesional y ético de estudiantes con la sociedad.
- Fomentar la participación de estudiantes en actividades de perspectiva de género, sustentabilidad, mejora del ambiente y diversidad de las culturas populares.
- Promover un diálogo de saberes, reflexión y debate en torno a los desafíos de la formación integral que postula la UAEM en su misión, visión y filosofía institucionales.
- Fomentar la excelencia académica con base en una formación de calidad.

Por lo anterior, será a través de la participación de docentes, tutoras y tutores, así como del personal administrativo de la Facultad, que las estrategias y acciones antes mencionadas, podrán impactar positivamente en la trayectoria escolar, promoviendo el desarrollo del estudiantado en el ámbito académico, socioafectivo y profesional de manera integral.

Las actividades que se realicen para la Formación Integral deberán ser estrategias flexibles que contemplen procesos de enseñanza-aprendizaje alternativos e innovadores, por lo que su operación implicará un marco particular para su ejecución, como la contratación de personas tutoras que permitan el acompañamiento de cada estudiante en los diferentes momentos (integración, seguimiento y finalización) de su formación académica de manera integral.

En este sentido, el PE y la Facultad de Diseño promoverán las siguientes actividades para la Formación Integral de sus estudiantes:

Las actividades de Formación Integral (extracurriculares) son aquellas actividades complementarias a la formación curricular y que deberá realizar cada estudiante a lo largo de su formación profesional, entre las que destacan las conferencias, congresos, actividades deportivas, culturales, académicas, científicas y

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

comunitarias, las cuales podrá elegir de la oferta que ofrezca la UAEM, las diferentes unidades académicas o instituciones educativas, culturales y deportivas externas con validez oficial.

Para acreditar las actividades de Formación Integral (extracurriculares) cada estudiante deberá cubrir 28 horas semestrales de actividades en 1ro, 2do y 3er semestre y su comprobación será por medio de reconocimientos, reportes y/o constancias oficiales, según sea el caso, expedidas por las instancias en donde se realicen dichas actividades.

Será la Secretaría de Extensión de la Facultad, la instancia encargada de dar seguimiento y validar la realización de la Formación Integral (actividades extracurriculares). Cada estudiante tiene 10 días hábiles a partir del inicio de clases de cada semestre para presentar la documentación que compruebe haber acreditado las horas extracurriculares del semestre inmediato anterior. En caso de incumplimiento, cada estudiante deberá enviar al Consejo Técnico una petición de regularización del periodo correspondiente, quedando a consideración del CT la fecha límite para la regularización en caso de ser aprobada la solicitud por el mismo.

Al finalizar cada ciclo escolar (correspondiente a dos semestres), la Secretaría de Extensión de la Facultad emitirá una constancia con la acreditación de 28 horas de Formación Integral (actividades extracurriculares) fechadas por semestre, dando un total de 56 horas totales al año. En caso de incumplimiento de un semestre, sólo se le otorgará al estudiante constancia de 28 horas por las actividades realizadas en el semestre determinado.

Cabe señalar que el máximo de horas que puede cumplir cada estudiante en actividades fuera de la FD depende del Consejo Técnico ya que puede variar según las condiciones semestrales, esto con la finalidad de promover e impulsar su participación en las actividades internas de la Facultad de Diseño y de la UAEM.

Para la acreditación de las actividades de Formación Integral (extracurriculares), se emplea un tabulador

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

aprobado previamente por el Consejo Técnico de la Facultad, mismo que puede consultarse en el micrositio de la FD.

Los casos no previstos y resultado de la operatividad de la acreditación de horas extracurriculares serán revisados y resueltos por el H. Consejo Técnico de la Facultad de Diseño.

Idioma adicional al español

Otro aspecto importante para la formación integral es incrementar su competitividad mediante el aprendizaje de una lengua diferente a la materna, preferentemente deberá ser el idioma inglés, aunque puede acreditar otro idioma. Como parte de sus requisitos de permanencia, al término de cada ciclo escolar lectivo, y como máximo las primeras dos semanas del siguiente semestre, el estudiantado deberá presentar una constancia oficial que acredite haber cursado, durante un semestre, mínimo 30 horas de clases de una segunda lengua de su interés o tener la competencia mínima a través de un examen que promueve la FD. En caso de incumplimiento, cada estudiante deberá enviar al Consejo Técnico una petición de regularización del periodo correspondiente.

En cuanto a dichos requisitos de permanencia, la lengua adicional a la materna, podrá acreditarse también a través de los cursos ofrecidos por el Centro de Lenguas (CELE) de la UAEM u otra institución reconocida, así como las opciones ofertadas en la Facultad cada semestre, los niveles podrán ser básico, intermedio y avanzado, dando opción al estudiante de tomar un curso en un ciclo escolar (correspondiente a 2 semestres) o realizar un examen coordinado por la Secretaría de Extensión de la Facultad de Diseño; o bien, mediante una constancia de lectura y comprensión de textos, expedida por el CELE, de un segundo idioma, en cuyo caso se le acreditarán dos ciclos lectivos consecutivos, que es la vigencia oficial de la constancia. Finalmente podrán acreditar los cuatro ciclos lectivos, o los restantes en su trayectoria académica, si presentan el nivel A2 de inglés en términos de reading, writing, listening y speaking.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

En caso de haber sido cursado fuera de la UAEM, las constancias o reconocimientos presentados, deberán ser avaladas por la Secretaría de Extensión de la Facultad quien en caso de duda la remitirá al H. Consejo Técnico para su aval.

Los casos no previstos y resultado de la operatividad de la acreditación de lenguas extranjeras serán revisados y resueltos por el H. Consejo Técnico de la Facultad de Diseño.

Adicionalmente, el estudiantado tiene que presentar un examen diagnóstico el primer semestre para verificar su nivel de manejo de un idioma extranjero, preferentemente inglés.

Servicios médicos

El Centro Médico Universitario es la instancia, dentro de la UAEM, destinada a dar servicios médicos ambulatorios de primer contacto, de tipo preventivo y curativo, así como atención de urgencias médicas con bajos costos para la comunidad universitaria.

También ofrece diversas actividades que promueven el cuidado de sí a través de campañas de detección y vacunación, talleres, cursos, pláticas, ferias de la salud en torno a diversos temas relacionado con la salud.

Asimismo, las tutorías y los cursos de capacitación estudiantil serán un espacio donde se fomentará, de manera más cercana, el cuidado de sí y la educación para la salud, al abordar temáticas de adicciones, sexualidad, alimentación y salud mental entre otras.

Orientación psicológica

La UAEM a través del Sistema de Apoyo Telefónico ORIENTEL, brinda un servicio gratuito y confidencial

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

de información, orientación, apoyo psicológico y canalización, vía telefónica y por internet, para la comunidad universitaria y para el público en general. Este servicio representa una de las respuestas que la UAEM da a los problemas psicosociales de Morelos, principalmente a los jóvenes y adolescentes de la comunidad universitaria y de la sociedad en general.

Asimismo, se buscará la vinculación con el Centro de Investigaciones Transdisciplinar en Psicología (CITPsi) que permita por un lado canalizar a los estudiantes a sus programas de atención a la comunidad en sus diferentes áreas, clínica, educativa, neuropsicológica, entre otras; y por otro lado la capacitación en relación a temáticas de salud mental para docentes, tutores y personal administrativo que tiene contacto con estudiantes en la Facultad de Diseño y así prevenir situaciones de riesgo.

Enlace escuela-familia

La Facultad de Diseño buscará promover acciones y actividades de integración, con los padres de familia del estudiantado, a la vida académica y universitaria, como pueden ser actividades de introducción a la Facultad de Diseño, publicaciones periódicas sobre el acontecer de la facultad, realización de eventos culturales y deportivos, entre otros.

Formación en contexto

En este eje se consideran las prácticas formativas, las prácticas profesionales y el servicio social, las cuales corresponderán a la promoción del acompañamiento en contexto y de la inserción laboral, así como de la orientación para el egreso.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Tabla 20. Esquema del eje formación en contexto

	MA	DG	DO
Prácticas profesionales	5 créditos	5 créditos	5 créditos
Servicio social	5 créditos	5 créditos	5 créditos
TOTAL	10 créditos	10 créditos	10 créditos

Prácticas Formativas

Por otro lado, el estudiantado tiene que realizar 28 horas de talleres, lo que se transforma en prácticas formativas, es decir que los estudiantes como parte de sus requisitos de permanencia deben cubrir 28 horas de prácticas formativas en el 4to y 28 horas de prácticas formativas en el 5to semestre que estarán contabilizadas a través de la Secretaría de Docencia de la FD. Los escenarios en donde el estudiantado realizará prácticas formativas tienen características específicas y serán administrados a través de la Secretaría de Extensión (Jefatura de Prácticas Profesionales y Servicio Social). Estas prácticas formativas están en el recuadro del mapa curricular como parte de los requisitos de permanencia que debe cumplir el estudiantado y no contarán con créditos en el plan de estudios. La intención de estas horas es acercar a quienes estudian a escenarios empresariales para que se conozcan las capacidades estudiantiles.

Prácticas Profesionales

Cada estudiante realizará su práctica profesional durante el 6° y 7° semestre, en los cuales deberá de cubrir un total de 200 horas. La práctica profesional tendrá como objetivo vincular al estudiantado con el ámbito laboral y desarrollar en ellos las competencias profesionales adquiridas durante su trayectoria académica en el PE. Las prácticas profesionales atenderán las características del perfil de egreso del PE y

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

será una actividad de carácter obligatorio, temporal y requisito de egreso. La realización de las prácticas profesionales podrá tener una duración mínima de seis meses y máximo un año, durante el cual tendrán que cubrir dichas horas prácticas, cada estudiante sólo podrá cubrir sus horas prácticas durante el sexto y séptimo semestre. La carga crediticia de 5 créditos se hará en 7mo semestre.

En este sentido, la práctica profesional será la actividad de carácter formativo que combina los conocimientos teóricos adquiridos por cada estudiante con los aspectos prácticos de la realidad profesional actual, para coadyuvar el desarrollo de competencias que le permitan solucionar las situaciones y problemáticas que enfrentará en el ejercicio de su profesión en los diferentes ámbitos laborales del diseño.

La gestión, el desarrollo, el seguimiento e implementación de las prácticas profesionales estará supervisado y evaluado por la Jefatura de Prácticas Profesionales y Servicio Social de la Facultad, la cual tendrá la responsabilidad de la asignación, el seguimiento y evaluación de los escenarios y de estudiantes que se encuentren realizando sus prácticas profesionales. También será la instancia encargada de diseñar el Programa de Prácticas Profesionales, el cual establecerá los conceptos, las estrategias, los alcances y límites, los procesos y lineamientos para la implementación de las prácticas profesionales, el cual deberá ser aprobado por el H. Consejo Técnico de la Facultad de Diseño. Cualquier asunto no previsto, resultado de la operatividad del Programa de Prácticas Profesionales, deberá ser analizado y resuelto por el H. Consejo Técnico de la Facultad de Diseño. Para que cada estudiante pueda realizar sus prácticas profesionales, debe existir un convenio legal con la entidad, organismo o institución, mismos que deben tener un programa de prácticas profesionales acordes y afines al PE.

Cualquier asunto no previsto, resultado de la operatividad del Programa de Prácticas Profesionales, deberá ser analizado y resuelto por el H. Consejo Técnico de la Facultad de Diseño.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Servicio Social

La instancia encargada del Servicio Social de la UAEM, será la autoridad universitaria responsable de coordinar, regular y supervisar los procesos relacionados con los programas del Servicio Social de la UAEM y escuelas incorporadas. La Jefatura de Prácticas Profesionales y Servicio Social de la Facultad de Diseño será la instancia encargada de promover entre estudiantes el cumplimiento de este requisito, a través de la publicación de las convocatorias semestralmente, así como de los procesos administrativos relacionados con la difusión del procedimiento de registro e inscripción y de la recepción de la documentación necesaria para que el estudiantado cumpla con los requisitos establecidos.

El Servicio Social es una actividad de carácter obligatorio y es considerado un requisito de egreso. El estudiantado que cubra el 70% de los créditos del PE asentados en el sistema electrónico de la UAEM, podrán inscribirse para la realización del Servicio Social. En el PE se sugiere realizar el servicio social durante el 8° semestre, una vez acreditadas las prácticas profesionales, de manera que el estudiante pueda cumplir con ambas actividades.

Asimismo, de acuerdo con el Reglamento General de Servicio Social de la UAEM, en su artículo 13, sobre las modalidades del Servicio Social dice a la letra:

El Servicio Social que realicen los prestantes, se efectuarán en base a las siguientes:

I. Modalidad de servicio social comunitario;
II. Modalidad de participación en empresas sociales;
III. Modalidad de investigación en beneficio de la sociedad;
IV. Modalidad de apoyo a la docencia y la educación para todos;
V. Modalidad de trabajo en proyectos sociales; y
VI. Modalidad de trabajos de fortalecimiento institucional.

El Servicio Social universitario está sustentado por la Ley Reglamentaria del Artículo 5º constitucional;

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Capítulo VII, y en la UAEM está normado por el Reglamento General del Servicio Social vigente.

Se otorgará un total de 5 créditos al cumplir con las 480 horas establecidas para acreditar el Servicio Social en un plazo temporal establecido en dicho reglamento.

Orientación profesional

Entre las actividades que implementarán para promover la inserción laboral del estudiantado se encuentran principalmente la realización de las prácticas formativas, las prácticas profesionales y el servicio social, los cuales serán espacios que permitan brindar una experiencia laboral cercana a la realidad profesional del diseño en medios audiovisuales, gráfico y en objetos y, facilitar su inserción laboral al concluir con su formación académica.

Asimismo, será a través del seguimiento de la formación en contexto por la Secretaría de Extensión, que se abordarán con el estudiantado temáticas de orientación y desarrollo de competencias para inserción laborar como desarrollar estrategias para la búsqueda activa de trabajo, elaboración de currículo y portafolio profesional, ética en el trabajo, actitudes y aptitudes personales, derechos laborales, entrevista laboral, etcétera. Dichas temáticas pueden formar parte de las Capacitaciones Estudiantiles que están a cargo de la Secretaría de Docencia.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

MAPA CURRICULAR

FACULTAD DE DISEÑO — LICENCIATURA EN DISEÑO MODALIDAD ESCOLARIZADA

	CICLO BÁSICO		CICLO PROFESIONAL										CICLO ESPECIALIZADO					
	1er semestre	2do semestre	3er semestre			4to semestre			5to semestre			6to semestre			7mo semestre			8vo semestre		
			Medios audiovisuales	Gráfico	Objetos	Medios audiovisuales	Gráfico	Objetos	Medios audiovisuales	Gráfico	Objetos	Medios audiovisuales	Gráfico	Objetos	Medios audiovisuales	Gráfico	Objetos	Medios audiovisuales	Gráfico	Objetos
EJE PARA LA GENERACIÓN Y APLICACIÓN INNOVADORA DEL CONOCIMIENTO ÁREA DE INVESTIGACIÓN	Fundamentos de investigación y documentación 2 hrs T/4 cr	Fundamentos de la investigación social y producción 2hrs T/ 4cr	Investigación aplicable al diseño 2hrs T/ 4cr	Investigación aplicable al diseño 2hrs T/ 4cr	Investigación aplicable al diseño 2hrs T/ 4cr	Metodologías aplicables al diseño 2hrs T/ 4cr	Metodologías aplicables al diseño 2hrs T/ 4cr	Metodologías aplicables al diseño 2hrs T/ 4cr	Metodologías del diseño 2hrs T/ 4cr	Metodologías del diseño 2hrs T/ 4cr	Metodologías del diseño 2hrs T/ 4cr									
EJE PARA LA GENERACIÓN Y APLICACIÓN INNOVADORA DEL CONOCIMIENTO ÁREA DE ANÁLISIS	Economía, Sociedad y Estado 2hrs T/4 cr Seminario de diversidad cultural 2 hrs T/4 cr	 Seminario de diversidad cultural 2 hrs T/4 cr	Cultura de masas y sociedad 2hrs T/ 4cr Seminario de Redes Sociales 2hrs T/ 4cr	Cultura de masas y sociedad 2hrs T/ 4cr Seminario de Redes Sociales 2hrs T/ 4cr	Cultura de masas y sociedad 2hrs T/ 4cr Seminario de Redes Sociales 2hrs T/ 4cr	Análisis del mensaje 2hrs T/ 4cr Seminario de comunicación 2hrs T/ 4cr	Análisis del mensaje 2hrs T/ 4cr Seminario de comunicación 2hrs T/ 4cr	Análisis del objeto 2hrs T/ 4cr Seminario de análisis de la forma 2hrs T/ 4cr	Análisis ético del discurso 2hrs T/ 4cr Ciencias cognitivas aplicadas al diseño 2hrs T/ 4cr	Análisis ético del discurso 2hrs T/ 4cr Ciencias cognitivas aplicadas al diseño 2hrs T/ 4cr	Análisis ético del discurso 2hrs T/ 4cr Ciencias cognitivas aplicadas al diseño 2hrs T/ 4cr	Seminario de análisis del diseño inclusivo 2hrs T/ 4cr	Seminario de análisis del diseño inclusivo 2hrs T/ 4cr	Seminario de análisis del diseño inclusivo 2hrs T/ 4cr	Problemas contemporáneos del mundo 2hrs T/ 4cr Análisis contextual para la comunicación de la ciencia 2hrs T/ 4cr	Problemas contemporáneos del mundo 2hrs T/ 4cr	Problemas contemporáneos del mundo 2hrs T/ 4cr	Problemas contemporáneos de México y su entorno 2hrs T/ 4cr	Problemas contemporáneos de México y su entorno 2hrs T/ 4cr	Problemas contemporáneos de México y su entorno 2hrs T/ 4cr
EJE TEÓRICO - TÉCNICO ÁREA TEÓRICA	Teoría de la comunicación 2 hrs T/4 cr		Estudios visuales 2hrs T/ 4cr Seminario de introducción a la sustentabilidad 2hrs T/ 4cr	Estudios visuales 2hrs T/ 4cr Seminario de introducción a la sustentabilidad 2hrs T/ 4cr	Estudios visuales 2hrs T/ 4cr Seminario de introducción a la sustentabilidad 2hrs T/ 4cr	Seminario de sustentabilidad 2hrs T/ 4cr	Seminario de sustentabilidad 2hrs T/ 4cr	Seminario de sustentabilidad 2hrs T/ 4cr	Pensamiento complejo y transdisciplinar 2hrs T/ 4cr Publicidad 2hrs T/ 4cr	Pensamiento complejo y transdisciplinar 2hrs T/ 4cr	Pensamiento complejo y transdisciplinar 2hrs T/ 4cr Publicidad 2hrs T/ 4cr	Géneros y narrativas fotográficas 2hrs T/ 4cr	Diseño de ambientes 2hrs T/ 4cr	Diseño de ambientes 2hrs T/ 4cr	Diseño inclusivo 4 hrs (2T y 2P / 6cr)	Diseño inclusivo 4 hrs (2T y 2P / 6cr)	Diseño inclusivo 4 hrs (2T y 2P / 6cr)			
EJE TEÓRICO - TÉCNICO ÁREA DE HISTORIA		Historia del diseño y del arte contemporáneo 2 hrs T/4 cr	Historia general de los medios y sistemas de comunicación 2hrs T/ 4cr	Historia del diseño contemporáneo 2hrs T/ 4cr	Historia del diseño contemporáneo 2hrs T/ 4cr	Historia de la fotografía y el cine 2hrs T/ 4cr	Escuelas del diseño 2hrs T/ 4cr	Escuelas del diseño 2hrs T/ 4cr				Historia de los medios digitales (internet y redes sociales) 2hrs T/ 4cr				Historia del estado del arte de los grupos vulnerables 2hrs T/ 4cr	Historia del estado del arte de los grupos vulnerables 2hrs T/ 4cr			
EJE TEÓRICO - TÉCNICO ÁREA DE PRODUCCIÓN CREATIVA	Taller de herramientas gráficas (ilustración vectorial) 4hrs (1T y 3P) / 6cr Fundamentos del diseño 4hrs (1T y 3P) / 5cr Dibujo básico 4hrs (1T y 3P) / 5cr Geometría descriptiva 4hrs (1T y 3P) / 5cr	Taller de fotografía digital 4hrs (1T y 3P) / 5cr Técnicas de representación 4hrs (1T y 3P) / 5cr Dibujo avanzado 4hrs (1T y 3P) / 5cr Dibujo técnico 4hrs (1T y 3P) / 6cr Taller de edición de mapa de bits 4hrs (1T y 3P) / 6cr	Infografía 4hrs (1T y 3P) / 5cr Animación tradicional 4hrs (1T y 3P) / 5cr Taller de iluminación 4hrs (1T y 3P) / 5cr Cine y video: no ficción 4hrs (1T y 3P) / 5cr	Infografía 4hrs (1T y 3P) / 5cr Gramática visual 4hrs (1T y 3P) / 5cr Taller de composición de retículas 4hrs (1T y 3P) / 5cr Fotografía artística y de estudio 4hrs (1T y 3P) / 5cr	Antropometría y ergonomía 4hrs (1T y 3P) / 5cr Laboratorio de diseño con maderas 4hrs (1T y 3P) / 5cr Laboratorio de diseño con materiales 4hrs (1T y 3P) / 5cr Matemáticas avanzadas 4hrs (1T y 3P) / 5cr	Taller de cine y video con edición 4hrs (1T y 3P) / 6cr Programación estructurada 4hrs (1T y 3P) / 5cr Animación 2D digital 4hrs (1T y 3P) / 5cr Diseño editorial para Medios Audiovisuales 4hrs (1T y 3P) / 5cr	Imagen de identidad 4hrs (1T y 3P) / 5cr Animación tradicional 4hrs (1T y 3P) / 5cr Ilustración tradicional 4hrs (1T y 3P) / 5cr Señalética y gráfica ambiental 4hrs (1T y 3P) / 5cr	Diseño de productos 4hrs (1T y 3P) / 5cr Laboratorio de diseño con plásticos 4hrs (1T y 3P) / 5cr Taller de diseño con vitrocerámicos 4hrs (1T y 3P) / 5cr Dibujo técnico digital 4hrs (1T y 3P) / 5cr Física aplicada al diseño 4hrs (1T y 3P) / 5cr	Taller radiofónico (tradicional e internet) 4hrs (1T y 3P) / 5cr Taller de interactividad avanzada 4hrs (1T y 3P) / 5cr Taller de diseño de sonido 4hrs (1T y 3P) / 5cr Animación 3D digital 4hrs (1T y 3P) / 5cr	Etiqueta y empaque 4hrs (1T y 3P) / 5cr Animación 2D digital 4hrs (1T y 3P) / 5cr Interactividad, hipertexto y redes 4hrs (1T y 3P) / 5cr Introducción al Diseño editorial 4hrs (1T y 3P) / 5cr Técnicas de reproducción 4hrs (1T y 3P) / 5cr	Empaque y embalaje 4hrs (1T y 3P) / 5cr Biónica 4hrs (1T y 3P) / 5cr Modelado 3D 4hrs (1T y 3P) / 5cr Mecanismos y sistemas 4hrs (1T y 3P) / 5cr Presentación de proyectos 4hrs (1T y 3P) / 5cr	Taller de video (tradicional e internet) 4hrs (1T y 3P) / 6cr Taller de desarrollo de proyecto de producción 4hrs (1T y 3P) / 5cr Escenografía digital 4hrs (1T y 3P) / 5cr Introducción a la Radio 4hrs (1T y 3P) / 5cr	Animación 3D 4hrs (1T y 3P) / 5cr Diseño y producción de videojuegos básicos 4hrs (1T y 3P) / 5cr Diseño editorial 4hrs (1T y 3P) / 5cr Cartel 4hrs (1T y 3P) / 5cr	Diseño de espacios efímeros 4hrs (1T y 3P) / 5cr Estructuras 4hrs (1T y 3P) / 5cr Desarrollo de prototipos 4hrs (1T y 3P) / 6cr Tecnologías de producción 4hrs (1T y 3P) / 5cr	Gestión y distribución de productos audiovisuales 4hrs (1T y 3P) / 5cr Taller de periodismo 4hrs (1T y 3P) / 5cr Diseño para grupos vulnerables 4hrs (1T y 3P) / 5cr Diseño háptico, lumínico y espacial 4hrs (1T y 3P) / 5cr Diseño y gestión de proyectos culturales 4hrs (1T y 3P) / 5cr	Diseño para grupos vulnerables 4hrs (1T y 3P) / 5cr Taller de diseño de producción y gestión de proyecto 4hrs (1T y 3P) / 5cr Diseño háptico, lumínico y espacial 4hrs (1T y 3P) / 5cr	Diseño para grupos vulnerables 4hrs (1T y 3P) / 5cr Taller de diseño de producción y gestión de proyecto 4hrs (1T y 3P) / 5cr Taller de diseño de producción y gestión de proyecto 4hrs (1T y 3P) / 5cr Diseño háptico, lumínico y espacial 4hrs (1T y 3P) / 5cr	Estructura y funcionamiento de una unidad de cultura científica 4hrs (1T y 3P) / 5cr Taller de diseño de producción y gestión de proyecto 4hrs (1T y 3P) / 5cr Diseño para infancia 4hrs (1T y 3P) / 5cr Diseño para personas adultas mayores 4hrs (1T y 3P) / 5cr Realidad virtual y aumentada 4hrs (1T y 3P) / 5cr Radio avanzado 4hrs (1T y 3P) / 5cr	Taller de diseño de producción y gestión de proyecto 4hrs (1T y 3P) / 5cr Diseño para infancia 4hrs (1T y 3P) / 5cr Diseño para personas adultas mayores 4hrs (1T y 3P) / 5cr Diseño para jóvenes en riesgo 4hrs (1T y 3P) / 5cr	Taller de diseño de producción y gestión de proyecto 4hrs (1T y 3P) / 5cr Diseño para infancia 4hrs (1T y 3P) / 5cr Diseño para personas adultas mayores 4hrs (1T y 3P) / 5cr Diseño para jóvenes en riesgo 4hrs (1T y 3P) / 5cr
EJE PARA EL DESARROLLO HUMANO ÁREA DE EMPRENDEDURISMO		Matemáticas 1 hr T / 2cr Taller de comportamiento profesional 2 hrs (1T y 1P) /3 cr Teorías económicas 1 hr T / 2cr	Estadística aplicada a la empresa 2 hrsT / 4 cr	Estadística aplicada a la empresa 2 hrsT / 4 cr	Estadística aplicada a la empresa 2 hrsT / 4 cr	Presupuestos y costos 2hrs T/ 4cr Conceptos básicos de mercadotecnia 2hrs T/ 4cr	Presupuestos y costos 2hrs T/ 4cr Conceptos básicos de mercadotecnia 2hrs T/ 4cr	Presupuestos y costos 2hrs T/ 4cr Conceptos básicos de mercadotecnia 2hrs T/ 4cr	Finanzas básicas 1 hrs T / 2 cr Marcos legales aplicables al diseño 2 hrs T / 4 cr	Finanzas básicas 1 hrs T / 2 cr Marcos legales aplicables al diseño 2 hrs T / 4 cr	Finanzas básicas 1 hrs T / 2 cr Marcos legales aplicables al diseño 2 hrs T / 4 cr	Planeación estratégica 1 hrs T / 2cr Taller de comportamiento profesional 2 hrs (1T y 1P) / 3 cr	Planeación estratégica 1 hrs T / 2cr Taller de comportamiento profesional 2 hrs (1T y 1P) / 3 cr	Planeación estratégica 1 hrs T / 2cr Taller de comportamiento profesional 2 hrs (1T y 1P) / 3 cr								
EJE PARA EL DESARROLLO HUMANO	Inmersión a la UAEM 1hrs P/1 cr	Tutoría inicial 1 cr	Tutoría profesional 1 cr	Tutoría profesional 1 cr	Tutoría profesional 1 cr	Tutoría profesional 1 cr	Tutoría profesional 1 cr	Tutoría profesional 1 cr	Tutoría profesional 1 cr	Tutoría profesional 1 cr	Tutoría profesional 1 cr									
EJE PARA LA FORMACIÓN EN CONTEXTO															Práctica profesional 5 cr	Práctica profesional 5 cr	Práctica profesional 5 cr	Servicio Social 5 cr	Servicio Social 5 cr	Servicio Social 5 cr

Mapa curricular de la licenciatura en Diseño (Plan 2022)

Movilidad: Escolarizada / Síncrona / Híbrida

Formación integral (extracurriculares): Quien estudia debe realizar 28 horas semestrales (1er, 2do y 3er semestre) de actividades culturales, deportivas, científicas, proyectos especiales y/o conferencias. Esta actividad es requisito de permanencia y no tiene créditos.

Idioma adicional: Quien estudia debe entregar como requisito de permanencia una constancia de idioma cada ciclo lectivo hasta que termine el 100% de los créditos. Este requisito podrá subsanarse presentando constancias de lectura y comprensión de un idioma adicional, del CELE (dos ciclos lectivos) o en caso de inglés el nivel A2 acreditado (cuatro ciclos lectivos). Esta actividad no tiene créditos.

Adicionalmente, quien estudia debe de:
- Realizar un examen diagnóstico en el primer semestre, preferentemente del idioma inglés durante el primer semestre. Esta actividad no tiene crédito.

Desarrollo humano:

Comprensión lectora: Quien estudia debe presentar como requisito de permanencia una constancia de comprensión lectora cada ciclo lectivo hasta que termine el 100% de los créditos. Este requisito lo podrá solventar con la aprobación de una materia transversal de e-valem relacionada. Esta actividad no tiene créditos.

Tutorías: Quien estudia debe asistir a una capacitación estudiantil por semestre para acreditar 1 crédito de tutorías en cada semestre (2do, 3er, 4to y 5to). Estos créditos podrán solventarse mediante la asistencia a capacitaciones estudiantiles. Estos créditos no son Unidades de Aprendizaje.

Formación en contexto:

Prácticas formativas: Quien estudia debe cubrir 28 horas formativas en 4to semestre y 28 horas formativas en 5to semestre. Esta actividad es requisito de permanencia y no tiene crédito.

Servicio Social: Quien estudia podrá realizar su Servicio Social a partir de que cubra el 70% de créditos aprobados. Esta actividad tiene un valor de 5 créditos que se acreditan en 8vo semestre.

Práctica profesional: Quien estudia debe realizar 280 horas de prácticas profesionales durante el 6to y 7mo semestre. Esta actividad tiene un valor de 5 créditos que se acredita en 7mo semestre.

Creditos de la licenciatura:

De acuerdo con la opción:

- Gráfico: 328
- Objeto: 337
- Medios Audiovisuales: 337

Esta imagen representativa del Mapa Curricular se sustenta en el documento del mismo.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

MEDIACIÓN FORMATIVA

El Modelo Universitario (MU) en su versión de 2022, recupera la iniciativa de instituciones como la Organización de Estados Iberoamericanos o de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OECD), misma que plantea la Estrategia Nacional de Competencias (2019). En este sentido, el MU toma acciones específicas que permiten generar propuestas en el diseño curricular con la finalidad de fortalecer los Planes Educativos de la UAEM. El MU (2022, p. 29) define las competencias como:

> [...] la competencia se entiende como la capacidad que tiene una persona para poner en juego de manera extrapolable un conjunto de conocimientos, habilidades, valores y actitudes para enfrentar con pertinencia y eficacia situaciones problemáticas determinadas; satisfacer necesidades y responder a intereses en un contexto de incertidumbre en los ámbitos educativo, laboral y político, entre otros.

Asimismo, respecto a la mediación formativa, el MU menciona en el apartado 4.2.10 (2022, pp. 38-56):

> La mediación formativa es el conjunto de estrategias y acciones orientadas a preparar las condiciones (recursos, medios, información, situaciones) que hacen posible la intervención de la persona en formación, del personal docente, de las y los gestores, así como del personal de apoyo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

> más conveniente en cada momento para favorecer los aprendizajes, la adquisición de saberes, conocimientos y competencias y el proceso formativo de quien aprende.

Estas estrategias y acciones de la mediación formativa del MU se entretejen en el PE de la LD de tal forma que las personas estudiantes podrán integrarse en actividades académicas y de formación integral a lo largo de su trayectoria académica que buscan concretar el proceso formativo del estudiantado.

De igual manera es importante mencionar los elementos de la mediación formativa dentro del MU, que son los siguientes:

> Objetivos de la mediación. En el Modelo Universitario la mediación ha de: a) contribuir a la formación integral orientada por un humanismo crítico; b) favorecer la formación en contextos epistémicamente pertinentes; c) facilitar un proceso de formación flexible, y d) promover la formación para la creatividad.
>
> (Modelo Universitario, 2022, págs. 29, 38-39)

En concordancia con lo anterior, el PE de la Licenciatura en Diseño, incorpora un abanico de actividades que permiten al estudiante tener una formación flexible y creativa que da pauta a su inserción laboral y su vida profesional.

Actividades académicas (docencia, extensión e investigación):

Son organizadas desde la administración de la Facultad de Diseño, con diversidad de temáticas que impactan a las distintas áreas de interés del estudiantado, desde lo profesional, lo personal, administrativo, institucional y social. Además, se busca vincular a los estudiantes con la investigación para lo que se realizan presentaciones de trabajos finales de las distintas áreas terminales de la licenciatura y los Coloquios de Posgrado, para poder generar un acercamiento transversal. De igual manera, el Aniversario de la Facultad de Diseño se desarrolla como un espacio en donde el profesorado propone la participación del estudiantado para mostrar los trabajos que consideren con la calidad expositiva que se

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023 Una universidad de excelencia

requiere. Otra actividad académica relevante es el Festival de Diseño en el que se presenta una perspectiva vinculante entre la academia y el quehacer de las personas diseñadoras.

El estudiantado es libre de elegir las actividades en las que desea participar, con la finalidad de determinar cuáles son las áreas en las que quiere fortalecerse, ya sean competencias, habilidades o destrezas, a lo largo de su proceso de formación.

Actividades con el sector empresarial:

A través de estas actividades se genera un acercamiento entre el estudiantado y las empresas en el que pueden formarse vínculos y a su vez conocimientos del desempeño profesional en ámbitos públicos y/o privados. Estos eventos relacionados son: Boomerang Empresarial, Formando Emprendedores y Hablemos de Diseño. El alumnado puede participar de manera voluntaria en aquellas que estime pertinente.

Desde el 2016, la LD de la Facultad de Diseño comenzó a dar relevancia a la formación integral orientada a los contextos epistémicamente pertinentes, atendiendo necesidades específicas de la sociedad (ver apartado de la misión y visión de la FD). En la presente reestructuración, la LD promueve de igual manera la formación para la creatividad mediante las metodologías flexibles que propicien la inter, multi y transdisciplina.

No obstante, es necesario mencionar los actores de la mediación, quienes son descritos en el MU (2022) como:

> Actores de la mediación. Quienes tienen diversas funciones en el proceso son: a) persona en formación (las y los estudiantes), que es el centro del proceso formativo; b) docentes, quienes realizan diversas formas de intervención y juegan variados papeles para propiciar la formación, y c) las y los gestores, así como el personal que brinda el apoyo técnico y administrativo para que se concreten las situaciones, estrategias y modalidades convenientes para que la formación se lleve a cabo. (p. 39)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

El sistema de enseñanza de la licenciatura en Diseño con áreas terminales en diseño en medios audiovisuales, gráfico y en objetos está basado en competencias y centrado en el aprendizaje de las personas estudiantes, lo que en realidad lo convierte en un sistema de aprendizaje. Los ejes generales de formación de desarrollo humano, que va del primer semestre al octavo y el de formación en contexto que está en el ciclo especializado y comprende el séptimo y octavo semestre, permiten dar un seguimiento transversal de la transformación del sujeto dicente a través de metodologías constructivistas. Sus componentes curriculares descritos con anterioridad en este documento están articulados para que se genere una zona de mediación que permita la construcción del conocimiento en un claro corte constructivista que permita al estudiantado adquirir las competencias necesarias para su desarrollo profesional en el área disciplinar de su elección. Por supuesto que este sistema de enseñanza depende en gran medida de que la planta docente cuente con un perfil acorde tanto en las competencias disciplinares como en la capacidad de generar conocimiento. Así, el PE de la LD se basa en el MU 2022, retomando los siguientes elementos:

- Competencias básicas, genéricas y laborales (transferibles para el trabajo y específicas)
- Aprendizaje centrado en el estudiante
- Formación transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural
- Flexibilidad curricular y modal (en unidades de aprendizaje)
- Tutorías

Cabe enfatizar que la naturaleza misma del Diseño implica que cada estudiante aprenda con base en la resolución de problemas y retos cada semestre. En este sentido, en la FD se está innovando al vincular todas y cada una de las unidades de aprendizaje para que se lleven a cabo proyectos integrales, lo que se refleja en un mejor aprendizaje y una estrategia más eficaz y efectiva para que el estudiante ponga en práctica sus habilidades y competencias en construcción.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

La enseñanza de la licenciatura en Diseño está orientada y promueve los cuatro pilares de la educación que se plantean en el Modelo Universitario:

- *Aprender a aprender.* - es decir a regular sus procesos de aprendizaje, a darse cuenta de lo que aprenden y cómo lo hacen, a contar con elementos y criterios para seleccionar la información pertinente y congruente con los problemas de la sociedad que pretenden solucionar.
- *Aprender a hacer.* - que desarrollen habilidades en una integración con el todo, que les permita aplicar lo que saben en beneficio de su entorno social; atendiendo las contingencias y los cambios continuos del contexto global.
- *Aprender a convivir.* - trabajar en equipo respetando al otro, convivir en el pluralismo, incorporar en su formación y desempeño profesional a lo inter y transdisciplinario y lo intercultural, y a prepararse dentro de una cultura de la legalidad.
- *Aprender a ser.* - que se visualicen como seres particulares orientados a lo universal; una persona que es él por sí mismo, autónomo, responsable y comprometido con su formación profesional y con el desarrollo de la sociedad.

La planeación didáctica tomará en cuenta los siguientes factores tanto del grupo como de cada estudiante:

1. Cómo piensa
2. Cuáles son sus conocimientos adquiridos
3. Qué espera de la unidad de aprendizaje o del tema
4. Cuáles son sus gustos
5. Actividades que más le atraen
6. Cuáles son sus intereses
7. Cuáles son sus características socioeconómicas, étnicas y culturales

Lo anterior aterriza para que se generen estrategias didácticas docentes en las que cada estudiante y el

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

estudiantado pueda desarrollar un ámbito propicio para la generación de conocimiento y de habilidades de convivencia que les permita insertarse en la vida profesional de forma eficaz y asertiva con responsabilidad social y una postura crítica y humanista.

La licenciatura en Diseño establece que:

En la impartición de clases se tomarán en cuenta las siguientes acciones:

1. Planificar las sesiones para determinar las aptitudes, actitudes y conocimientos que tiene el grupo o individualmente. Y así el estudiantado pueda potencializar sus conocimientos con base en lo que realmente les llame la atención o aquellos aspectos que puedan explotar con mayor facilidad.
2. Comunicar los propósitos, las competencias, los contenidos con que cuenta la unidad de aprendizaje, la forma y los procesos didácticos que se usarán para análisis y aplicación de los contenidos y las competencias que se espera obtenga cada estudiante.
3. Iniciar con actividades que revisen y afirmen conocimientos previos. El fomentar un diagnóstico y un autodiagnóstico en cada estudiante es fundamental, ya que la asociación de conocimientos previos con los nuevos le permitirá la construcción de conocimiento significativo reforzando así un verdadero aprendizaje.
4. Que las actividades académicas y sociales tengan relación con la realidad. Como se mencionó con anterioridad esta acción permitirá que cada estudiante explote su capacidad de aprendizaje relacionando aspectos teóricos-prácticos con el mundo en el que se desenvuelve y con el que convive día a día.
5. Organizar actividades individuales y grupales, para que quienes estudian interactúen académica y socialmente, generando valores de: Solidaridad, Respeto, Tolerancia, y Empatía. La inserción en el mercado laboral en algunos de los ámbitos requiere de la colaboración y participación de quienes diseñan en actividades grupales inclusive con otras disciplinas en donde los valores antes mencionados deberán prevalecer para desempeñar

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

de una manera idónea el trabajo encargado, también esto es importante si se labora de manera individual para con su gremio y la sociedad debe guardar ante todo su integridad y la de todo aquel para el cual presente un servicio.

6. Que las relaciones intergrupales, con quien tutorea y con quien facilita se den dentro de las reglas establecidas de: Respeto, Tolerancia, Convivencia y Responsabilidad. Esto fomentará parte de su formación como estudiante y futuro profesional.

7. Utilizar en las actividades didácticas las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), para que cada estudiante desarrolle mayores capacidades competitivas y mantenerse al tanto de todos aquellos temas de vanguardia, herramientas de trabajo y de las necesidades sociales.

8. Que la información recabada sea analizada e interpretada por cada estudiante, con la finalidad de desarrollar la capacidad de análisis y síntesis, ya que a través de estas capacidades cada estudiante podrá desenvolverse en el ámbito social, cultural, industrial, etcétera.

9. Actividades que promuevan la discusión o comentarios de la información, sus aplicaciones y resultados de la unidad de aprendizaje. La asociación de temas con aspectos que suceden en su realidad y en el campo laboral más inmediato, permitirá formar un estudiantado crítico, aportador de ideas y con capacidad para adaptarse a cualquier circunstancia.

10. Observar y Analizar sus actividades durante los procesos y que se registren sus impresiones, para poder hacer un análisis de su comportamiento durante el desarrollo de esas actividades y así replantear o solucionar algunos inconvenientes relacionados con la actividad

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación del aprendizaje irá a la par de los procesos didácticos y deberá ser aplicada al inicio, durante el desarrollo y al final de cada una de las unidades de aprendizaje. Al ingreso funcionará como evaluación diagnóstica que permitirá que quien imparte docencia ajuste contenidos a su criterio y con base en la generalidad del grupo, sin dejar de cumplir con el programa y las competencias que plantea la unidad de aprendizaje se desarrollen. Durante, como evaluación formativa, favoreciendo el desarrollo y logro de los aprendizajes establecidos en el programa educativo, es decir, el desarrollo de las competencias y de sus elementos, y al final, como evaluación sumativa, para verificar el grado de logro de aprendizaje del estudiantado a través de productos finales, es decir, certificar si se alcanzaron los objetivos planeados. Como evaluación sumativa a través de diversos métodos previamente estipulados en las unidades de aprendizaje que permitan evaluar el desarrollo de las actividades académicas-sociales para ajustar nuevamente las estrategias didácticas y pedagógicas, y una evaluación formativa para verificar si se lograron los propósitos planteados por las unidades de aprendizaje. Cabe mencionar que el proceso debe conducir a la apropiación del conocimiento, el incremento de competencias y la formación integral de cada estudiante. La evaluación del aprendizaje está orientada al aseguramiento de logros académicos y a la apropiación de habilidades y conocimientos que muestren la adquisición de las competencias estipuladas en las unidades de aprendizaje, así como a la transferencia de conocimiento, a la solución de problemas análogos o diferentes, convirtiéndose en una evaluación formativa y a la auto evaluación.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

En consideración de una evaluación integral se deben tomar en cuenta:

1. Evaluar los elementos y las personas que intervienen en el proceso de manera directa (estudiantes, docentes y unidades de aprendizaje)
2. Evaluar en distintos tiempos
3. Evaluar utilizando diversos instrumentos a fin de garantizar la validez y confiabilidad de la misma evaluación

A continuación, se presentan algunas técnicas que pueden ser utilizadas para la evaluación del aprendizaje extraídas del Servicio Nacional de Aprendizaje de Colombia que podrán considerarse para obtener evidencias:

Tabla 21. Evaluación del aprendizaje

Proceso de Evaluación

Estudiante	Docente	Programa
Desempeño	Desempeño	Contenido
Conocimientos previos	Conducción de grupo	Cumplimiento de objetivos
Actitud	Uso de técnicas de enseñanza	Orden y secuencia lógica
Competencias logradas	Uso de recursos didácticos	Pertinencia con la realidad
Aprendizaje logrado	Actitudes	Actualización
Desarrollo de habilidades	Dominio del tema	
Interés	Experiencia	
Participación	Cumplimiento de Políticas Académicas	
	Imagen personal	

1.- *Observación directa en ambiente real de trabajo.* La observación directa en ambiente real de trabajo constituye la técnica por excelencia para obtener evidencias. Se recomienda su aplicación en forma prioritaria.

Permite obtener en forma integrada evidencias relacionadas con habilidades, destrezas, conocimientos y actitudes contempladas en el perfil de egreso.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

2.- *Simulación de situaciones.* La simulación de situaciones es una técnica a través de la cual se generan unas condiciones similares a las normales, pero teniendo bajo control diferentes variables complejas, como riesgos, temperatura, situaciones atípicas que afectan el resultado esperado, entre otras.

Se debe usar cuando no es posible la observación en el ambiente real de trabajo, por razones de costos, riesgos, seguridad del evaluado. Medios: Software especializados, simuladores a escala, pruebas de habilidad o ejercicios prácticos, proyectos especiales, juegos de roles.

3.- *Valoración de productos terminados o en proceso.* Técnica utilizada cuando son observables los productos que genera la función productiva; el producto refleja evidencias esenciales sobre el desempeño.

Los productos pueden ser registros, reportes, informes, entre otros.

Siempre la evaluación del producto debe hacerse con el rigor establecido para así efectivamente determinar la competencia del evaluado.

4.- *Formulación de preguntas.* Se utiliza para obtener evidencias de los conocimientos esenciales establecidos en el perfil de egreso y complementando las evidencias de desempeño y de producto.

Puede ser utilizada además para la formulación de casos hipotéticos, cuyo fin es evidenciar la aplicación de conocimientos cuando no se pueda hacer la observación directa en ambiente real o simulación de situaciones.

La formulación de preguntas puede ser oral o escrita.

5.- *Estudio de caso.* Es una técnica que trabaja con información de un hecho real o hipotético. Generalmente el caso plantea preguntas para ser resueltas según la estrategia definida por el evaluador.

Se usa para evaluar competencias relacionadas con análisis de información, toma de decisiones y trabajo en equipo.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

6.- *Entrevista.* Es una charla personal entre el evaluador y el evaluado que permite clarificar evidencias documentales presentadas, revisar y/o complementar las evidencias previstas en el perfil de egreso.

Es importante para verificar: valores, actitudes y aspectos personales relacionados con el análisis crítico, capacidad de dirección, toma de decisiones, comprensión de temas complejos y la habilidad para explicarlos en forma simple.

Como parte de la evaluación del aprendizaje en la licenciatura en Diseño se plantea la posibilidad de que cada estudiante, previa solicitud por escrito a la Dirección de la Facultad, presente un examen de calidad según el Reglamento General de Exámenes de la UAEM para acreditar la Unidad de aprendizaje. Para tal efecto se asignará un sínodo conforme al Reglamento General de Exámenes de entre profesores que cumplan con el perfil académico que aplicará el examen. La calificación mínima para considerar que se ha aprobado el examen de calidad es de 8.0. En el caso de que la persona estudiante no apruebe el examen de calidad deberá cursar dicha unidad de aprendizaje. La solicitud de examen de calidad se podrá hacer para unidades de aprendizaje que no haya cursado anteriormente, su calificación se consignará como ordinaria en el certificado de estudios. Quienes estudian tienen derecho a acreditar el número indicado por la legislación universitaria de unidades de aprendizaje por este medio en todo su transcurso académico. Otra estrategia para que el estudiantado acredite las unidades de aprendizaje son los cursos intensivos, ya mencionados en este documento.

Las rúbricas de evaluación establecidas en las unidades de aprendizaje son una guía para quien imparte docencia, quien tiene la obligación reglamentaria de presentar durante la primera semana de clases su planeación semestral y en donde establecerá con claridad su método de evaluación considerando los tres tiempos antes mencionados.

En el caso de la licenciatura en Diseño las calificaciones se asentarán de forma numérica y preferentemente en números enteros. Quienes imparten docencia tendrán los tiempos establecidos por la legislación universitaria para ingresar las calificaciones en el Sistema de Administración Documental y

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023 Una universidad de excelencia

Control Escolar (SADCE), a reserva de las medidas que el Consejo Técnico determine en caso contrario.

Tipos de evaluación del aprendizaje según su momento

Dentro de la Facultad de Diseño se emplean los siguientes tipos de evaluación:

Evaluación Diagnóstica

Se solicita a todos los docentes que imparten clases en la Licenciatura en Diseño, que al inicio del semestre se exploren los conocimientos previos del estudiantado, con la finalidad de que puedan determinar, dentro de los contenidos establecidos en la misma, cuáles son los temas que se deben de retomar, reforzar o implementar para cumplir con los objetivos de la unidad de aprendizaje. Este tipo de evaluación se sugiere que se haga mediante preguntas abiertas, exposición o preguntas detonantes en la primera sesión que se tiene con las y los alumnos.

Evaluación Sumativa

Esta evaluación es la que se manifiesta al final del semestre, que permite saber si se cumple o no con los objetivos o propósitos curriculares planteados en el Plan de Estudios. La planta docente se da a la tarea de que a través de proyectos se vayan adquiriendo las competencias establecidas al inicio de la unidad de aprendizaje En las planeaciones semestrales se les solicita establecer instrumentos de evaluación que permitan obtener de forma cualitativa o cuantitativa un resultado del desempeño y cumplimiento de las metas trazadas al inicio del semestre. De esta manera el estudiantado tiene conocimiento del proceso a seguir, los criterios de evaluación y los productos o proyectos esperados en cada unidad de aprendizaje.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Evaluación Formativa

Esta evaluación se realiza a lo largo de todo el semestre, en donde los docentes van observando y determinando cuáles son las habilidades y competencias que el estudiantado va adquiriendo a lo largo de la formación semestral. Se da la libertad dentro de las planeaciones de establecer períodos parciales en los que se brindará retroalimentación al estudiantado para que conozca cuáles son las áreas de mejora en la adquisición de competencias o habilidades respectivas a cada Unidad de aprendizaje.

Tipos de evaluación del aprendizaje según su finalidad

En la Facultad de Diseño se prevén los siguientes tipos de evaluaciones del aprendizaje:

Autoevaluación

Al final de cada periodo semestral el estudiantado realizará una autoevaluación mediante un instrumento de evaluación que les permita desarrollar la capacidad de identificar y juzgar sus logros respecto a tareas determinadas, describir su proceso de aprendizaje, detectar áreas de fortaleza y áreas de oportunidad en habilidades interpersonales, autorregulatorias y de organización y con ello, tomar consciencia de aquello que debe ser trabajado como sujetos activos de su propio aprendizaje.

Coevaluación

Mediante foros de presentación de proyectos semestrales el estudiantado tendrá la oportunidad de conocer y retroalimentar el desempeño y la calidad de trabajos prácticos desarrollados por sus pares así como el nivel de logro en relación con criterios definidos mediante juicios críticos. El estudiantado

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023 Una universidad de excelencia

evaluador desarrolla el pensamiento crítico y la capacidad de expresión y comunicación. El estudiantado evaluado desarrolla la capacidad de expresión, argumentación, el compromiso ético y con la calidad.

Heteroevaluación

Es realizada por quien funge como docente encargado de impartir la unidad de aprendizaje, se realiza durante y al final del periodo semestral aportando elementos para la retroalimentación del proceso de aprendizaje mediante evaluación cualitativa y cuantitativa de las diversas estrategias de aprendizaje. Este tipo de evaluación contempla también evaluaciones colegiadas que aporten juicios de valor sobre la calidad de proyectos y argumentación de éstos por parte del estudiantado en foros de presentación de proyectos semestrales.

Criterios de evaluación del aprendizaje

Cada unidad de aprendizaje impartida en la Licenciatura en Diseño hará explícitos los criterios y formas de evaluación con los que serán evaluados los contenidos, con claridad y transparencia, así como las competencias específicas y el grado de dominio esperado en cada una de ellas. Estos criterios se entregarán al estudiantado al inicio de cada semestre lectivo conforme a la normativa universitaria vigente.

El proceso de evaluación que consiste en las diversas formas de evaluación antes mencionadas, debe tener criterios establecidos en conformidad con el grupo de estudiantes ya que se establecen en el formato de unidades de aprendizajes, en el apartado de rúbrica. En el caso de la Facultad de Diseño, las unidades de aprendizaje se revisan y aprueban por Consejo Técnico, conforme a normativa, y si hay cambios de criterios de evaluación en el transcurso del semestre, deben hacerse del conocimiento del estudiantado ya que dichos cambios afectan los procesos de revisión de calificaciones en su caso.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia RECTORÍA 2018-2023 SECRETARÍA GENERAL

La comunidad docente es la responsable de diseñar, aplicar y evaluar los instrumentos de aprendizaje que considere más apropiados según su área de conocimiento (exámenes orales, escritos, presentaciones en clase, presentaciones individuales, en grupo, trabajos finales, entre otros), salvaguardando el derecho de las comunidades estudiantil y docente, y de la administración de la Facultad de Diseño, así como para otorgar la flexibilidad curricular pertinente al alcance del estudiantado

La evaluación y sus criterios se sujetarán a lo dispuesto por el Reglamento General de Exámenes (RGE) de la UAEM vigente, así mismo, se sugiere que dentro de cada una de las unidades de aprendizaje se realicen estrategias de aprendizaje en función de las cuales se obtenga una evaluación objetiva y con mayores elementos a considerar, tales como indicadores, índices observables del desempeño y estimación del grado de dominio de las competencias.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

UNIDADES DE APRENDIZAJE

En el documento de Lineamientos de Diseño y Reestructuración curricular de la UAEM (Menéndez Samará núm. 100, p.29) se establece que:

> Se parte de considerar a las unidades de aprendizaje como la unidad básica de un programa educativo, que consiste en un conjunto programado de conocimientos teóricos o prácticos de una disciplina, que requieren de metodologías, apoyos didácticos y procedimientos de evaluación específicos. Las unidades de aprendizaje pueden ser clasificadas por su duración, tipo u objeto de estudio en obligatorias, optativas, intensivas y comunes.
>
> a) Obligatorias. Son aquellas unidades de aprendizaje que el estudiantado debe cursar durante cada semestre para obtener su título profesional y que son imprescindibles para su formación, en función de las áreas de conocimiento y los ejes generales de la formación del plan de estudios.

Por tanto, las unidades de aprendizaje pueden ser teóricas, prácticas o teórico – prácticas, y se imparten conforme a los periodos establecidos en el semestre lectivo, con una duración de 15 semanas efectivas

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

de clase. Para ofertarse, se requiere un mínimo de quince estudiantes por grupo. El cupo máximo es de hasta cuarenta estudiantes, aunque debe procurarse que, de existir las condiciones necesarias, no pasen de veinticinco estudiantes.

b) Optativas. Podrán ser elegidas por el estudiantado entre un abanico de opciones que ofertará la unidad académica preferentemente cada semestre y que estarán relacionadas directamente con el nivel educativo y área de conocimiento que estudia, fortaleciendo su formación disciplinar, interdisciplinar, multidisciplinar o transdisciplinar.

Una innovación curricular del PE es que una vez que el estudiantado pasa al ciclo especializado, podrá elegir en qué área terminal cursará las siguientes unidades de aprendizaje:

- Diseño para grupos vulnerables (7mo semestre)
- Taller de diseño de producción y gestión de proyecto (7mo semestre, gráfico y de objetos)
- Taller de diseño de producción y gestión de proyecto (8vo semestre)
- Diseño para infancia (8vo semestre, gráfico y de objetos)
- Diseño para jóvenes en riesgo (8vo semestre, gráfico y de objetos)
- Diseño para adultos mayores (8vo semestre, gráfico y de objetos)

Lo anterior permitirá que se organice un Foro de Diseño Integral a fines de 7mo y de 8vo semestre en el que el estudiantado presentará sus proyectos resultados de dichas materias (aunque no es limitante) de forma abierta al público. De esta forma, el estudiantado desarrolla competencias que le facilitarán la inserción laboral al mismo tiempo que el quehacer de la Facultad de Diseño se promueve. Dicho foro también promueve la vinculación académica.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

c) Intensivas. Son aquellas unidades de aprendizaje que se imparten en periodo de verano e invierno con la intención de reducir la estancia escolar (adelantar créditos) o regularizar su situación escolar (primera vez o segunda cursada). Tendrán la misma duración en horas efectivas de clase y los mismos contenidos que la unidad de aprendizaje ordinaria. Serán autofinanciables, por lo que el estudiantado que las curse deberá cubrir en su totalidad el costo, el cual será establecido por la dirección de la Facultad de Diseño. Se abrirán, a petición escrita de quienes se interesen en cursarlas.

Para ofertarse, se requiere un mínimo de cinco estudiantes por grupo. El cupo máximo es de hasta treinta y cinco estudiantes, aunque debe procurarse que, de existir las condiciones necesarias, no pasen de veinticinco estudiantes. La calificación se asentará en el acta del Sistema de Administración Documental y Control Escolar (SADCE) correspondiente y será firmada por la o el docente que examine.

d) Comunes. Son aquellas unidades de aprendizaje que se encuentran establecidas en un programa educativo y que, por sus contenidos equivalentes, pueden ser cursadas en otras unidades académicas de la misma institución o de otras instituciones educativas nacionales o extranjeras.

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

A estas pueden sumarse las siguientes:

- Multimodales. Son unidades de aprendizaje que contribuyen a la formación de competencias tecnológicas y disciplinares diversificando las opciones de aprendizaje a través del uso de entornos presenciales, híbridos y virtuales permitiendo al estudiantado cursarlas desde cualquier lugar y en cualquier momento.
- Transversales Multimodales. Son las unidades de aprendizaje a través de las cuales se adquieren y desarrollan competencias académicas o digitales básicas y transferibles a diferentes contextos, especialmente el laboral, cuyo vehículo para su desarrollo son los temas transversales que promueve el Modelo Universitario. Su diseño es multimodal, porque en su implementación se contemplan diferentes combinaciones modales, incluyendo la presencial, híbrida y virtual, además de que permiten implementaciones diferenciadas, según las necesidades de la Licenciatura y del estudiantado.

Para las siguientes unidades de aprendizaje en esta licenciatura y con base en las definiciones anteriores se estipula esta operatividad:

- *Virtuales.* - Son aquellas unidades de aprendizaje que se llevan a cabo de forma virtual a través de la plataforma de e-UAEM o de cualquier otra reconocida por la FD y la UAEM, a excepción de las unidades de aprendizaje de los ejes de producción las unidades de aprendizaje virtuales ofrecen al estudiante flexibilidad modal. Estas unidades de aprendizaje necesariamente requieren un mínimo de veinte estudiantes para poder abrir grupo, por lo que con un registro menor el curso no se considerará viable y no causará obligación de pago para la UAEM. El cupo máximo de estos cursos es de hasta 35 estudiantes, aunque debe procurarse que, de existir las condiciones necesarias, no pasen de 25 estudiantes.
- *Asíncronos.* - Son cursos virtuales que se dan en el tiempo y lugar que el estudiantado prefiera.
- *Síncronos.* - Son cursos virtuales que se dan en lugares diferentes, pero al mismo tiempo mediante

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

plataformas que permitan videoclases.

- *Híbridos.* - Son aquellas unidades de aprendizaje que se componen de un porcentaje de sesiones presenciales (pudiendo ser síncronos) y otro de trabajo independiente asíncrono del estudiante ya sea en la Plataforma Moodle que ofrece la formación multimodal de la UAEM o en otra como puede ser *Teams* de *Microsoft,* en casos extraordinarios y avalados por el CT. Estas unidades de aprendizaje ofrecen al estudiante flexibilidad modal y de horarios. Estas unidades de aprendizaje necesariamente requieren un mínimo de veinte estudiantes para poder abrir grupo, por lo que con un registro menor la unidad de aprendizaje no se considerará viable y no causará obligación de pago para la UAEM. El cupo máximo de estas unidades de aprendizaje es de hasta 35 estudiantes, aunque debe procurarse que, de existir las condiciones necesarias, no pasen de 25 estudiantes.
- *Talleres.*- Corresponden a aquellas unidades de aprendizaje que proporcionan las condiciones para la aplicación de los conocimientos adquiridos y el desarrollo de habilidades necesarias para la formación y práctica profesional; se pueden impartir en los periodos normales del semestre lectivo (unidades de aprendizaje ordinarios) o como cursos intensivos, cumpliendo con los requisitos mencionados en los apartados correspondientes anteriores.
- *Seminarios*. – Son actividades académicas metodológicas que proporcionan los elementos teóricos y prácticos generales para el estudio de la disciplina, así como los medios para el desarrollo de la investigación. Los seminarios constan de sesiones de exposición de ponencias para su discusión.

Sistema de Créditos y claves

La asignación de los créditos de la LD, está basada en el documento *Lineamientos para el diseño y reestructuración curricular en la UAEM*:

Sistema de créditos

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Se refiere al conjunto de actividades académicas que, sustentadas en los planes de estudio y la actividad docente, utilizan los créditos académicos como unidad de valor. Se parte de concebir al sistema de créditos como un esquema institucional homogéneo que permite asignar de manera diferenciada, el valor cuantitativo que progresivamente obtienen los estudiantes en sus programas de formación.

Aplicación del Sistema de Créditos

Para la aplicación de este sistema, se han considerado la mayor parte de los acuerdos y declaraciones de la ANUIES, por lo que se retoma la definición de crédito como la unidad de valor o puntuación de una unidad de aprendizaje que expresa cuantitativamente el trabajo académico efectuado por el estudiante en una hora de clase a la semana, durante un semestre, los cuales se aplicarán de la siguiente manera:

a) En actividades académicas realizadas por el estudiante en clases teóricas y seminarios, se otorgarán dos créditos por una hora de clase a la semana por semestre.
b) Para las actividades académicas de ejecución práctica, como laboratorios, talleres, prácticas de campo, estancias y actividades supervisadas, se otorgará un crédito por una hora de clase a la semana por semestre.
c) El valor en créditos de actividades clínicas, prácticas para el aprendizaje, música y artes plásticas, de preparación para el trabajo y de investigación y otros similares que se realicen bajo el control de un comité tutorial, se calcularán de manera global en el plan de estudios a criterio de los cuerpos académicos correspondientes, de acuerdo con su duración e importancia.

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

d) Los créditos se expresarán siempre en números enteros y corresponderán a 15 semanas efectivas de clase, además, esa duración será la mínima para un semestre.

e) Los créditos para los cursos de extensión menor a un semestre se registrarán proporcionalmente a su duración y número de horas de clase por semana.

f) Los cursos inductivos o propedéuticos no contarán con valor en créditos.

[…]

Máximos y mínimos de créditos en un plan de estudios

[…]

En el nivel superior, los créditos se determinarán de la forma siguiente:

[…]

b) Licenciatura, tendrá como mínimo 300 créditos y 450 como máximo, pero será la Unidad Académica y/o administrativa responsable, la encargada de establecer el número exacto, siempre dentro de los límites señalados.

El máximo y mínimo de créditos a cursar por un estudiante en un semestre será establecido por la Unidad Académica y dentro de los márgenes planteados en los documentos generados por la institución para normar estos aspectos.

Se procurará evitar la saturación de horas teóricas, promoviendo las actividades prácticas y estancias acordes a las características propias de la carrera y/o disciplina.

[…]

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Así la asignación de créditos está relacionada con el carácter de las unidades de aprendizaje, siendo que aquellas de corte práctico tendrán un crédito por hora frente a grupo y las de corte teórico tendrán dos créditos por hora frente a grupo.

Claves

Respecto a la nomenclatura utilizada en las claves en las unidades de aprendizaje, esta se elaboró de la siguiente manera:

Eje general de la formación + no. de unidad de aprendizaje por listado de área + número de eje

Por ejemplo:

Dibujo básico (TT13-5): Eje Teórico Técnico (TT) + 13 (no. de materia) + no. de eje (5)

Con base en lo expuesto anteriormente y con lo planteado en este apartado, se presentan las tablas con las unidades de aprendizaje y actividades académicas de la Licenciatura en Diseño:

Tabla 22. Unidades de aprendizaje y actividades académicas de la Licenciatura en Diseño

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE LA FORMACIÓN	CLAVE
Fundamentos de investigación y documentación	Obligatoria	Escolarizada	1	2	0	2	4	Investigación	Básico	N/A	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC32-4
Economía, Sociedad y Estado	Obligatoria	Escolarizada	1	2	0	2	4	Análisis	Básico	N/A	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC14-4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE LA FORMACIÓN	CLAVE
Seminario de diversidad cultural	Obligatoria	Escolarizada	1	2	0	2	4	Análisis	Básico	N/A	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC27-4
Teoría de la comunicación	Obligatoria	Escolarizada	1	2	0	2	4	Teórica	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT124-4
Taller de herramientas gráficas (Ilustración vectorial)	Obligatoria	Escolarizada	1	1	3	4	5	Producción creativa	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT115-5
Fundamentos del diseño	Obligatoria	Escolarizada	1	1	3	4	5	Producción creativa	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT54-5
Dibujo básico	Obligatoria	Escolarizada	1	1	3	4	5	Producción creativa	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT13-5
Geometría descriptiva	Obligatoria	Escolarizada	1	1	3	4	5	Producción creativa	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT57-5
Inmersión a la UAEM	Obligatoria	Escolarizada	1	0	1	1	1	Tutorías	Básico	N/A	Desarrollo humano	DH10-1
Fundamentos de la investigación social y producción	Obligatoria	Escolarizada	2	2	0	2	4	Investigación	Básico	N/A	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC33-4
Seminario de diversidad cultural	Obligatoria	Escolarizada	2	2	0	2	4	Análisis	Básico	N/A	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC28-4
Historia del diseño y del arte contemporáneo	Obligatoria	Escolarizada	2	2	0	2	4	Historia	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT63-4
Taller de fotografía digital	Obligatoria	Escolarizada	2	1	3	4	5	Producción creativa	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT114-5
Técnicas de representación	Obligatoria	Escolarizada	2	1	3	4	5	Producción creativa	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT121-5

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE LA FORMACIÓN	CLAVE
Dibujo avanzado	Obligatoria	Escolarizada	2	1	3	4	5	Producción creativa	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT12-5
Dibujo técnico	Obligatoria	Escolarizada	2	1	3	4	5	Producción creativa	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT14-5
Taller de edición de mapa de bits	Obligatoria	Escolarizada	2	1	3	4	5	Producción creativa	Básico	N/A	Teórico-técnico	TT113-5
Matemáticas	Obligatoria	Escolarizada	2	1	0	1	2	Emprendedurismo	Básico	N/A	Desarrollo humano	DH14-2
Taller de comportamiento profesional	Obligatoria	Escolarizada	2	1	1	2	3	Emprendedurismo	Básico	N/A	Desarrollo humano	DH21-3
Teorías económicas	Obligatoria	Escolarizada	2	1	0	1	2	Emprendedurismo	Básico	N/A	Desarrollo humano	DH25-2
Tutoría inicial	Obligatoria	-	2	-	-	-	1	N/A	Básico	N/A	Desarrollo humano	N/A
Investigación aplicable al diseño	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Investigación	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC36-4
Cultura de masas y sociedad	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC13-4
Seminario de Redes Sociales	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC31-4
Estudios visuales	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT50-4
Seminario de introducción a la sustentabilidad	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	T96-4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE LA FORMACIÓN	CLAVE
Historia general de los medios y sistemas de comunicación	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Historia	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT68-4
Infografía	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT72-5
Animación tradicional	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT05-5
Taller de iluminación	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT116-5
Cine y video: no ficción	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT10-5
Estadística aplicada a la empresa	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	DH06-4
Tutoría profesional	Obligatoria	-	3	-	-	-	1	N/A	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	N/A
Investigación aplicable al diseño	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Investigación	Profesional	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC34-4
Cultura de masas y sociedad	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC11-4
Seminario de Redes Sociales	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC29-4
Estudios visuales	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT48-4
Seminario de introducción a la sustentabilidad	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT94-4

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE LA FORMACIÓN	CLAVE
Historia del diseño contemporáneo	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Historia	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT64-4
Infografía	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT71-5
Gramática visual	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT59-5
Taller de composición de retículas	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT104-5
Fotografía artística y de estudio	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT53-5
Estadística aplicada a la empresa	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	DH04-4
Tutoría profesional	Obligatoria	-	3	-	-	-	1	N/A	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	N/A
Investigación aplicable al diseño	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Investigación	Profesional	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC35-4
Cultura de masas y sociedad	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC12-4
Seminario de Redes Sociales	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC30-4
Estudios visuales	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT49-4
Seminario de introducción a la sustentabilidad	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT95-4
Historia del diseño contemporáneo	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Historia	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT65-4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE LA FORMACIÓN	CLAVE
Antropometría y ergonomía	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT07-5
Laboratorio de diseño con maderas	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT78-5
Laboratorio de diseño con materiales	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT79-5
Matemáticas avanzadas	Obligatoria	Escolarizada	3	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT81-5
Estadística aplicada a la empresa	Obligatoria	Escolarizada	3	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	DH05-4
Tutoría profesional	Obligatoria	-	3	-	-	-	1	N/A	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	N/A
Metodologías aplicables al diseño	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Investigación	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC39-4
Análisis del mensaje	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC06-4
Seminario de comunicación	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC26-4
Seminario de sustentabilidad	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT99-4
Historia de la fotografía y el cine	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Historia	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT60-4
Taller de cine y video con edición	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT103-5
Programación estructurada	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT8-5

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE LA FORMACIÓN	CLAVE
Animación 2D digital	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT01-5
Diseño editorial para Medios Audiovisuales	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT21-5
Presupuestos y costos	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	DH20-4
Conceptos básicos de mercadotecnia	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	DH03-4
Tutoría profesional	Obligatoria	-	4	-	-	-	1	N/A	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	N/A
Metodologías aplicables al diseño	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Investigación	Profesional	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC37-4
Análisis del mensaje	Obligatoria	Curso	4	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC05-4
Seminario de comunicación	Obligatoria	Seminario	4	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC24-4
Seminario de sustentabilidad	Obligatoria	Seminario	4	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT97-4
Escuelas del diseño	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Historia	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT41-4
Imagen de identidad	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT70-5
Animación tradicional	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT06-5
Ilustración tradicional	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT69-5

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE LA FORMACIÓN	CLAVE
Señalética y gráfica ambiental	Obligatoria	Curso	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT102-5
Presupuestos y costos	Obligatoria	Curso	4	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	DH18-4
Conceptos básicos de mercadotecnia	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	DH01-4
Tutoría profesional	Obligatoria	-	4	-	-	-	1	N/A	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	N/A
Metodologías aplicables al diseño	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Investigación	Profesional	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC38-4
Análisis del objeto	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC07-4
Seminario de análisis de la forma	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC25-4
Seminario de sustentabilidad	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT98-4
Escuelas del diseño	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Historia	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT42-4
Diseño de productos	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT19-5
Laboratorio de diseño con plásticos	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT80-5
Taller de diseño con vitrocerámicos	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT106-5
Dibujo técnico digital	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT15-5

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE LA FORMACIÓN	CLAVE
Física aplicada al diseño	Obligatoria	Escolarizada	4	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT52-5
Presupuestos y costos	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	DH19-4
Conceptos básicos de mercadotecnia	Obligatoria	Escolarizada	4	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	DH02-4
Tutoría profesional	Obligatoria	-	4	-	-	-	1	N/A	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	N/A
Metodologías del diseño	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Investigación	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC42-4
Análisis ético del discurso	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC04-4
Ciencias cognitivas aplicadas al diseño	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC10-4
Pensamiento complejo y transdisciplinar	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT86-4
Publicidad	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT91-4
Taller radiofónico (tradicional e internet)	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT120-5
Taller de interactividad avanzada	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT117-5
Taller de diseño de sonido	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT112-5
Animación 3D digital	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT04-5

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE LA FORMACIÓN	CLAVE
Finanzas básicas	Obligatoria	Escolarizada	5	1	0	1	2	Emprendedurismo	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	DH09-2
Marcos legales aplicables al diseño	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	DH13-4
Tutoría profesional	Obligatoria	-	5	-	-	-	1	N/A	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	N/A
Metodologías del diseño	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Investigación	Profesional	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC40-4
Análisis ético del discurso	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC02-4
Ciencias cognitivas aplicadas al diseño	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC08-4
Pensamiento complejo y transdisciplinar	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT84-4
Publicidad	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT89-4
Etiqueta y empaque	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT51-5
Animación 2D digital	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT02-5
Interactividad, hipertexto y redes	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT73-5
Introducción al Diseño editorial	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT77-5
Técnicas de reproducción	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT22-5

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE LA FORMACIÓN	CLAVE
Finanzas básicas	Obligatoria	Escolarizada	5	1	0	1	2	Emprendedurismo	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	DH07-2
Marcos legales aplicables al diseño	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	DH11-4
Tutoría profesional	Obligatoria	-	5	-	-	-	1	N/A	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	N/A
Metodologías del diseño	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Investigación	Profesional	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC41-4
Análisis ético del discurso	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Objetos	Generación y aplicación innovadora del conocimiento	GAIC03-4
Ciencias cognitivas aplicadas al diseño	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC09-4
Pensamiento complejo y transdisciplinar	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT85-4
Publicidad	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT90-4
Empaque y embalaje	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT39-5
Biónica	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT08-5
Modelado 3D	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT83-5
Mecanismos y sistemas	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT82-5
Presentación de proyectos	Obligatoria	Escolarizada	5	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT87-5

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE LA FORMACIÓN	CLAVE
Finanzas básicas	Obligatoria	Escolarizada	5	1	0	1	2	Emprendedurismo	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	DH08-2
Marcos legales aplicables al diseño	Obligatoria	Escolarizada	5	2	0	2	4	Emprendedurismo	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	DH12-4
Tutoría profesional	Obligatoria	-	5	-	-	-	1	N/A	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	N/A
Seminario de análisis del diseño inclusivo	Obligatoria	Escolarizada	6	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC23-4
Géneros y narrativas fotográficas	Obligatoria	Escolarizada	6	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT56-4
Historia de los medios digitales (Internet y redes sociales)	Obligatoria	Escolarizada	6	2	0	2	4	Historia	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT61-4
Taller de video (tradicional e internet)	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT119-5
Taller de desarrollo de proyecto de producción	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT105-5
Escenografía digital	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT40-5
Introducción a la Radio	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT74-5
Planeación estratégica	Obligatoria	Escolarizada	6	1	0	1	2	Emprendedurismo	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	DH17-2
Taller de comportamiento profesional	Obligatoria	Escolarizada	6	1	1	2	3	Emprendedurismo	Profesional	Medios Audiovisuales	Desarrollo humano	DH24-3
Seminario de análisis del diseño inclusivo	Obligatoria	Escolarizada	6	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Gráfi	Generación y Aplicación Innova ra del Conocimiento	AIC21-4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE LA FORMACIÓN	CLAVE
Diseño de ambientes	Obligatoria	Escolarizada	6	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT16-4
Animación 3D	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT03-5
Diseño y producción de videojuegos básicos	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT38-5
Diseño editorial	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT20-5
Cartel	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Gráfico	Teórico-técnico	TT09-5
Planeación estratégica	Obligatoria	Escolarizada	6	1	0	1	2	Emprendedurismo	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	DH15-2
Taller de comportamiento profesional	Obligatoria	Escolarizada	6	1	1	2	3	Emprendedurismo	Profesional	Gráfico	Desarrollo humano	DH22-3
Seminario de análisis del diseño inclusivo	Obligatoria	Escolarizada	6	2	0	2	4	Análisis	Profesional	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC22-4
Diseño de ambientes	Obligatoria	Escolarizada	6	2	0	2	4	Teórica	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT17-4
Diseño de espacios efímeros	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT18-5
Estructuras	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT47-5
Desarrollo de prototipos	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT11-5
Tecnologías de producción	Obligatoria	Escolarizada	6	1	3	4	5	Producción creativa	Profesional	Objetos	Teórico-técnico	TT123-5
Planeación estratégica	Obligatoria	Escolarizada	6	1	0	1	2	Emprendedurismo	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	DH16-2

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE LA FORMACIÓN	CLAVE
Taller de comportamiento profesional	Obligatoria	Escolarizada	6	1	1	2	3	Emprendedurismo	Profesional	Objetos	Desarrollo humano	DH23-3
Problemas contemporáneos del mundo	Obligatoria	Escolarizada	7	2	0	2	4	Análisis	Especializado	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC20-4
Análisis contextual para la comunicación de la ciencia	Obligatoria	Escolarizada	7	2	0	2	4	Análisis	Especializado	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC01-4
Diseño inclusivo	Obligatoria	Escolarizada	7	2	2	4	6	Teórica	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT26-6
Gestión y distribución de productos audiovisuales	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT58-5
Taller de periodismo	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT118-5
Diseño para grupos vulnerables	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT31-5
Diseño y gestión de proyectos culturales	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT37-5
Prácticas Profesionales	Obligatoria		7	N/A	N/A	N/A	5	N/A	Especializado	Medios Audiovisuales	Formación en contexto	N/A
Problemas contemporáneos del mundo	Obligatoria	Escolarizada	7	2	0	2	4	Análisis	Especializado	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC18-4
Diseño inclusivo	Obligatoria	Escolarizada	7	2	2	4	6	Teórica	Especializado	Gráfico	Teórico-técnico	TT24-6
Historia del estado del arte de los grupos vulnerables	Obligatoria	Escolarizada	7	2	0	2	4	Historia	Especializado	Gráfico	Teórico-técnico	TT66-4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE LA FORMACIÓN	CLAVE
Diseño para grupos vulnerables	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Gráfico	Teórico-técnico	TT29-5
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Gráfico	Teórico-técnico	TT107-5
Diseño háptico, lumínico y espacial	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Gráfico	Teórico-técnico	TT22-5
Prácticas Profesionales	Obligatoria		7	N/A	N/A	N/A	5	N/A	Especializado	Gráfico	Formación en contexto	N/A
Problemas contemporáneos del mundo	Obligatoria	Escolarizada	7	2	0	2	4	Análisis	Especializado	Objetos	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC19-4
Diseño inclusivo	Obligatoria	Escolarizada	7	2	2	4	6	Teórica	Especializado	Objetos	Teórico-técnico	TT25-6
Historia del estado del arte de los grupos vulnerables	Obligatoria	Escolarizada	7	2	0	2	4	Historia	Especializado	Objetos	Teórico-técnico	TT67-4
Diseño para grupos vulnerables	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Objetos	Teórico-técnico	TT30-5
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Objetos	Teórico-técnico	TT108-5
Diseño háptico, lumínico y espacial	Obligatoria	Escolarizada	7	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Objetos	Teórico-técnico	TT23-5
Prácticas Profesionales	Obligatoria		7	N/A	N/A	N/A	5	N/A	Especializado	Objetos	Formación en contexto	N/A
Problemas contemporáneos de México y su entorno	Obligatoria	Escolarizada	8	2	0	2	4	Análisis	Especializado	Medios Audiovisuales	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC17-4
Estructura y funcionamiento de una	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT46-5

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2021-2023 Una universidad de excelencia

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE LA FORMACIÓN	CLAVE
unidad de cultura científica												
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT111-5
Diseño y gestión de divulgación de las ciencias	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT36-5
Realidad virtual y aumentada	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT93-5
Radio avanzado	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Medios Audiovisuales	Teórico-técnico	TT92-5
Servicio Social	Obligatoria		8	N/A	N/A	N/A	5	N/A	Especializado	Medios Audiovisuales	Formación en contexto	N/A
Problemas contemporáneos de México y su entorno	Obligatoria	Escolarizada	8	2	0	2	4	Análisis	Especializado	Gráfico	Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento	GAIC15-4
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Gráfico	Teórico-técnico	TT109-5
Diseño para infancia	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Gráfico	Teórico-técnico	TT32-5
Diseño para personas adultas mayores	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Gráfico	Teórico-técnico	TT27-5
Diseño para jóvenes en riesgo	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Gráfico	Teórico-técnico	TT34-5
Servicio Social	Obligatoria		8	N/A	N/A	N/A	5	N/A	Especializado	Gráfico	Formación en contexto	N/A
Problemas contemporáneos de México y su entorno	Obligatoria	Escolarizada	8	2	0	2	4	Análisis	Especializado	Objet[illegible]	Generación y Aplicación	GAIC16-4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

UNIDAD DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDAD ACADÉMICA	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	MODALIDAD DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE IDEAL	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	HORAS TOTALES	CRÉDITOS	ÁREA DE CONOCIMIENTO	CICLO DE FORMACIÓN	ÁREA TERMINAL	EJE GENERAL DE LA FORMACIÓN	CLAVE
											Innovadora del Conocimiento	
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Objetos	Teórico-técnico	TT110-5
Diseño para infancia	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Objetos	Teórico-técnico	TT33-5
Diseño para personas adultas mayores	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Objetos	Teórico-técnico	TT28-5
Diseño para jóvenes en riesgo	Obligatoria	Escolarizada	8	1	3	4	5	Producción creativa	Especializado	Objetos	Teórico-técnico	TT35-5
Servicio Social	Obligatoria		8	N/A	N/A	N/A	5	N/A	Especializado	Objetos	Formación en contexto	N/A

Cada uno de los programas de las unidades de aprendizaje (ver Anexo 1) del plan de estudios de la Licenciatura en Diseño (áreas terminales: Medios Audiovisuales, Gráfico y Objetos) están conformados por los siguientes elementos:

- Identificación de la unidad de aprendizaje
- Estructura de la unidad de aprendizaje
- Presentación
- Objetivos de la unidad de aprendizaje
- Competencias genéricas
- Competencias profesionales
- Estrategias de enseñanza - aprendizaje
- Desarrollo de cada unidad de aprendizaje
- Criterios de evaluación y acreditación recomendada

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

- Perfil docente
- Referencias básicas y complementarias

Cabe mencionar que, dada la naturaleza de los contenidos y su constante actualización técnica y tecnológica, los programas de las unidades de aprendizaje se revisarán y adecuarán en la periodicidad que el Consejo Técnico determine.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

REQUISITOS DE INGRESO, PERMANENCIA Y EGRESO

Requisitos de Ingreso

Para el ingreso en la licenciatura en Diseño se requiere:

1. Apegarse a lo que señale la Convocatoria de la UAEM para participar en el proceso de selección.
2. Presentar y aprobar el examen de ingreso, propuesto por el Centro Nacional de Evaluación para la Educación Superior (CENEVAL) y aprobarlo a criterio de la institución dentro de los lugares estipulados por la Facultad de Diseño en sus criterios de selección anuales que se publican en la convocatoria institucional.
3. Pagar y aprobar el Curso Propedéutico de la Facultad de Diseño, quien se reserva el derecho de admisión a un número determinado de aspirantes de forma anual conforme a su capacidad de admisión, o por cualquier otra causa justificada.
4. Seleccionar el área terminal a cursar en el plan de estudios de la Licenciatura en Diseño, cuando sea solicitado por la Facultad de Diseño, teniendo un promedio dentro de los primeros lugares estipulados para cada área terminal por la FD en sus criterios de selección al inicio del curso propedéutico. Una vez que quien aspira entregue la selección del área a cursar, esta no podrá ser modificada.
5. Contar con certificado de estudios de enseñanza de nivel medio superior, de preferencia con

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

conocimientos base para esta licenciatura (Diseño, Arquitectura, Artes, Humanidades, Sociales, Ingeniería).

6. Cumplir con todos y cada uno de los requisitos establecidos en la legislación universitaria concerniente a este tema.

El Curso Propedéutico prepara a quienes aspiran a ingresar a las actividades de la licenciatura a través de unidades de aprendizaje base. Es un filtro para que quienes aspiran a ingresar a la licenciatura descubran sus conocimientos, capacidades, habilidades que les posibilite a responder mejor en las unidades de aprendizaje de los ciclos que conforman el PE. Las calificaciones del curso serán numéricas. Su costo se estipulará de forma anual por la dirección de la Facultad.

El Curso Propedéutico tiene por objetivo fungir como aprendizaje preparatorio para el estudio en estas áreas del conocimiento, también engloba otros intereses como el de tener un contacto directo con las actividades de la licenciatura. A su vez detecta las habilidades, creatividad y destrezas de quienes aspiran a ingresar.

En el Curso Propedéutico se abordarán las siguientes temáticas: Teoría (expresión oral y escrita y sociedad y actualidad), Tecnología (introducción a la tecnología y procesos), Diseño (técnicas de representación) y/o aquellas que se consideren pertinentes.

Para permanecer en el Curso Propedéutico quienes estén cursando deben cumplir:

1. Cubrir el costo total del curso propedéutico en la fecha indicada.
2. No podrá acumular más de tres faltas por unidad de aprendizaje, de ser así causará baja definitiva.
3. Debe presentar en tiempo y forma los exámenes y trabajos solicitados.
4. En caso de que se ausente por causas de fuerza mayor como son problemas de salud, deberá presentar un justificante médico (constancia médica legal) o preferentemente un comprobante del IMSS. Lo anterior no lo exenta de entregar los trabajos, ejercicios o exámenes que se hayan

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023 Una universidad de excelencia

requerido los días de su ausencia.

5. Deberá conducirse en todo momento con respeto a sus colegas aspirantes y profesores, así como al personal administrativo de la Facultad.
6. Cuidar el mobiliario y las instalaciones de la Facultad, de no ser así será sancionado incluso con la baja del curso propedéutico.
7. Seleccionar el área terminal cuando le sea solicitado por la Facultad de Diseño. Una vez entregada la selección no podrá ser modificada.

Requisitos de Permanencia

Para permanecer como estudiante inscrito y vigente en la licenciatura en Diseño se requiere lo siguiente:

1. Realizar el trámite de inscripción o reinscripción al inicio de cada ciclo escolar.
2. Ser estudiante debidamente inscrito como lo marque la normatividad vigente de la UAEM.
3. Cumplir con todo lo estipulado en los reglamentos de la UAEM y de la Facultad de Diseño.
4. Cumplir con la normativa de la UAEM con referencia a estudiantes, acreditación de unidades de aprendizaje, conducta y las pertinentes.
5. No incurrir en faltas graves en perjuicio de docentes, estudiantes, personal de confianza y administrativo, daño y extracción injustificada de equipo.
6. Obtener la calificación aprobatoria como mínimo de 6 (seis) o su equivalente (60 puntos o 60%) en cada una de las unidades de aprendizaje conforme al Reglamento General de Exámenes de la UAEM para reunir los créditos necesarios, en su caso presentar al inicio del siguiente semestre lectivo los exámenes de calidad con calificación mínima aprobatoria de 8 (ocho). En su caso solicitar el segundo ordinario conforme a la normativa vigente en la institución.
7. Comprensión lectora: Cada estudiante deberá presentar una constancia de comprensión lectora cada ciclo lectivo hasta que termine el 100% de los créditos (en total cuatro constancias). La Secretaría de Extensión se encargará de realizar lo conducente para que el estudiantado pueda

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

presentar los exámenes correspondientes. En caso de que curse y apruebe unidades de aprendizaje transversales de e-uaem relacionadas a este requisito, se avalarán los ciclos restantes. Cualquier caso podrá dirimirse y resolverse por el Consejo Técnico.

8. Prácticas formativas: Quien estudia debe cubrir 28 horas formativas en 4to semestre y 28 horas formativas en 5to semestre. Los escenarios de las prácticas formativas estarán supervisados por la Jefatura de Prácticas Profesionales y Servicio Social.
9. Formación integral (horas extracurriculares): El estudiantado deberá presentar al término de cada semestre lectivo, y como máximo las primeras dos semanas del siguiente semestre, constancia(s) de que participó durante 28 horas en algún curso, taller, seminario, congreso, actividad, evento cultural o deportivo, proyecto de investigación, proyecto especial, entre otros, con el fin de cumplir con el requisito correspondiente. Únicamente se podrán acumular las horas excedentes de cursos autogenerados de la Facultad de Diseño. En caso de incumplimiento, el Consejo Técnico determinará lo conducente, así como también determinará las actividades y las horas asignadas y la cantidad de horas que deben realizarse con actividades exclusivas de la Facultad de Diseño.
10. Idioma adicional al español: El estudiantado deberá presentar al término de cada ciclo escolar lectivo, y como máximo las primeras dos semanas del siguiente semestre, constancia(s) que lo acredite(n). Para dar dicha constancia el estudiantado podrá presentar uno de los siguientes documentos:

    a. Boleta aprobatoria con mínimo 8 de calificación en algún curso ofrecido por el Centro de Lenguas (CELE) de la UAEM u otra institución reconocida a criterio de la administración de la Facultad de Diseño, en niveles básico, intermedio o avanzado y con una duración mínima de 30 horas; o boleta aprobatoria de algún curso de idioma ofertado en la Facultad de Diseño con un mínimo de 8 de calificación en niveles básico, intermedio o avanzado y con una duración mínima de 30 horas;

    b. Constancia de acreditación de un examen básico de inglés coordinado por la Secretaría de Extensión de la Facultad de Diseño;

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

c. Constancia de lectura y comprensión de textos, expedida por el CELE, de un segundo idioma, en cuyo caso se le acreditarán dos ciclos lectivos consecutivos, que es la vigencia oficial de la constancia.

d. Constancia de acreditación del nivel A2 de inglés en términos de *reading, writing, listening y speaking*, la que comprenderá los cuatro ciclos lectivos, o los restantes en su trayectoria académica.

Preferentemente deberá ser el idioma inglés; si el estudiante tiene el conocimiento del idioma, deberá presentar constancia que avale que cuenta con dicho conocimiento para los niveles señalados. Si quien estudia tiene interés en tomar un idioma distinto al inglés (francés, italiano, alemán, japonés, etc.) de igual manera deberá de mostrar constancia que acredite los niveles ya mencionados. La facultad ofrecerá diversos cursos de idiomas cada semestre, dando opción al estudiantado de tomar un curso en un período de 2 semestres.

Si son incumplidos los requisitos de permanencia y el Consejo Técnico no aprueba la solicitud del estudiantado para solventar dicho incumplimiento, conforme a lo que determine para su cumplimiento extemporáneo, serán motivo de baja temporal hasta por un año. Dicha baja temporal debe realizarse por parte de quien incumpla sin pretexto alguno y con base en la legislación vigente, en caso de que no se realice, la aprobación de este PE por parte del Consejo Universitario faculta a la persona titular de la Facultad de Diseño a generar una baja temporal hasta por un año. Quien sea acreedor a esta sanción, debe solicitar su reingreso a la Facultad en tiempo y forma.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Requisitos de Egreso y Titulación

1. Deberá cursar y aprobar todas y cada una de las unidades de aprendizaje y realizar las actividades de formación integral, prácticas formativas, prácticas profesionales y servicio social que aparecen en el mapa curricular del Plan de Estudios, debiendo cursar el total de créditos.
2. Deberá cumplir con los requisitos de permanencia en tiempo y forma, o en su caso contar con el aval del Consejo Técnico regularizando su situación.
3. Presentar constancias de idioma adicional al español de requisito de permanencia según las opciones siguientes: a través de los cursos del Centro de Lenguas (CELE) de la UAEM (4 constancias), u otra institución reconocida (4 constancias), así como las opciones ofertadas en la Facultad cada semestre (4 constancias), los niveles podrán ser básico, intermedio y avanzado, dando opción al estudiantado de tomar un curso en un ciclo escolar (correspondiente a 2 semestres) o realizar un examen coordinado por la Secretaría de Extensión de la Facultad de Diseño (4 constancias); o bien, mediante una constancia de lectura y comprensión de textos, expedida por el CELE, de un segundo idioma, en cuyo caso se le acreditarán dos ciclos lectivos consecutivos (2 constancias). Finalmente podrán acreditar los cuatro ciclos lectivos, o los restantes en su trayectoria académica, o en su caso presentar la acreditación del nivel A2 de inglés en términos de *reading, writing, listening y speaking* (1 constancia).
4. Presentar constancia de nivel A2 de inglés o el equivalente en cualquier otro idioma, en el caso de la Licenciatura en Diseño, dicha constancia no tendrá fecha de expiración de vigencia, es decir que una vez obtenida puede usarse para el proceso de titulación en cualquier momento. Se puede presentar la misma que se presentó en requisitos de permanencia.
5. Presentar las tres constancias que amparen las actividades de formación integral (extracurriculares) de los requisitos de permanencia a más tardar las primeras dos semanas del siguiente semestre lectivo al que se vaya a acreditar. Las actividades deberán haberse realizado durante el semestre al que pretenden acreditarse, de las 28 horas requeridas, veinte horas serán

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

obligatorias en actividades de la Facultad de Diseño y ocho podrán realizarse en actividades fuera de la Facultad. Cualquier asunto relacionado podrá ser resuelto por el Consejo Técnico.

6. Presentar constancias de las actividades de tutorías (cuatro en total) en tiempo y forma o a más tardar las primeras dos semanas del siguiente semestre lectivo al que se vaya a acreditar. Las actividades deberán haberse realizado durante el semestre al que pretenden acreditarse y estarán coordinadas por la Secretaría de Docencia de la Facultad de Diseño. Cualquier asunto relacionado podrá ser resuelto por el Consejo Técnico.
7. Presentar constancia de haber cubierto 200 horas de prácticas profesionales en alguna institución, o empresa. La constancia que lo acredite es otorgada por la Jefatura de Prácticas y Servicio Social de la FD. Cualquier asunto relacionado podrá ser resuelto por el Consejo Técnico.
8. Presentar constancia de Prácticas formativas realizadas en 4to semestre y 5to semestre.
9. Apegarse a alguna de las modalidades de titulación vigentes del reglamento respectivo o legislación universitaria de la UAEM avaladas por el Consejo Técnico de la Facultad de Diseño y cumplir con todos y cada uno de los requisitos de titulación estipulados.
10. Acreditar la realización del Servicio Social, mediante la Carta de Certificación del Servicio Social expedida por la UAEM.
11. Tramitar su certificado total de estudios.
12. Presentar los resultados de la modalidad de titulación seleccionada con base en la normatividad de la UAEM vigente.
13. Cualquier asunto relacionado podrá ser resuelto por el Consejo Técnico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

TRANSICIÓN CURRICULAR

La implementación del presente plan de estudios de la Licenciatura en Diseño iniciará en el ciclo lectivo inmediato posterior a su aprobación en el Consejo Universitario.

La transición curricular aplicará exclusivamente para aquel estudiantado matriculado en el plan de estudios 2016, cuya trayectoria académica se haya visto interrumpida, retrasada o que cuenten con adeudo de unidades de aprendizaje por acreditar, cuando el plan de estudios 2016 haya graduado a su última generación de estudiantes.

El tiempo perentorio para que coexistan los dos planes de estudios será de 2 años a partir del egreso de la última generación del plan de estudios 2016.

Todos los casos no contemplados en este apartado serán analizados por el H. Consejo Técnico de la Unidad Académica en conjunto con la Dirección de Servicios Escolares de la Universidad para generar las estrategias de acreditación correspondientes conforme a la legislación universitaria vigente. Asimismo, cabe establecer que, debido al corte transdisciplinar, inclusivo, intercultural y sustentable de este plan de estudios, no se admitirán ingresos por revalidación o equivalencia de otras instituciones o de la UAEM.

Sin embargo, en caso de que hubiera una necesidad administrativa por la trayectoria natural del estudiantado, se presenta a continuación una tabla de equivalencias entre el plan de estudios en Diseño

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

2016 y el plan de estudio en Diseño 2022:

Tabla 23. Equivalencias entre el plan de estudios 2016 y el plan de estudios 2022 - Ciclo básico

Plan de estudios en Diseño 2016 Ciclo Básico					**Plan de estudios en Diseño 2022 Ciclo Básico**				
Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos	Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos
Fundamentos de investigación y documentación	2	0	2	4	Fundamentos de investigación y documentación	2	0	2	4
Economía, Sociedad y Estado	2	0	2	4	Economía, Sociedad y Estado	2	0	2	4
Seminario de diversidad cultural	2	0	2	4	Seminario de diversidad cultural	2	0	2	4
Teoría de la comunicación I	2	0	2	4	Teoría de la comunicación	2	0	2	4
Taller de herramientas gráficas (Ilustración vectorial)	1	3	4	5	Taller de herramientas gráficas (Ilustración vectorial)	1	3	4	5
Fundamentos del diseño	1	3	4	5	Fundamentos del diseño	1	3	4	5
Dibujo básico	1	3	4	5	Dibujo básico	1	3	4	5
Geometría descriptiva	1	3	4	5	Geometría descriptiva	1	3	4	5
Tutoría inicial I	2	0	2	4	Inmersión a la UAEM	0	1	1	1
Fundamentos de la investigación social y producción.	2	0	2	4	Fundamentos de la investigación social y producción.	2	0	2	4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Seminario de diversidad cultural	2	0	2	4	Seminario de diversidad cultural	2	0	2	4
Historia del arte contemporáneo	2	0	2	4	Historia del diseño y del arte contemporáneo	2	0	2	4
Taller fotográfico digital y retoque	1	3	4	5	Taller de fotografía digital	1	3	4	5
Técnicas de representación	1	3	4	5	Técnicas de representación	1	3	4	5
Dibujo avanzado	1	3	4	5	Dibujo avanzado	1	3	4	5
Dibujo técnico	1	3	4	5	Dibujo técnico	1	3	4	5
	Sin equivalencia				Taller de edición de mapa de bits	1	3	4	5
	Sin equivalencia				Matemáticas	1	0	1	2
	Sin equivalencia				Taller de comportamiento profesional	1	1	2	3
	Sin equivalencia				Teorías económicas	1	0	1	2
Conocimiento y sociedad	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Escritura y análisis del contexto	3	0	3	6	Comprensión lectora				
Teoría del diseño I	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Historia del arte	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Escritura y análisis del contexto	3	0	3	6	Comprensión lectora				
Teoría de la comunicación II	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Teoría del diseño II	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Tutoría Inicial II	2	0	2	4	Tutoría inicial				1

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Tabla 24. Equivalencias entre el plan de estudios 2016 y el plan de estudios 2022 - Ciclo profesional área terminal Medios Audiovisuales

Plan de estudios de Diseño 2016 **Área terminal en Medios Audiovisuales** **Ciclo Profesional**					**Plan de estudios de Diseño 2022** **Área terminal en Medios Audiovisuales** **Ciclo Profesional**				
Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos	Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos
Investigación para la comunicación audiovisual y aplicada	2	0	2	4	Investigación aplicable al diseño	2	0	2	4
Cultura de masas y sociedad	2	0	2	4	Cultura de masas y sociedad	2	0	2	4
Seminario de Redes sociales	2	0	2	4	Seminario de Redes Sociales	2	0	2	4
Estudios visuales	2	0	2	4	Estudios visuales	2	0	2	4
Sin equivalencia					Seminario de introducción a la sustentabilidad	2	0	2	4
Historia general de los medios y sistemas de comunicación	2	0	2	4	Historia general de los medios y sistemas de comunicación	2	0	2	4
Infografía	1	3	4	5	Infografía	1	3	4	5
Animación tradicional	1	3	4	5	Animación tradicional	1	3	4	5
Taller de iluminación	1	3	4	5	Taller de iluminación	1	3	4	5
Cine y video: no ficción	1	3	4	5	Cine y video: no ficción	1	3	4	5

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Sin equivalencia					Estadística aplicada a la empresa	2	0	2	4
Metodologías cuantitativas y estudios de audiencias	2	0	2	4	Metodologías aplicables al diseño	2	0	2	4
Análisis y psicología de la comunicación y del mensaje audiovisual	2	0	2	4	Análisis del mensaje	2	0	2	4
Seminario de medios de comunicación corporativos	2	0	2	4	Seminario de comunicación	2	0	2	4
Sin equivalencia					Seminario de sustentabilidad	2	0	2	4
Historia de la fotografía y el cine	2	0	2	4	Historia de la fotografía y el cine	2	0	2	4
Taller de cine y video con edición	1	3	4	5	Taller de cine y video con edición	1	3	4	5
Programación estructurada	1	3	4	5	Programación estructurada	1	3	4	5
Animación 2D digital	1	3	4	5	Animación 2D digital	1	3	4	5
Pre-prensa, Prensa y Post-prensa	1	3	4	5	Diseño editorial para Medios Audiovisuales	1	3	4	5
Sin equivalencia					Presupuestos y costos	2	0	2	4
Conceptos básicos de Mercadotecnia,	2	0	2	4	Conceptos básicos de mercadotecnia	2	0	2	4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Mercadotecnia social y mercadotecnia comercial									
Metodologías cualitativas y taller de análisis de mensajes	2	0	2	4	Metodologías del diseño	2	0	2	4
Análisis ético del discurso	2	0	2	4	Análisis ético del discurso	2	0	2	4
Sin equivalencia					Ciencias cognitivas aplicadas al diseño	2	0	2	4
Pensamiento complejo y Comunicación transdisciplinar	2	0	2	4	Pensamiento complejo y transdisciplinar	2	0	2	4
Publicidad	2	0	2	4	Publicidad	2	0	2	4
Taller radiofónico (tradicional e internet)	1	3	4	5	Taller radiofónico (tradicional e internet)	1	3	4	5
Taller de interactividad avanzada	1	3	4	5	Taller de interactividad avanzada	1	3	4	5
Taller de diseño de sonido	1	3	4	5	Taller de diseño de sonido	1	3	4	5
Animación 3D digital	1	3	4	5	Animación 3D digital	1	3	4	5
Sin equivalencia					Finanzas básicas	1	0	1	2
Marco jurídico de medios de comunicación	2	0	2	4	Marcos legales aplicables al diseño	2	0	2	4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Seminario de medios de comunicación alternativos	2	0	2	4	Seminario de análisis del diseño inclusivo	2	0	2	4
Géneros y narrativas Fotográficas	2	0	2	4	Géneros y narrativas fotográficas	2	0	2	4
Historia de los medios digitales (Internet y redes sociales)	2	0	2	4	Historia de los medios digitales (Internet y redes sociales)	2	0	2	4
Taller de video (tradicional e internet)	1	3	4	5	Taller de video (tradicional e Internet)	1	3	4	5
Taller de desarrollo de proyecto de producción	1	3	4	5	Taller de desarrollo de proyecto de producción	1	3	4	5
Escenografía para video	1	3	4	5	Escenografía digital	1	3	4	5
Género y narrativas Radiofónicas	2	0	2	4	Introducción a la Radio	1	3	4	5
Radio I	1	3	4	5					
Sin equivalencia					Planeación estratégica	1	0	1	2
Sin equivalencia					Taller de comportamiento profesional	1	1	2	3
Escritura y análisis del contexto	3	0	3	6	Comprensión lectora				
Géneros y narrativas periodísticas	2	0	2	4	Sin equivalencia				

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Tutoría profesional I	2	0	2	4	Tutoría profesional				1
Escritura y análisis del contexto	3	0	3	6	Comprensión lectora				
Géneros y narrativas Cinematográficas	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Tutoría profesional II	2	0	2	4	Tutoría profesional				1
Géneros y narrativas impresas	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Historia de la Radio y la televisión	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Tutoría profesional III	2	0	2	4	Tutoría profesional				1
Conceptos de las tecnologías de la información	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Géneros y narrativas Televisivas	2	0	2	4	Sin equivalencia				

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Tabla 25. Equivalencias entre el plan de estudios 2016 y el plan de estudios 2022 - Ciclo especializado área terminal Medios Audiovisuales

Plan de estudios de Diseño 2016 **Área terminal en Medios Audiovisuales** **Ciclo Especializado**					**Plan de estudios de Diseño 2022** **Área terminal en Medios Audiovisuales** **Ciclo Especializado**				
Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos	Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos
Problemas contemporáneos del mundo	2	0	2	4	Problemas contemporáneos del mundo	2	0	2	4
Análisis contextual para la comunicación de la ciencia	2	0	2	4	Análisis contextual para la comunicación de la ciencia	2	0	2	4
Sin equivalencia					Diseño inclusivo	2	2	4	6
Gestión y distribución de productos audiovisuales	1	3	4	5	Gestión y distribución de productos audiovisuales	1	3	4	5
Taller de periodismo	1	3	4	5	Taller de periodismo	1	3	4	5
Sin equivalencia					Diseño para grupos vulnerables	1	3	4	5
Diseño y gestión de proyectos de divulgación de las ciencias II	1	3	4	5	Diseño y gestión de proyectos culturales	1	3	4	5
Práctica profesional				5	Práctica profesional				5
Problemas contemporáneos de México y su entorno	2	0	2	4	Problemas contemporáneos de México y su entorno	2	0	2	4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Estructura y funcionamiento de una unidad de cultura científica	2	2	4	6	Estructura y funcionamiento de una unidad de cultura científica	1	3	4	5
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto II	3	0	3	3	Taller de diseño de producción y gestión de proyecto	1	3	4	5
Diseño y gestión de proyectos de divulgación de las ciencias I	1	3	4	5	Diseño y gestión de divulgación de las ciencias	1	3	4	5
Sin equivalencia					Realidad virtual y aumentada	1	3	4	5
Radio II	1	3	4	5	Radio avanzado	1	3	4	5
Servicio social				5	Servicio Social				5
Seminario de tesis	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Ensayo y periodismo	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Reportaje de investigación	2	2	4	6	Sin equivalencia				
Divulgación y periodismo científico	2	2	4	6	Sin equivalencia				
Historia de la divulgación científica	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto I	0	3	3	3	Sin equivalencia				
Seminario de tesis	2	0	2	4	Sin equivalencia				

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Opinión pública y comunicación	2	0	2	4	Sin equivalencia
Políticas públicas de Ciencia y Tecnología	2	0	2	4	Sin equivalencia
Cultura científica y comprensión pública de la ciencia	2	2	4	6	Sin equivalencia
Historia del periódico y la revista	2	0	2	4	Sin equivalencia
Cine y video: animación 2D y 3D	1	3	4	5	Sin equivalencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Tabla 26. Equivalencias entre el plan de estudios 2016 y el plan de estudios 2022 - Ciclo profesional área terminal Gráfico

Plan de estudios de Diseño 2016 Área terminal Gráfico Ciclo Profesional					**Plan de estudios de Diseño 2022 Área terminal Gráfico Ciclo Profesional**				
Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos	Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos
Investigación aplicada para el diseño gráfico	2	0	2	4	Investigación aplicable al diseño	2	0	2	4
Cultura de masas y sociedad	2	0	2	4	Cultura de masas y sociedad	2	0	2	4
Seminario de Redes sociales	2	0	2	4	Seminario de Redes sociales	2	0	2	4
Sin equivalencia					Estudios visuales	2	0	2	4
Seminario de sustentabilidad I	2	0	2	4	Seminario de introducción a la sustentabilidad	2	0	2	4
Historia del diseño	2	0	2	4	Historia del diseño contemporáneo	2	0	2	4
Gramática visual	1	3	4	5	Gramática visual	1	3	4	5
Taller de composición de retículas	1	3	4	5	Taller de composición de retículas	1	3	4	5
Fotografía artística y de estudio	1	3	4	5	Fotografía artística y de estudio	1	3	4	5
Infografía	1	3	4	5	Infografía	1	3	4	5
Sin equivalencia					Estadística aplicada a la	2	0	2	4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

					empresa				
Tutoría profesional I	2	0	2	4	Tutoría profesional				1
Metodologías cuantitativas y estudios de mercado	2	0	2	4	Metodologías aplicables al diseño	2	0	2	4
Análisis y psicología de la comunicación y del mensaje	2	0	2	4	Análisis del mensaje	2	0	2	4
Seminario de comunicación corporativa	2	0	2	4	Seminario de comunicación	2	0	2	4
Seminario de sustentabilidad II	2	0	2	4	Seminario de sustentabilidad	2	0	2	4
Escuelas del diseño	2	0	2	4	Escuelas del diseño	2	0	2	4
Imagen de identidad	1	3	4	5	Imagen de identidad	1	3	4	5
Animación tradicional	1	3	4	5	Animación tradicional	1	3	4	5
Ilustración tradicional	1	3	4	5	Ilustración tradicional	1	3	4	5
Señalética y gráfica ambiental	1	3	4	5	Señalética y gráfica ambiental	1	3	4	5
Sin equivalencia					Presupuestos y costos	2	0	2	4
Conceptos Básicos de Mercadotecnia, Mercadotecnia social y mercadotecnia	2	0	2	4	Conceptos básicos de mercadotecnia	2	0	2	4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

comercial									
Tutoría profesional II	2	0	2	4	Tutoría profesional				1
Metodologías cualitativas y taller de análisis de mensajes	2	0	2	4	Metodologías del diseño	2	0	2	4
Análisis ético del discurso	2	0	2	4	Análisis ético del discurso	2	0	2	4
Ciencias cognitivas aplicadas al diseño	2	0	2	4	Ciencias cognitivas aplicadas al diseño	2	0	2	4
Pensamiento complejo y transdisciplinar	2	0	2	4	Pensamiento complejo y transdisciplinar	2	0	2	4
Publicidad	2	0	2	4	Publicidad	2	0	2	4
Etiqueta y empaque	1	3	4	5	Etiqueta y empaque	1	3	4	5
Animación 2D digital	1	3	4	5	Animación 2D digital	1	3	4	5
Interactividad, hipertexto y redes (Sitios Web)	1	3	4	5	Interactividad, hipertexto y redes	1	3	4	5
Diseño editorial I	1	3	4	5	Introducción al Diseño editorial	1	3	4	5
Técnicas de reproducción	1	3	4	5	Técnicas de reproducción	1	3	4	5
Sin equivalencia					Finanzas básicas	1	0	1	2
Marco jurídico de la propiedad intelectual	2	0	2	4	Marcos legales aplicables al diseño	2	0	2	4
Tutoría profesional III	2	0	2	4	Tutoría profesional				1
Seminario de	2	0	2	4	Seminario de	2	0	2	4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

análisis del diseño inclusivo					análisis del diseño inclusivo				
Diseño de ambientes	2	0	2	4	Diseño de ambientes	2	0	2	4
Animación 3D	1	3	4	5	Animación 3D	1	3	4	5
Diseño y producción de videojuegos básicos	1	3	4	5	Diseño y producción de videojuegos básicos	1	3	4	5
Diseño editorial II	1	3	4	5	Diseño editorial	1	3	4	5
Cartel	1	3	4	5	Cartel	1	3	4	5
Administración básica	2	0	2	4	Planeación estratégica	1	0	1	2
Sin equivalencia					Taller de comportamiento profesional	1	1	2	3
Escritura y análisis del contexto	3	0	3	6	Comprensión lectora				
Estética	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Fundamentos tipográficos	1	3	4	5	Sin equivalencia				
Escritura y análisis del contexto	3	0	3	6	Comprensión lectora				
Semiótica	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Design thinking	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Seminario de imagen y paisaje	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Pre-prensa digital	1	3	4	5	Sin equivalencia				

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Tabla 27. Equivalencias entre el plan de estudios 2016 y el plan de estudios 2022 - Ciclo especializado área terminal Gráfico

Plan de estudios de Diseño 2016 Área terminal Gráfico Ciclo Especializado					**Plan de estudios de Diseño 2022 Área terminal Gráfico Ciclo Especializado**				
Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos	Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos
Problemas contemporáneos del mundo	2	0	2	4	Problemas contemporáneos del mundo	2	0	2	4
Diseño inclusivo	2	2	4	6	Diseño inclusivo	2	2	4	6
Historia del estado del arte de los grupos vulnerables	2	0	4	4	Historia del estado del arte de los grupos vulnerables	2	0	4	4
Diseño para analfabetas y población en extrema pobreza	1	1	2	3	Diseño para grupos vulnerables	1	3	4	5
Diseño para comunidades indígenas	1	1	2	3					
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto I	0	8	8	8	Taller de diseño de producción y gestión de proyecto	1	3	4	5
Diseño háptico, lumínico y espacial	1	1	2	3	Diseño háptico, lumínico y espacial	1	3	4	5
Prácticas profesionales	-	-	-	5	Práctica profesional	-	-	-	5
Problemas contemporáneos de México y su entorno	2	0	4	4	Problemas contemporáneos de México y su entorno	2	0	4	4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Taller de diseño de producción y gestión de proyecto II	0	8	8	8	Taller de diseño de producción y gestión de proyecto	1	3	4	5
Diseño para infancia	1	1	2	3	Diseño para infancia	1	3	4	5
Diseño para adultos mayores	1	1	2	3	Diseño para personas adultas mayores	1	3	4	5
Diseño para jóvenes en riesgo	1	1	2	3	Diseño para jóvenes en riesgo	1	3	4	5
Servicio social	-	-	-	5	Servicio social	-	-	-	5
Seminario de tesis	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Diseño para educación especial (Problemas cognitivos)	1	1	2	3	Sin equivalencia				
Seminario de tesis	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Diseño de Interactividad: entornos de aprendizaje y desarrollo de contenidos	1	1	2	3	Sin equivalencia				
Teorías psicopedagógicas	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Diseño para todas las edades	2	2	4	6	Sin equivalencia				

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Tabla 28. Equivalencias entre el plan de estudios 2016 y el plan de estudios 2022 - Ciclo profesional área terminal Industrial y Objetos

Plan de estudios de Diseño 2016 Área terminal Industrial Ciclo Profesional					**Plan de estudios de Diseño 2022 Área terminal Objetos Ciclo Profesional**				
Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos	Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos
Investigación aplicada para el diseño industrial	2	0	2	4	Investigación aplicable al diseño	2	0	2	4
Cultura de masas y sociedad	2	0	2	4	Cultura de masas y sociedad	2	0	2	4
Seminario de imagen y paisaje	2	0	2	4	Seminario de Redes Sociales	2	0	2	4
Dibujo técnico digital II	1	3	4	5	Estudios visuales	2	0	2	4
Seminario de sustentabilidad I	2	0	2	4	Seminario de introducción a la sustentabilidad	2	0	2	4
Historia del diseño	2	0	2	4	Historia del diseño contemporáneo	2	0	2	4
Antropometría y ergonomía	1	3	4	5	Antropometría y ergonomía	1	3	4	5
Laboratorio de diseño con maderas	1	3	4	5	Laboratorio de diseño con maderas	1	3	4	5
Laboratorio de diseño con metales	1	3	4	5	Laboratorio de diseño con materiales	1	3	4	5
Cálculo integral	1	3	4	5	Matemáticas avanzadas	1	3	4	5
Sin equivalencia					Estadística aplicada a la empresa	2	0	2	4
Tutoría	2	0	2	4	Tutoría profesional	-	-	-	1

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

profesional I									
Metodologías cuantitativas y estudios de mercado	2	0	2	4	Metodologías aplicables al diseño	2	0	2	4
Análisis y psicología de la comunicación del objeto	2	0	2	4	Análisis del objeto	2	0	2	4
Análisis de la forma	2	0	2	4	Seminario análisis de la forma	2	0	2	4
Seminario de sustentabilidad II	2	0	2	4	Seminario de sustentabilidad	2	0	2	4
Escuelas del diseño	2	0	2	4	Escuelas del diseño	2	0	2	4
Diseño de producto I	1	3	4	5	Diseño de productos	1	3	4	5
Laboratorio de diseño con plásticos	1	3	4	5	Laboratorio de diseño con plásticos	1	3	4	5
Laboratorio de diseño con vitrocerámicos	1	3	4	5	Taller de diseño con vitrocerámicos	1	3	4	5
Dibujo técnico digital I	1	3	4	5	Dibujo técnico digital	1	3	4	5
Física aplicada al diseño	1	3	4	5	Física aplicada al diseño	1	3	4	5
Sin equivalencia					Presupuestos y costos	2	0	2	4
Conceptos Básicos de Mercadotecnia, Mercadotecnia social y mercadotecnia comercial	2	0	2	4	Conceptos básicos de mercadotecnia	2	0	2	4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Tutoría profesional II	2	0	2	4	Tutoría profesional	-	-	-	1
Metodologías cualitativas y taller de análisis de objetos	2	0	2	4	Metodologías del diseño	2	0	2	4
Análisis ético del discurso	2	0	2	4	Análisis ético del discurso	2	0	2	4
Ciencias cognitivas aplicadas al diseño	2	0	2	4	Ciencias cognitivas aplicadas al diseño	2	0	2	4
Pensamiento complejo y transdisciplinar	2	0	2	4	Pensamiento complejo y transdisciplinar	2	0	2	4
Diseño industrial y publicidad	2	0	2	4	Publicidad	2	0	2	4
Diseño de producto II	1	3	4	5	Empaque y embalaje	1	3	4	5
Biónica	1	3	4	5	Biónica	1	3	4	5
Modelado 3D	1	3	4	5	Modelado 3D	1	3	4	5
Mecanismos y sistemas	1	3	4	5	Mecanismos y sistemas	1	3	4	5
Presentación de proyectos	1	3	4	5	Presentación de proyectos	1	3	4	5
Sin equivalencia					Finanzas básicas	1	0	1	2
Marco jurídico de la propiedad intelectual	2	0	2	4	Marcos legales aplicables al diseño	2	0	2	4
Tutoría profesional III	2	0	2	4	Tutoría profesional	-	-	-	1
Seminario de análisis del diseño inclusivo	2	0	2	4	Seminario de análisis del diseño inclusivo	2	0	2	4
Diseño de ambientes	2	0	2	4	Diseño de ambientes	2	0	2	4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Diseño de espacios efímeros	1	3	4	5	Diseño de espacios efímeros	1	3	4	5
Estructuras	1	3	4	5	Estructuras	1	3	4	5
Desarrollo de prototipos	1	3	4	5	Desarrollo de prototipos	1	3	4	5
Tecnologías de producción	1	3	4	5	Tecnologías de producción	1	3	4	5
Administración básica	2	0	2	4	Planeación estratégica	1	0	1	2
Sin equivalencia					Taller de comportamiento profesional	1	1	2	3
Escritura y análisis del contexto	3	0	3	6	Comprensión lectora				
Comunicación del producto	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Estética	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Escritura y análisis del contexto	3	0	3	6	Comprensión lectora				
Semiótica	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Design thinking	2	0	2	4	Sin equivalencia				

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Tabla 29. Equivalencias entre el plan de estudios 2016 y el plan de estudios 2022 - Ciclo especializado área terminal Industrial y Objetos

Plan de estudios de Diseño 2016 Área terminal Industrial Ciclo Especializado					**Plan de estudios de Diseño 2022 Área terminal Objetos Ciclo Especializado**				
Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos	Unidad de aprendizaje	Horas teóricas	Horas prácticas	Horas totales	Créditos
Problemas contemporáneos del mundo	2	0	2	4	Problemas contemporáneos del mundo	2	0	2	4
Diseño inclusivo	2	2	4	6	Diseño inclusivo	2	2	4	6
Historia del estado del arte de los grupos vulnerables	2	0	4	4	Historia del estado del arte de los grupos vulnerables	2	0	4	4
Diseño para analfabetas y población en extrema pobreza	1	1	2	3	Diseño para grupos vulnerables	1	3	4	5
Diseño para comunidades indígenas	1	1	2	3					
Taller de diseño de producción y gestión de proyecto I	0	8	8	8	Taller de diseño de producción y gestión de proyecto	1	3	4	5
Diseño háptico, lumínico y espacial	1	1	2	3	Diseño háptico, lumínico y espacial	1	3	4	5
Práctica profesional	-	-	-	5	Práctica Profesional	-	-	-	5
Problemas contemporáneos de México y su entorno	2	0	4	4	Problemas contemporáneos de México y su entorno	2	0	4	4
Taller de diseño de producción y gestión de	0	8	8	8	Taller de diseño de producción y	1	3	4	5

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

proyecto II					gestión de proyecto				
Diseño para infancia	1	1	2	3	Diseño para infancia	1	3	4	5
Diseño para adultos mayores	1	1	2	3	Diseño para personas adultas mayores	1	3	4	5
Diseño para jóvenes en riesgo	1	1	2	3	Diseño para jóvenes en riesgo	1	3	4	5
Servicio social	-	-	-	5	Servicio social	-	-	-	5
Diseño para educación especial (Problemas cognitivos)	1	1	2	3	Sin equivalencia				
Diseño de Interactividad: entornos de aprendizaje y desarrollo de contenidos	1	1	2	3	Sin equivalencia				
Teorías psicopedagógicas	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Diseño para todas las edades	2	2	4	6	Sin equivalencia				
Seminario de tesis	2	0	2	4	Sin equivalencia				
Seminario de tesis	2	0	2	4	Sin equivalencia				

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

CONDICIONES PARA LA GESTIÓN Y OPERACIÓN

La operatividad del PE de la LD de la FD es la forma en que se determina como debe funcionar académica, administrativa y normativamente. Por ello se han considerado todos y cada uno de los instrumentos de planeación y legislativos de la UAEM, asimismo se han establecido parámetros generales que permitan que el PE opere de forma adecuada:

1. Realización de asambleas generales y por generación de estudiantes, y docentes
2. Juntas de trabajo del equipo administrativo
3. Talleres de capacitación docente
4. Difusión de información estratégica
5. Reuniones de Consejo Técnico
6. Reuniones colegiadas de docentes
7. Reuniones de la Comisión de Seguimiento del Plan de Estudios

El marco normativo con el que opera el programa educativo se sustenta en los siguientes reglamentos:

- Reglamento para el ingreso, promoción y permanencia del personal académico
- Reglamento de personal académico
- Reglamento de titulación profesional
- Reglamento de servicio social
- Reglamento general de servicios bibliotecarios

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

- Reglamento de becas
- Reglamento General de exámenes
- Reglamento de cultura física y deporte, y
- Los pertinentes según la legislación de la UAEM

Recursos humanos

El personal que labore e imparta docencia en la licenciatura en Diseño debe corresponder a las tendencias académicas y profesionales de las diversas áreas de conocimiento que implica esta licenciatura, así como tener una aproximación a la interculturalidad, la sustentabilidad, la inclusión y la Transdisciplina. Asimismo, deberá tender a tener grados de posgrado, mínimamente de licenciatura (con casos excepcionales comprobables), y tener disposición a participar en al menos un curso de capacitación al año.

El ingreso y la permanencia como docente de la licenciatura en Diseño se requiere cumplir con la legislación vigente en la UAEM y participar, en su caso, en los concursos de méritos o de oposición mediante el cumplimiento de los requisitos estipulados en las convocatorias y la legislación.

Los recursos humanos con los que cuenta la **Licenciatura en Diseño** son profesores investigadores y profesores por horas especializados en las diferentes áreas y ámbitos referentes a las temáticas de la licenciatura y de las unidades de aprendizaje, además de aquellos profesores externos que su formación profesional sea pertinente a las unidades de aprendizaje y que su capacidad y experiencia aporten al mejoramiento docente de la facultad.

El ingreso de profesores se acoge al contrato colectivo de trabajo que rige la UAEM, al Reglamento de Ingreso, Promoción y Permanencia del Personal Académico de la UAEM y al Reglamento de Personal Académico. A continuación, se presenta una tabla con PITC-RH de la Facultad de Diseño:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Tabla 30. Profesores Investigadores de Tiempo Completo de la Facultad de Diseño

Nombre	Grado académico	Especialidad	Miembro
María Araceli Barbosa Sánchez	Doctora	Historia del arte y el diseño, teoría del arte y el diseño	SNI
Juan Carlos Bermúdez Rodríguez	Doctor	Grabado, pintura, teoría del arte y el diseño	SNI
Laura Silvia Iñigo Dehud	Doctora	Diseño gráfico, editorial, pintura, ilustración, animación, cine	SNI
Lorena Noyola Piña	Doctora	Diseño gráfico, internet, hipertextualidad, programación, ciencias cognitivas	SEI
Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez	Maestro	Ilustración, Dibujo, Cartel y medios digitales	SEI

Adicionalmente la Facultad de Diseño cuenta con los siguientes Profesores de Tiempo Completo y Técnicos Académicos de Cómputo de Tiempo Completo:

Tabla 31. Profesores de Tiempo Completo y Técnicos Académicos de Cómputo de Tiempo Completo

Nombre	Grado académico	Especialidad	Estatus
Francisco Javier Pérez Valdez	Licenciatura	Cómputo (TAC)	Definitivo
Nelly Adriana Ramírez Olayo	Licenciatura	Medios Audiovisuales (PTC)	Definitivo

Quienes son profesores de tiempo parcial o por unidad de aprendizaje que pueden participar en la licenciatura, sin que el siguiente listado signifique un compromiso laboral o sea excluyente son:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Tabla 32. Profesores de Tiempo Parcial

Nombre	Grado académico	Especialidad
Bianca Vanessa Farias Bahena	Maestría	Administración
Ismael Tavera Nava	Licenciatura	Diseño
Sonalí Arias Carranco	Licenciatura	Ciencias de la comunicación
Julio Cesar Alanís López	Maestría	Ciencias de la comunicación
Zuriel Vargas Bahena	Licenciatura	Ciencias de la comunicación
Edgardo Mendoza Ozuna	Licenciatura	Sistemas electrónicos
Isaac Jhonatan Lara Ochoa	Licenciatura	Artes visuales
Liliana Hernández Molinar	Licenciatura	Diseño industrial
Abril Trinidad Bustamante Peralta	Licenciatura	Diseño gráfico
Cindy Patricia Acuña Albores	Maestría	Diseño gráfico
Luis Alfredo Cortes Álvarez	Licenciatura	Derecho
Georgina Cecilia Salazar Bustamante	Licenciatura	Educación
Adriana Araceli Figueroa Muñoz Ledo	Doctorado	Salud pública
Itzel Alonso Carrillo	Maestría	Psicología
José Teodoro Lavín León	Maestría	Imagen, arte, cultura y sociedad
Xóchitl Priscila González Berrelleza	Maestría	Producción editorial
Emma Yanet Flores Zamorano	Doctorado	Ciencias y artes para el diseño
Mónica Elizabeth Luna Meza	Maestría	Ingeniero industrial
Ilán Santiago Leboreiro Reyna	Maestría	Antropología
Aciel Martín Rivadeneyra Aguirre	Maestría	Imagen, arte, cultura y sociedad
Lucio Rogelio Ávila Moreno	Maestría	Arte y literatura
Misael Morales Jerónimo	Licenciatura	Artes
Lizandra Cedeño Villalba	Maestría	Imagen, arte, cultura y sociedad
Verónica Lara López	Doctorado	Educación

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Víctor Hugo Sánchez Reséndiz	Doctorado	Desarrollo rural
Zoraida García Carreño	Doctorado	Derecho y globalización
Esteban Martínez Preciado	Maestría	Imagen, arte, cultura y sociedad

Quienes ingresan como profesores por primera vez a impartir docencia en esta licenciatura en caso de que no tengan experiencia docente tomarán obligatoriamente el curso de didáctica aplicada a la enseñanza y el curso de pedagogía, impartido por profesores especialistas en estas disciplinas y de inmersión a la FD. Del mismo modo se ofrecerán a profesores cursos en diversas áreas para que logren mejorar sus herramientas didácticas, pedagógicas y disciplinares en las áreas a las que compete este plan de estudios. Del mismo modo se impulsarán los eventos, las conferencias, las pláticas, los talleres y las presentaciones de libros a las cuales deberán asistir nuestros profesores y que también son considerados como formación y actualización docente. En estas actividades se expedirá constancia a criterio de la Facultad de Diseño. Están obligados a presentar al menos un comprobante de actividad de capacitación y actualización docente cuando soliciten nuevamente participar en las actividades docentes de la Facultad.

La evaluación del desempeño docente dentro de la Facultad de Diseño será un ejercicio institucional en coordinación con la administración central y el SITAUAEM. Dicho modelo hace un ejercicio por fundamentar la propuesta desde una configuración teórica, retomando elementos del constructivismo desde la perspectiva sociocultural de Lev Vigotsky, la cual parte de concebir a la evaluación al desempeño docente como un proceso con fines diagnósticos, formativos y de reconocimiento, orientados hacia la comprensión, rectificación y mejoramiento del actuar profesional en el aula, campo, taller, hospital, laboratorio y/o gabinete.

Los fines y objetivos de la evaluación docente son:

1. Impulsar de manera permanente la cultura de la evaluación del desempeño docente que permita transformar los procesos de enseñar, aprender, desarrollar y dar cumplimiento a las finalidades establecidas en la Ley Orgánica de la UAEM, relacionadas con el trabajo docente.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

2. Mejorar la actividad didáctica y pedagógica del docente, formulando mecanismos de formación, capacitación y actualización que optimicen el desempeño en el aula, laboratorio, taller, campo o gabinete, atendiendo la consolidación de sus fortalezas y estableciendo alternativas para la atención de sus debilidades.
3. Promover la profesionalización docente de los trabajadores académicos que permita a la UAEM contar con profesionales competentes para la formación de recursos humanos y estimular su desempeño.
4. Establecer políticas institucionales que coadyuven en el desarrollo de quienes trabajan como académicos y en el fortalecimiento de la calidad educativa de la UAEM.
5. Reconocer y estimular la calidad de la enseñanza que ofrecen quienes trabajan como académicos mediante su desempeño docente. En cuanto a las funciones de la evaluación al desempeño docente, se enuncian las siguientes:
    - Conocer el estado actual de la práctica docente en cuanto a su desempeño, en el aula, taller, laboratorio o gabinete.
    - Detectar las necesidades de formación docente y disciplinar, mediante la identificación de fortalezas y áreas de oportunidad de las personas trabajadoras académicas, derivados de los resultados de los instrumentos elaborados para tal efecto.
    - Impulsar el desarrollo profesional de quienes trabajan como académicos a través de programas de capacitación, formación y actualización permanentes. Estimular al personal académico de acuerdo con los resultados de la evaluación de su desempeño.

En la estructura del modelo de evaluación docente se contemplan tres instrumentos:

a) Autoevaluación docente
b) Evaluación docente a partir de la opinión del estudiantado, y
c) Productividad Académica.

Con relación a los reportes, éstos se elaboran en tres niveles:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023

a) **Institucional** análisis cuantitativo general de los resultados de evaluación del desempeño docente; por nivel educativo, unidad académica y dimensión.
b) Por unidad académica análisis cuantitativo de los resultados obtenidos por quienes trabajan en la universidad que integran la plantilla docente adscrita a una unidad académica, el reporte incluye resultados por programa educativo
c) Individual análisis cuantitativo que comprende un marco de referencia institucional sobre los resultados de la UAEM, del nivel educativo, en el que fue evaluado, de su unidad académica y un promedio global de las unidades de aprendizaje en las que fue evaluado su desempeño docente Este reporte es de carácter estrictamente confidencial.

Cabe especificar que la FD no cuenta actualmente con suficientes Profesores Investigadores de Tiempo Completo. Asimismo, deben gestionarse el mismo número de TATC y de PTC, lo que daría a la Facultad de Diseño una fortaleza en todo sentido.

Las líneas de Generación y Aplicación del conocimiento (LGAC) en general de profesores son:

- Diseño Gráfico
- Diseño Industrial
- Comunicación
- Difusión y divulgación del conocimiento
- Redes sociales
- Imagen y su impacto en el Arte, la Cultura y la Sociedad
- Radio
- Prensa
- No ficción
- Cine
- Antropología

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Cabe reiterar que las LGAC se formalizarán una vez que la Facultad de Diseño, tenga contrataciones de PITC, PTC y TATC, asimismo, será que se conformen los Cuerpos Académicos respectivos, siendo una LGAC el Impacto de la imagen en el Arte, la Cultura y la Sociedad, que ya está siendo trabajada por un Cuerpo Académico consolidado. Otras LGAC que ya están trabajándose y son las que actualmente se manejan en el Doctorado y la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad y en la Especialidad en Diseño Editorial.

La práctica profesional actualmente ha rebasado fronteras tanto en su interior, con los diferentes medios de expresión, como en el exterior con otras áreas del conocimiento. De ahí la pertinencia que la formación del estudiante de la Facultad de Diseño esté basada en una formación integral, que implica, por un lado, la asimilación de conocimientos en el aula tanto prácticos como conceptuales, y por el otro, vincular estos conocimientos con la investigación y la producción creativa, a través de sus Líneas de Generación y Aplicación del Conocimiento (LGAC). Las LGAC enlistadas impactan de una manera u otra en los PE, a través de la docencia, la investigación y la difusión de la cultura y de los conocimientos.

Perfiles académicos

Quienes imparten docencia en la licenciatura en Diseño tendrán que cumplir con la legislación universitaria y cumplir con los requisitos de la Dirección de Personal de la UAEM y los comprobantes de los grados académicos acordes a la licenciatura, preferentemente posgrado. Deben ser capaces de fomentar el aprendizaje y el desarrollo de competencias, habilidades, destrezas y actitudes en el estudiantado. Sus perfiles se diferencian por ejes de formación siendo que deben tener experiencia comprobable en las temáticas del eje y en docencia, preferentemente dentro de la UAEM. Cada unidad de aprendizaje debe especificar con mayor detalle el perfil académico que se requiere.

Quienes son docentes de la facultad fungirán como mediadores y promotores del buen uso del diseño, de los medios de comunicación y de la imagen, dando la importancia a los procesos de diseño y comunicación como expansores del discurso, del sentir de la comunidad, para engrandecer dicho discurso y difundirlo.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Cada docente debe estar preparado y ser profesional de los contenidos que impartirá, para asegurar la calidad del aprendizaje del estudiantado.

Asimismo, en el Modelo Universitario se establece un perfil deseable del docente que estipula lo siguiente:

El Perfil ideal del docente universitario propuesto forma parte de un elemento orientador en la práctica docente congruente con el Modelo Universitario.

Conocimientos sobre:

- La unidad de aprendizaje que imparte, integrada a un currículo y a un contexto determinado.
- Las PERFI.
- Cuándo y cómo utilizar actividades de investigación con sus estudiantes.
- Utilización y el manejo adecuado de las nuevas tecnologías.
- La forma de planear las actividades de aprendizaje.
- Cómo coordinar el trabajo de su grupo.
- La manera de crear ambientes propicios para promover el aprendizaje.
- Los estilos de aprendizaje de sus estudiantes.

Las estrategias de motivación para que sus estudiantes indaguen y tengan una participación activa en el grupo:

- La manera de guiar a sus estudiantes para que apliquen sus aprendizajes de manera oportuna y certera.
- Las estrategias para lograr en el estudiantado la reflexión y el análisis del objeto de estudio.
- La manera de evaluar el aprendizaje de sus estudiantes.
- La manera de guiar y asesorar a sus estudiantes.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Habilidades para:

- Ejercer su criterio, seleccionar los contenidos y pedagogías más adecuados a cada contexto y a cada grupo.
- Tomar iniciativa en la puesta en marcha y desarrollo de ideas y proyectos innovadores.
- Desarrollar una pedagogía activa, basada en el diálogo, la vinculación teórica-práctica, la interdisciplinariedad, el trabajo en equipo.
- Ayudar a sus estudiantes a desarrollar los conocimientos, habilidades y valores necesarios para aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos, y aprender a ser.
- Lograr un nuevo planteamiento de las relaciones educativas, en donde existe confianza en el estudiante, compromiso respeto y empatía.
- Trabajar y aprender en equipo.
- Detectar oportunamente problemas entre sus estudiantes y canalizarlos a quien corresponda.

Actitudes de:

- Reflexión crítica sobre su papel y práctica pedagógica, asume un compromiso ético de coherencia entre lo que predica y lo que hace.
- Concebir a la institución educativa como una entidad al servicio de la persona.
- Situarse ante las exigencias que el mundo actual solicita a la educación.
- Tener el interés por mantenerse informado.
- Investigar, a fin de buscar, seleccionar y proveerse autónomamente la información requerida para su desempeño como docente.
- Impulsar actividades educativas más allá de la institución escolar.
- Constituir la libertad como el clima básico de la educación.
- Concebir la educación como apoyo para el desarrollo de comunidades, en la que todo ser humano es responsable de los otros seres y del uso del mundo natural.
- Defender el principio de autorrealización, la educación no se plantea sobre la enseñanza, sino en el terreno de facilitar el aprendizaje

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Recursos financieros

La gestión de recursos financieros se realiza desde tres ámbitos: desde la propia Facultad de Diseño, desde la Institución y desde programas federales externos. La FD genera recursos autogenerados que permiten contar con capacidad económica suficiente para cubrir con los gastos de operación, así como la adquisición de materiales y equipo tanto tecnológico y especializado para tres áreas de la Licenciatura en Diseño, y el mantenimiento y actualización de los equipos, además permiten coadyuvar en los trabajos de capacitación, actualización y apoyo de actividades de docentes, como lo son la asistencia a congresos. Estos recursos se recaudan a través de la organización y promoción de eventos académicos; cursos, talleres, diplomados, seminarios y coloquios. Por otra parte, desde la FD se gestionan recursos de apoyo financiero extraordinario federales, como el Programa de fortalecimiento a la Excelencia Educativa (PROFEXCE) y Fondo de Aportaciones Múltiples (FAM) por medio de los cuales es posible la adquisición de acervo especializado actualizado, equipo y materiales de cómputo, además de mobiliario para los espacios de docencia. Por otro lado, se encuentran los recursos que convoca el CONACYT. Asimismo, la institución gestiona recursos que permiten la contratación de profesores de tiempo parcial y profesores por honorarios; todos estos de calidad. La UAEM proporciona las condiciones necesarias para un buen desarrollo de los servicios administrativos. A partir de los puestos de gestión académica y administrativa se desarrollan actividades de vinculación con los sectores sociales y culturales que permiten que nuestros estudiantes realicen prácticas profesionales, prácticas formativas, servicio social y que se adentren a posibilidades laborales reales. También, la gestión para la organización de actividades académicas para el estudiantado y docentes.

Gracias a las tres fuentes de financiamiento mencionadas, la Facultad de Diseño posee los recursos económicos necesarios para llevar a cabo las actividades de la LD.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Infraestructura

En cuanto a la infraestructura física la FD cuenta con la siguiente:

- 7 aulas con mobiliario básico y de ellas, todas se encuentran equipadas con una pantalla plana y de las cuales 5 con computadoras iMac que tienen conexión a internet para poder impartir clases híbridas. La capacidad normal de estos espacios permite atender a 30 estudiantes para la cátedra.
- 2 laboratorios de cómputo con los recursos necesarios para actividades de fotografía digital, multimedia, vídeo y animación.
- 1 taller con equipo para maderas, y equipado para usos múltiples, entre ellas para serigrafía y metales.
- 1 sala de juntas para llevar a cabo reuniones y presentaciones.

Además, se realizan las gestiones en conjunto con la administración central de la UAEM para que se proporcionen los espacios faltantes para contar con:

- Taller de plásticos
- Taller de metales
- Taller de vitrocerámicos
- Cabina de radio equipada
- Estudio de video y fotografía equipado
- Más y mejores instalaciones, que se adecúen para la impartición de clases

Lo anterior nos permitirá mantener la calidad del Programa Educativo ante el Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño (COMAPROD).

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Además, al encontrarnos dentro del campus Norte de la UAEM se tiene acceso a los servicios que esta proporciona como son: biblioteca central, áreas deportivas, gimnasio, auditorios y espacios académicos en otras unidades académicas.

No obstante, a lo anterior se remarca la importancia de tener una biblioteca especializada en la propia FD y espacios con cubículos para dar una atención personalizada al estudiantado, contar con más equipo de cómputo y aumentar la cantidad de aulas conforme incremente la matrícula.

Recursos materiales

Los recursos materiales con los que cuenta la FD y los cuales siguen incrementándose gracias a los recursos que se generan y gestionan, son:

- 49 computadoras actualizadas con software gráfico pertinente a las asignaturas que se imparten, 24 con sistema operativo Windows y 25 con Mac OS, con memoria RAM superior a los 4 GB, todas con acceso a internet
- 9 cámaras fotográficas profesionales
- 1 cámara de video profesional
- 10 pantallas planas superiores a las 50 pulgadas
- 6 micrófonos profesionales para radio y tv
- 7 tabletas gráficas digitales Wacom
- Sierras especializadas para trabajos con madera
- Soldadora de puntos, dobladora de tubos y tórculo para trabajos con metales
- También se cuenta con herramientas, materiales y accesorios en donde se incluyen los que son para fotografía, audio, video, multimedia, maderas y metales
- Material, equipos, herramientas y suministros para dichos talleres
- Mobiliario para aulas, oficinas y talleres

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

- Licencias de software y hardware actualizado según los avances técnico-tecnológicos de las disciplinas que se abordan en este plan de estudios

Estrategias de desarrollo

Para desarrollar la LD, la FD ha generado convenios de intercambio cultural, movilidad estudiantil y docente y participación y organización conjunta con universidades públicas y entidades privadas, tanto nacionales como internacionales, tales como: la Universidad Nacional Autónoma de México; La Universidad Autónoma del Estado de México; la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo; la Universidad Veracruzana; La Universidad Autónoma de Nuevo León; la Universidad de Castilla-La Mancha, la Universidad de Valencia; la Universidad de Barcelona entre otras.

El desarrollo también está en función de los convenios que establecen los Cuerpos Académicos involucrados en el PE y la impartición de unidades de aprendizaje. Asimismo, se están desarrollando las siguientes estrategias:

- Concreción de proyectos que nos permitirán recabar fondos para un mejor acondicionamiento de los laboratorios, los talleres y de las aulas.
- Fomento de diplomados, seminarios, etc. para la generación de mayor número de recursos que a su vez apoyen la capacitación docente.
- Capacitación en el Modelo educativo de la institución y en las estrategias didácticas para alcanzar sus objetivos, así como evaluar el impacto de dicha capacitación en el quehacer docente.
- Desarrollar las estrategias pertinentes para que la toma de decisiones se haga colegiadamente de la manera que mejor convenga, pero siempre buscando que se cumpla con el modelo educativo vigente y el perfil de egreso y que las decisiones tomadas sean socializadas entre los integrantes de la comunidad académica.

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

- Vinculación con la investigación, planeada y sistematizada para que forme parte del quehacer de las actividades del programa académico y que se documenten los logros alcanzados.

En cuanto a la planta académica se tiene la necesidad institucional de habilitarla al máximo grado académico existente a la fecha.

Además, está contemplada la actualización semestral de los contenidos curriculares, a partir de la vida académica del personal docente, quienes tienen la responsabilidad de reflejar la actualidad de su quehacer dentro del aprendizaje del estudiantado. De esta manera, se previene la fosilización del PE, al mismo tiempo que se prevé que quienes egresan representen siempre una opción viable e innovadora para el mercado laboral.

En general las estrategias de desarrollo para la licenciatura están basadas en los de la Facultad de Diseño y son la gestión de más y mejores instalaciones, equipo e infraestructura en general, y la capacidad académica. Dentro de lo anterior también se ubica la movilidad y la vinculación. Los convenios vigentes para la Facultad de Diseño son aquellos de la administración central y los que la propia Facultad vaya gestionando según los intereses de su comunidad.

Asimismo, se enlista lo siguiente:

- Se establecerán mecanismos de comunicación con el área de servicios escolares con la finalidad de acordar el sistema de registro escolar de las unidades de aprendizaje y las formas en que se dará el seguimiento de la trayectoria académica de los alumnos.
- Para el caso de la formación en contexto, se establecerán los vínculos y los convenios para la inserción del estudiantado en los escenarios de prácticas, estancias, servicio social y otros, según sea el caso de la profesión.
- Lo planteado a través de este documento que permita la buena implementación del programa educativo.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

SISTEMA DE EVALUACIÓN CURRICULAR

El PE estará sometido a una constante evaluación en la que participará el estudiantado (a través de sus evaluaciones docentes y diversos instrumentos de la propia Facultad y la administración central), quienes egresan (a través de una dinámica conjunta entre la Facultad y la administración central), la comunidad académica (a través de la evaluación docente y de los colegiados académicos) y la administración de la Facultad, en última instancia se conformó una Comisión de Seguimiento del Plan de Estudios responsable y encargada de la revisión permanente y evaluación periódica del programa. Cada inicio de semestre quienes imparten docencia deberá entregar su planeación de unidad de aprendizaje para aprobación por el Consejo Técnico, esto lo deberán hacer antes de la primera semana del semestre lectivo. En esa planeación deben consignarse las actividades, contenidos concretos y actualizados y los formatos de evaluación para cada una de las unidades. El Consejo Técnico es la autoridad colegiada que está a cargo de la revisión, en su caso aprobación o de sugerir modificaciones a los programas. Cada ciclo escolar la Comisión deberá realizar un informe en el que dé cuenta de los hallazgos encontrados, de tal forma que permitan saber si es necesario realizar actualizaciones, ajustes parciales o totales o reestructuración del PE.

La evaluación deberá servir también para conocer la correspondencia entre la operación, aplicación y cumplimiento de los propósitos del plan y de las unidades de aprendizaje, conocer el progreso del estudiantado, obtener información que apoye a quienes imparten docencia en el mejoramiento de su práctica docente en el proceso de enseñanza aprendizaje, y permita tomar decisiones académicas y

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

administrativas, buscando soluciones para los casos en donde no se esté aplicando de manera adecuada y, por otra parte, fortalecer aquellos aspectos que estén dando buenos resultados.

A los dos años de haberse implementado este PE deberá analizarse con miras a ajustes, en beneficio de la comunidad de la Facultad de Diseño. La administración de la Facultad se responsabilizará del seguimiento académico de la implementación y desarrollo del PE de la licenciatura en Diseño con áreas terminales en Medios Audiovisuales, Gráfico y de Objetos. También académicos y personal de confianza mantendrán permanentemente procesos de interacción con estudiantes para conocer aquellas circunstancias que pudieran generar situaciones académicas irregulares.

Además de lo anterior, el PE debe cumplir con los requerimientos de calidad necesarios para la reacreditación por el COMAPROD.

Finalmente, los casos no previstos los podrá resolver la dirección de la Facultad y/o el Consejo Técnico, siempre apegándose a la legislación vigente en la UAEM.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

REFERENCIAS O FUENTES DE CONSULTA

Ambrose, H. y Harris, P. (2009). *Fundamentos de la tipografía*. Barcelona: Parramón, pág 33.

Amorós Pons, Anna; Fontán Maquiera, María Olga (S/F), *Soportes y formatos en la nueva producción audiovisual. Evolución, Características, Tendencias,* Asociación española de investigación de la comunicación. Recuperado octubre de 2014 de http://www.ae-ic.org/malaga2010/upload/ok/210.pdf

Arboleda Martín. (2010). "El postestructuralismo como punto de intersección entre medio ambiente y sociedad" en *Civilizar: Ciencias Sociales y Humanas.* Vol. 10 (19): 15-22, julio-diciembre de 2010. https://doi.org/10.22518/16578953.47. Bogotá: Universidad Sergio Arboleda.

Barnicoat, J. (1997). *Los carteles, su historia y su lenguaje*. México: Gustavo Gili, pág 7.

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Comunicación, Fuente: https://admision.buap.mx/sites/default/files/Planes%20de%20Estudio/2020/Sociales%20y%20Humanidades/Licenciatura%20en%20Comunicaci%C3%B3n.pdf

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Licenciatura en Diseño Gráfico, Fuentes: https://des.buap.mx/sites/default/files/Licenciatura%20en%20Dise%C3%B1o%20Gr%C3%A1fico_0.pdf, https://arquitectura.buap.mx/sites/default/files/triptico_DSG.pdf

Benjamin, Walter (2003) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica.* Trad. Andrés E. Weikert. México: Editorial Ítaca, p. 40

Del Val Blanco, José. (S/F). *Proyecto Docente. México Nación Multicultural,* Evangelina Mendizábal, coordinadora Proyecto Docente "México Nación Multicultural" Semestre 2014-2, UNAM, pp. 37

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Freire, P. (1987). *El compromiso del profesional,* México: Centro de experimentación para el desarrollo de la formación tecnológica (CEDeFT).

Freund, Gisele (2006) La fotografía como documento social. Barcelona: Gustavo Gili. SL., p.14

INEGI (2020), *México en cifras, Gobierno Federal*, Recuperado el 9 de octubre de 2021 de https://www.inegi.org.mx/app/areasgeograficas/?ag=00

INEGI (2020), P*anorama sociodemográfico de Morelos. Censo de Población y Vivienda 2020*, PDF, disponible en: https://www.inegi.org.mx/app/biblioteca/ficha.html?upc=702825197896

INEGI (2010), *Censo General de Población y Vivienda, Gobierno Federal*.

Meggs, Philip. B. (1991). *Historia del Diseño Gráfico,* Ed. Trillas, reimpresión 2010, p. 562

Moebius, E. (2012) "Postestructuralismo y ciencias sociales". En de la Garza, E., Leyva, G. *Tratado de Metodología de Las Ciencias Sociales: perspectivas actuales.* Fondo de Cultura Económica y Universidad Autónoma Metropolitana, pp. 594.

Papanek, Victor. (2014). *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social.* Cataluña: Pol len ediciones. P. 167

Plan Nacional de Desarrollo 2012-2018

Plan Nacional de Desarrollo 2018-2023

Plan Estatal de Desarrollo 2012-2018

Plan Estatal de Desarrollo 2018-2023

Plan Nacional de Desarrollo 2019-2024 https://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5565599&fecha=12/07/2019

Plan Estatal de Desarrollo 2019-2024 http://marcojuridico.morelos.gob.mx/archivos/reglamentos_estatales/pdf/PED2019-2024.pdf

Sin autor. (2015), *Scriptorium.* en Wikipedia, Recuperado el 18 de febrero de 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/Scriptorium.

Sin autor (2016), *Historia de Internet,* en Wikipedia, Recuperado el 9 de febrero de 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Internet.

UNESCO. (1990). *Declaración Mundial sobre Educación para Todos de Jomtien.*

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

UNESCO. (S/F) "La educación transforma vidas", disponible en: https://es.unesco.org/themes/education

Universidad Autónoma del Estado de Morelos. "Misión, visión y valores institucionales. Disponible en: https://www.uaem.mx/vida-universitaria/identidad-universitaria/mision.php

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Escuela de Teatro, Danza y Música, Plan de Estudios de la Licenciatura en Teatro y Proyecto de la Escuela de Teatro, Danza y Música, versión 2013, Cuernavaca, Morelos.

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Facultad de Arquitectura, Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño, versión 2013, Cuernavaca, Morelos.

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Facultad de Arquitectura, Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño, versión 2016, Cuernavaca, Morelos.

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Modelo Universitario, aprobada por Comisión Especial del Consejo Universitario, Cuernavaca, Morelos. Septiembre 2010.

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Modelo Universitario, aprobado por el Consejo Universitario en agosto de 2022.

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Órgano Informativo Universitario "Adolfo Menéndez Samará", 59, 20, 60, 51, y 100, Cuernavaca, Morelos.

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Plan Institucional De Desarrollo Educativo 2007 – 2013, Cuernavaca Morelos, 2007.

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Plan Institucional De Desarrollo 2012-2018, Cuernavaca Morelos, 2012.

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Plan Institucional De Desarrollo 2018-2023, Cuernavaca Morelos, 2018.

Universidad Autónoma de Querétaro, Licenciatura en Diseño Industrial, Fuente: https://www.uaq.mx/index.php/carreras/licenciaturas/fi/licenciatura-en-diseno-industrial

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Universidad Autónoma del Estado de México, Licenciatura en Diseño Industrial, Fuente: http://denms.uaemex.mx/exporientavirtual/wp-content/uploads/2014/12/Mapa_Disen%CC%83o_Industrial.pdf

Universidad Nacional Autónoma de México, Licenciatura en Diseño Industrial, Fuente: https://drive.google.com/file/d/1mnitX5tlR6HGDDvKA3tqAW1N-TKMiNhy/view

Universidad Autónoma del Estado de México, Licenciatura en Diseño Gráfico, Fuente: http://dep.uaemex.mx/portal/oferta.php?doc=planes

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Licenciatura en Diseño Gráfico, Fuente: https://www.uaeh.edu.mx/campus/actopan/oferta/diseno_grafico/

Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, Licenciatura en Diseño Gráfico y Digital, Fuente: https://upaep.mx/images/oferta_educativa/licenciaturas/pdf/DisenoGraficoyDigital.pdf

Universidad La Salle Cuernavaca, Licenciatura en Diseño Gráfico y Digital, Fuente: https://lasalle.mx/oferta-educativa/facultades/facultad-mexicana-de-arquitectura-disenio-y-comunicacion/licenciatura-en-disenio-grafico-y-digital/

Universidad Nacional Autónoma de México, Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, Fuente: http://oferta.unam.mx/planestudios/disycomunvis-plan-de-estudios14.pdf

Universidad Nacional Autónoma de México, Licenciatura en Arte y Diseño, Fuente: http://oferta.unam.mx/planestudios/arteydiseo-fad-plandeestudios.pdf

Universidad Nacional Autónoma de México, Licenciatura en Diseño Gráfico, Fuente: http://oferta.unam.mx/planestudios/diseografico-plan-de-estudio13.pdf

Universidad Autónoma de Querétaro, Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, Fuente: https://www.uaq.mx/index.php/carreras/licenciaturas/fba/licenciatura-en-diseno-y-comunicacion-visual

Universidad Nacional Autónoma de México, Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, Fuente: http://oferta.unam.mx/planestudios/disycomunvis-plan-de-estudios14.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Universidad de Guadalajara, Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas, Fuente: http://www.cuaad.udg.mx/?q=plan-de-estudios, http://www.cuaad.udg.mx/?q=sugerencia-academica

Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, Diseño Gráfico y Digital, Fuente: https://upaep.mx/images/oferta_educativa/licenciaturas/pdf/DisenoGraficoyDigital.pdf

Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, Cine y producción Audiovisual, Fuente: https://upaep.mx/images/oferta_educativa/licenciaturas/pdf/CineyProduccionAudiovisual.pdf

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, Licenciatura en Diseño Digital de Medios Interactivos, Fuente: https://www.uacj.mx/oferta/IADA_LDDMI.html

Universidad Veracruzana, Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual, Fuente: https://www.uv.mx/artesplasticas/licenciatura-en-diseno-de-la-comunicacion-visual-2/

Universidad Autónoma de Nuevo León, Licenciatura en Multimedia y Animación Digital, Fuente: https://www.uanl.mx/oferta/licenciatura-en-multimedia-y-animacion-digital/, https://www.uanl.mx/wp-content/uploads/2018/08/Lic-Multimedia-y-animacion-digital-plan-de-estudios.pdf

Universidad Nacional Autónoma de México, Cinematografía, Fuente: http://oferta.unam.mx/planestudios/Cinematografia-ENAC_Plan-de-Estudios19.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Anexo 1. Total, de unidades de aprendizaje

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Ciclo Básico

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2017-2023
SECRETARÍA GENERAL

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Fundamentos de investigación y documentación				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Investigación **Semestre:** 1			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña **Actualizada por:** Dra. Emma Yanet Flores Zamorano				**Fecha de elaboración:** Febrero, 2013 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC32-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La investigación es una herramienta valiosa para enfrentar los retos que impone una sociedad en constante evolución, tanto para conocerla como para generar estrategias que procuren su óptimo desarrollo. En esta unidad de aprendizaje se presenta cómo la documentación es parte esencial de una investigación, porque en su consulta se observa y reflexiona sistemáticamente sobre un tema, usando para ello diferentes fuentes de información.

Propósito: Que el estudiantado conozca e identifique los diferentes tipos de documentos, su utilización y aplicación en la investigación de un tema determinado.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

***Competencias* básicas**

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG7. Gestión emocional.
CG8. Apertura a la experiencia.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
I. Fundamentación conceptual II. Proyectos de investigación III. Fuentes de documentación	1. Fundamentación conceptual de la investigación 2. Fundamentación conceptual de la documentación 3. Elaboración y estructura de un proyecto de investigación 4. Tipos y función de las fuentes documentales 5. Métodos de trabajos con diferentes documentos 6. Citas y referencias documentales

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	(X)
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
• Evaluaciones de trabajos parciales • Evaluaciones de avances de proyecto de investigación • Evaluación entrega y exposición de proyecto de investigación terminado	30% 40% 30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Doctores o maestros que hayan realizado una tesis en áreas afines al plan de estudios de la Licenciatura en Diseño. Maestro o Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño. Sociólogos, psicólogos, antropólogos y humanistas.

REFERENCIAS

Básicas:

Bernal, C. A. (2012*). Metodología de la investigación. Administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Pearson Educación.

Hernández-Sampieri, R. y Torres, CH. (2018). *Fundamentos de metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* McGraw-Hill Interamericana.

Hernández-Sampieri, R. (2011). *Fundamentos de metodología de la investigación*. McGraw-Hill Interamericana.

Parraguez, S. M., Chunga, G., Flores, M. M. & Romero, R. Y. (2017). *El estudio y la investigación documental: Estrategias metodológicas y herramientas TIC*. EMDECOSEGE S.A. https://www.researchgate.net/publication/315755125

Complementarias:

Dieterich, H. (2004). *Nueva guía para la investigación científica*. Editorial Planeta.

Jurado Y. (2005). *Técnicas de investigación documental: Manual para la elaboración de tesis, monografías y ensayos académicos*. Thomson Editores.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Economía, Sociedad y Estado				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Semestre:** 1			
Elaborada por: Comisión curricular **Actualizada por:** Mtro. Ilán Santiago Leboreiro Reyna				**Fecha de elaboración:** Febrero, 2013 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC14-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad de aprendizaje se presentan los conceptos base para que el estudiantado comprenda las relaciones entre la Economía, la Sociedad y el Estado.

Propósito: Que el estudiantado comprenda la interrelación entre Economía, Sociedad y Estado. Que el estudiantado pueda identificar y analizar los contextos actuales.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

***Competencias* básicas**
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG7. Gestión emocional.
CG8. Apertura a la experiencia.

Transferibles para el trabajo

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Economía, Sociedad y Estado	Conceptos y definiciones acerca de la interrelación entre la Economía, la Sociedad y el Estado La construcción del Estado Nación Teorías económicas recientes Qué es la sociedad Interrelaciones

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARIA GENERAL

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad. Evaluación de proyecto final. Se considerará la asistencia y la participación en el grupo.	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Doctorado o Maestría en áreas afines al Plan de Estudios (Ciencias y Artes para el Diseño, Sociólogos, Psicólogos, Antropólogos o Humanistas).

REFERENCIAS

Básicas:

Naredo, José Manuel. La economía en evolución: historia y perspectivas de las categorías básicas del pensamiento económico. Madrid: Siglo XXI Editores, 2003.

Coraggio, José Luis. Economía social, acción pública y política: hay vida después del neoliberalismo. Buenos Aires: Centro Integral Comunicación, Cultura y Sociedad, 2007.

Berumen, Sergio A; F. Baganasco Petrelli; y J. Ceja Pizano. Economía crítica: escuelas y pensadores para una globalización alternativa. México: Trillas, 2008.

Harris, Marvin. Jefes, Cabecillas y Abusones. Madrid. Alianza Editorial, 1993

Complementarias:

Sen, Amartya. La desigualdad económica. México: Fondo de Cultura Económica, 2001.

Web:

LEVI, LUCIO (1997). "Régimen político". En BOBBIO, NORBERTO; MATTEUCCI, NICOLA y PASQUINO, GIANFRANCO. En: Diccionario de Política (pp.1362- 1366), México, Siglo XXI Editores. Disponible en http://www.ciudadpolitica.org/modules/wordbook/entry.php?entryID =261

GARCÍA JURADO, ROBERTO (1996/1997). "Poliarquía y democracia". Estudios de Filosofía, Historia y Letras, N.º 47, pp.1-10. Departamento Académico de Estudios Generales del Instituto Tecnológico Autónomo de México. Puede consultarse en: http://biblioteca.itam.mx/estudios/47-59/47/RobertoGarciaJuradoPoliarquiaydemocracia.pdf

FREINDERBERG, FLAVIA (2011). Los nuevos liderazgos populistas y la democracia en América Latina, LASA fórum (Summer 2011, Vol. XLII, Issue 3, pp. 1-4). Puede consultarse en http://works.bepress.com/cgi/viewcontent.cgi?article=1061&context =flavia_freidenberg

MARTÍ PUIG, SALVADOR. "Los movimientos sociales". Materiales interpretativos e interactivos sobre una política para una ciudadanía activa (pp.1-2), editado por Área de Ciencia Política y la Administración, Facultad de Derecho, Universidad de Salamanca. Puede consultarse en: http://campus.usal.es/~dpublico/areacp/materiales/Losmovimientos sociales.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Seminario de diversidad cultural				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Semestre:** 1			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña **Actualizada por:** Mtro. Ilán Santiago Leboreiro Reyna				**Fecha de elaboración:** Febrero, 2013 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC27-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad de aprendizaje se establecerán dinámicas de seminario para debatir conceptos teóricos que conlleven al estudiantado a comprender y asumir la diversidad cultural desde una postura intercultural y de tolerancia e inclusión, con perspectiva de género y con el respeto y la ética como base.
Propósito: Que el estudiantado comprenda y asuma la diversidad cultural como un contexto conformador de la realidad nacional actual y de suma importancia en el que puede generar propuestas de diseño para el cambio propositivo de la sociedad.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso.
Competencias básicas CB1. Lectura, análisis y síntesis. CB2. Comunicación oral y escrita. CB3. Aprendizaje estratégico. CB4. Razonamiento lógico-matemático. CB5. Razonamiento científico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG7. Gestión emocional.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG15. Integridad personal.
CG18. Responsabilidad social y ciudadana.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
Diversidad Cultural	Qué es cultura. Qué es la diversidad cultural. Bases epistemológicas de la diversidad cultural.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	Nociones de multiculturalismo e interculturalidad. Culturas en México. Diversidad étnica en México.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )

U.A.E.M.
UAEM
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad. Evaluación de proyecto final. Se considerará la asistencia y la participación en el grupo.	50% 40% 10%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Doctorado o Maestría en áreas afines a la licenciatura o la unidad de aprendizaje (Ciencias y Artes para el Diseño, Psicólogos o Antropólogos), con capacidad de análisis, redacción y acercamiento a la diversidad cultural.

REFERENCIAS

Básicas:
Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural. Sitio Web de la UNESCO
Olivé, León (comp.), (2012), *Ética y diversidad cultural*, Fondo de Cultura Económica, México.
Soriano, Encarnación (Coord.), (2003), *Diversidad ética y cultural en las aulas*, Edit. La Muralla, Madrid.

Complementarias:
Bartra, Roger, El salvaje en el espejo, UNAM-ERA, México, 1992
Olivé, León, Multiculturalismo y pluralismo, México, Paidós-UNAM 1999

Web:
http://www.fao.org/docrep/f9645s/f9645s02 .htm
http://portal.unesco.org/culture/es/ev.phpURL_ID=34321&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.htm
http://www.conacytprensa.mx/index.php/ci encia/humanidades/1583-dia-mundial-dela-diversidad-cultural-mexico-paismulticultura • Díaz-Polanco, H

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Teoría de la comunicación				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Semestre:** 1			
Elaborada por: Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT124-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En el contexto del primer semestre, la unidad de aprendizaje presentará los modelos teóricos que problematizan la comunicación desde los enfoques que los han determinado, de manera que se presentará un abanico que sugiera la síntesis que se logra entre problema a describir dentro del ámbito de la comunicación, enfoque y modelo teórico. Se hará referencia histórica pero evitando crear la idea de desarrollo evolutivo del conocimiento que describa los procesos de comunicación. Se despertará en el estudiantado un sentido de reflexión sobre el tiempo actual de una semiosfera que promueve un sentido global y plantea problemas a resolver que acompañarán su pensamiento a lo largo de la formación y desempeño profesional.

Propósito: La unidad de aprendizaje pretende dar un panorama introductorio a la teoría de la comunicación, planteando la pluralidad de caminos que abordan con distintas herramientas conceptuales y enfatizan en la reflexión de algunos problemas que atañen a la comunicación. Se busca inducir al estudiantado en la problemática de la comunicación con apertura y disposición a abordar su estudio como un objeto complejo que requiere una aproximación transdisciplinar.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG7. Gestión emocional.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG9. Relación con otros/as.
CG15. Integridad personal.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Conceptos de comunicación 2. Modelos de significación 3. Vinculación de la comunicación 4. Origen de las prácticas y los saberes comunicativos 5. Estado actual del estudio de la comunicación	• La comunicación como intercambio y teoría de los sistemas: redes, medios de transmisión, informática y cibernética. • La comunicación y el contexto: interpretación y traducción intercultural. • La comunicación y regulación social: economía y poder. • La posibilidad de comunión: diálogo, negociación, consenso. • La comunicación como práctica.

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

	• Enfoques teóricos del origen de la comunicación: evolutivos, físicos, biológicos y conductuales. • Lenguaje humano: señal, signo y símbolo. • Fundamentos de la teoría de la información. • Enfoques y teorías actuales de la comunicación e información.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Participación en clase	20%
Elaboración y presentación de proyectos	60%
Evaluación final escrita	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o Doctorado en áreas afines a la licenciatura y la unidad de aprendizaje (Diseño, Artes, Historia del arte, Teórico de la comunicación, Diseñador, Periodista, Comunicólogo). Experiencia docente y fuertes bases en comunicación visual.

REFERENCIAS

Básicas:
López Veneroni, Felipe. La ciencia de la comunicación. Método y objeto de estudio. México: Trillas. 2007. Martín Serrano, Manuel. Teoría de la comunicación: la comunicación, la vida y la sociedad. Madrid: Mc Graw Hill, Interamericana, 2007. Torrico Villanueva, Erick R. Abordajes y periodos de la teoría de la comunicación. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma, 2004
Mattelart, Armand; Mattelart, Michèle. Historia de las teorías de la comunicación. Barcelona: Paidós, 2003. Ranciere, Jaques. El espectador emancipado. Buenos Aires: Bordes, 2010. Touraine, Alain. ¿Podremos vivir juntos? Iguales y diferentes. México: Fondo de Cultura Económica, 2012.

Complementarias:
Ske, John. Introducción al estudio de la comunicación. Colombia: Norma, 2004.
Barthes, Roland. La aventura semiológica. Barcelona: Paidós, 1990. Eco, Umberto. Semiótica y filosofía del lenguaje. Barcelona: lumen 1995. Infoamerica. http://www.infoamerica.org/ Morris, Charles. Signos, lenguaje y conducta. Buenos Aires: Losada, 1962.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de herramientas gráficas (Ilustración vectorial)				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Semestre:** 1			
Elaborada por: Comisión Curricular **Actualizada por:** Lic. Omar Torres Cabrera				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT115-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Introducirá las herramientas necesarias para la creación de piezas gráficas compuestas de vectores y texto.

Propósito: Que conozca, domine y aplique las herramientas del software de ilustración vectorial al término de la unidad de aprendizaje como herramienta en la producción de piezas de diseño que combinen gráficos vectoriales y textos para resolver problemáticas de diseño con responsabilidad y compromiso.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG3. Creatividad.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG12. Creación de contenidos digitales.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CG14. Resolución de problemas técnicos.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
Introducción a la ilustración	• Sistemas de color • Tipos de archivos • Área de trabajo • Ajuste de documento • Herramientas de Illustrator • Herramientas básicas para formas • Curvas de bezier • Relleno de color • Aplicación de colores • Pintura con motivos y degradados • Trabajo con pinceles

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Introducción al uso de texto	• Uso de texto y manipulación de tamaños • Modificación de atributos de caracteres • Atributos de apariencias, estilos y efectos
Funciones avanzadas	• Fusión de formas y colores • Creación de efectos especiales • Movimiento de objetos y capas • Bloqueo de capas • Atributos de apariencia de capas

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(x)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(x)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(x)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales	80%
Proyecto semestral	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura en áreas afines, con experiencia en el dibujo y la ilustración vectorial. Experiencia comprobable en la proyección y ejecución de proyectos.

REFERENCIAS

Básicas:
Harris, Jack y Steven, Withrow. *Ilustración vectorial.* Barcelona: Promopress, 2010.
MEDIAactive. *Aprender Illustrator CC 2016 release.* México: Alfaomega Grupo Editor, 2016.

Complementarias:
Shonlau, Julia. *Ilustración: Retrato experimental.* Barcelona: Monsa, 2013.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Fundamentos del diseño				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Semestre:** 1			
Elaborada por: Dr. Fernando Garcés Poó **Actualizada por:** Dra. Percy Valeria Cinta Dávila				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT54-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje organiza los conceptos para motivar la reflexión sistemática con alto grado de objetividad y que las decisiones visuales se refieran a las relaciones y estructuras específicas de los elementos formas y figuras. Permite al estudiante analizar las situaciones y considerar las opciones disponibles eligiendo los elementos para sintetizarlos y llegar a las soluciones apropiadas.

Propósito: El estudiantado conocerá, identificará y relacionará los conceptos básicos, así como los elementos fundamentales del diseño para que al término de la unidad de aprendizaje analice y aplique los elementos esenciales del lenguaje visual para la estructuración de propuestas de diseño.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG8. Apertura a la experiencia.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
CG14. Resolución de problemas técnicos.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023

CG15. Integridad personal.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Diseño bi-dimensional	1.1 Lenguaje visual 1.2 Forma 1.3 Repetición 1.4 Estructura 1.5 Similitud 1.6 Gradación 1.7 Radiación 1.8 Anomalía 1.9 Contraste 1.10 Concentración 1.11 Textura 1.12 Espacio
2. Forma bi-dimensional	2.1 Visualización de la forma 2.2 Tipos de formas 2.3 Tipos de figuras

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

3. Diseño tri-dimensional	2.4 Diseño y forma 2.5 Creación de figuras geométricas 2.6 Creación de figuras orgánicas 2.7 Formas figurativas 3.1 Plano seriado 3.2 Estructura de pared 3.2.1 Cubo, columna, pared 3.2.2 Células espaciales y módulos 3.3 Prismas y cilindros 3.4 Estructuras poliédricas 3.5 Planos triangulares 3.6 Estructura lineal 3.7 Capas lineales 3.8 Líneas enlazadas

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Participación en clase	20%
Elaboración y presentación de proyectos	60%
Evaluación final escrita	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en áreas afines (formación en Diseño) a la licenciatura y a la unidad de aprendizaje. Experiencia comprobable y de calidad en la proyección y ejecución de proyectos afines. Experiencia docente y fuertes bases en comunicación visual.

REFERENCIAS

Básicas:
Dondis, D.A. (2017). *La Sintaxis de la imagen.* Barcelona: Gustavo Gili.
Lupton, E., & Phillips, C. J. (2016). *Diseño gráfico. Nuevos fundamentos*. Barcelona: Gustavo Gili.
Wong, W. (2014) *Fundamentos del diseño.* Barcelona: Gustavo Gili.

Complementarias:
Ambrose G, Paul Harris. (2004) *Fundamentos del Diseño*. España: Parramón

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Dibujo básico				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Semestre:** 1			
Elaborada por: Dr. Fernando Garcés Poó **Actualizada por:** Mtro. Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT13-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos básicos, así como los métodos y la práctica del dibujo.

Propósito: El estudiantado será capaz de hacer uso del dibujo como herramienta de comunicación y expresión, así como de previsualización para proyectos de comunicación gráfica.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG7. Gestión emocional.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG9. Relación con otros/as.
CG19. Aprecio por la vida y la diversidad.

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

CL4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
1. El dibujo como herramienta	1.1 Ver para dibujar 1.2 Ampliación del entendimiento mediante el dibujo
2. Antecedentes del dibujo	2.1 Breve vista al dibujo en su historia
3. El dibujo	3.1 Origen geométrico 3.2 Tamaño y escala 3.3 Márgenes y contornos 3.4 Espacio positivo y negativo 3.5 Matiz y sombra 3.6 Figura 3.7 Perspectiva 3.7.1 Un punto de fuga 3.7.2 Dos puntos de fuga 3.7.3 Tres puntos de fuga

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia RECTORÍA 2017-2023 SECRETARÍA GENERAL

Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Ejercicios Asistencia Proyecto final	50% 20% 30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en áreas afines a la licenciatura y a la unidad de aprendizaje (formación en Diseño o Artes). Experiencia comprobable y de calidad en la proyección y ejecución de proyectos afines, docencia y fuertes bases del dibujo tradicional.

REFERENCIAS

Básicas:
Edwards, Betty. *Nuevo. Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro.* Barcelona: Urano, 2000.
Hanks, Kurt y Larry Belliston. *El dibujo, la imagen como medio de comunicación.* México: Trillas, 1995.

Complementarias:
Canal, María Fernanda, *Fundamentos del dibujo artístico*. España: Parramón, 2014
König, Félix. *La perspectiva en el dibujo arquitectónico.* México: Trillas, 1991

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Geometría descriptiva				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Semestre:** 1			
Elaborada por: Mtro. Fernando Garcés Poó **Actualizada por:** Lic. Abril Trinidad Bustamante Peralta				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT57-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico - Práctica	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Se introducirán conceptos básicos, aprendizaje en prácticas reflexivas basados en problemas y de observación en la geometría descriptiva.

Propósito: El estudiantado reconocerá y será capaz de utilizar la geometría descriptiva para solucionar, desarrollar y localizar problemas básicos en torno a relaciones espaciales en representaciones bidimensionales.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG1.Resolución de problemas
CG3.Creatividad
CG9.Relación con otros/as

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Historia y funcionamiento de la geometría descriptiva.	1.1 Introducción.
2. Relaciones espaciales fundamentales.	2.1 Sistema diédrico, cuadrantes. 2.2 Proyección ortogonal. 2.3 Planos principales. 2.4 Punto, línea, segmento, vértices, aristas. 2.5 Rectas principales. 2.6 Localizaciones de puntos y líneas 2.7 En montea e isométrico. 2.8 El plano. 2.9 El volumen.

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

3. Problemas geométricos.	3.1 Vista del canto de un plano. 3.2 Intersección de una recta en el plano. 3.3 Intersección entre planos. 3.4 Proyección común. 3.5 Construcción de vistas auxiliares. 3.6 Cortes. 3.7 Círculo y elipse.
4. Axonometrías.	4.1 Proyección caballera. 4.2 Proyección militar. 4.3 Proyección isométrica. 4.4 Intersección de planos en prismas y cilindros

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(x)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Otros	Análisis de problemas, observación y razonamiento, comprobación, resolución, interpretación y síntesis, etc.		
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	(x)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(x)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	(x)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(x)	Actividades generadoras de información previa	(x)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(x)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
• Trabajos (detalles de rúbricas), asistencia, investigación, participación y resolución. • Proyecto final (resolución de problemas).	50% 50%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Profesionales de todas las áreas del Diseño, Ingeniería y Arquitectura.

REFERENCIAS

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Básicas:

- La geometría descriptiva aplicada al dibujo técnico arquitectónico, editorial trillas, autor Silvestre Fernández Calvo, reimpresión 2010.
- Curso de diseño arquitectónico, editorial trillas, autor: M. Navale, México 1994.
- Dibujo técnico 2, editorial trillas, autor: Lázaro Moisés Mercado Ramírez, México 1995.
- Manual de dibujo arquitectónico, editorial GG., autor: Francis D.K. Ching, 3ª edición ampliada, 8ª tirada, 2012.
- El dibujo, la imagen como medio de comunicación. Autor: Kurt Hanks y Larry Belliston. Editorial trillas, reimpresión enero 2013.

Complementarias:

Web:

- Geometría descriptiva I-Parte3
- http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/33652/geometria_descriptiva.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Dibujo técnico paso a paso.
- PDD Profesor de dibujo, (canal de dibujo técnico).

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Inmersión a la UAEM				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Desarrollo humano **Semestre:** 1			
Elaborada por: Dra. Percy Valeria Cinta Dávila **Actualizada por:** Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** Febrero, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH10-1	0	1	1	1	Obligatoria	Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a la orientación educativa para integrar al estudiante a la vida académica y universitaria, acercandolo a la institución y a la Unidad Académica, dando a conocer el plan de estudios y cómo opera, los reglamentos, sus derechos y obligaciones, las líneas de investigación con las que cuenta la Institución relacionadas con la disciplina, los servicios e instalaciones disponibles, también se buscará desarrollar aspectos académicos, psicológicos, sociales y de valores que contribuyan a la adaptación del estudiantado que ingresa a la vida universitaria.

Propósito: El estudiantado desarrollará habilidades y herramientas para mejorar su rendimiento académico, así como para realizar la planeación de su trayectoria escolar, la orientación sobre las prácticas profesionales; tomando en cuenta las particularidades del plan de estudios, sus necesidades y área disciplinar de interés.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG5. Cuidado de sí.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG17. Interculturalidad.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Información universitaria	1.1 Estructura de la Universidad 1.2 Modelo Universitario 1.3 Programa Institucional de Tutoría 1.4 Servicios universitarios: 1.4.1 Credencial de estudiante 1.4.2 CELE 1.4.3 Biblioteca 1.4.3.1 Bases de datos académicas 1.5 Medios de comunicación universitarios: (Radio UAEM, Sitio web, App UAEM, Revistas de divulgación científica, Notificaciones)
2. Información de la Facultad de Diseño	1.6 Talleres deportivos y culturales 1.7 Centro Médico universitario (Laboratorio de análisis clínicos, Nutriólogo, Dentista, Consulta médica general). 1.8 Orientel – Apoyo psicológico 1.9 Unidad de atención a víctimas de violencia y Procuraduría de los derechos académicos. 2.1 Facultad de Diseño 2.1.1 Reglamento de la Facultad de Diseño 2.1.2 Reglamento General de Exámenes 2.1.3 Organigrama y funciones de cada área 2.1.4 Procesos semestrales/anuales: 2.1.4.1 Entrega de vigencia al Depto. de Seguridad Estudiantil 2.1.4.2 Acreditación de idioma 2.1.4.3 Acreditación de horas extracurriculares 2.1.4.4 Evaluación docente 2.1.4.5 Representación estudiantil 2.2 Medios de comunicación internos 2.2.1 Sala de estudiantes

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	2.2.2 e-uaem 2.2.3 Redes sociales oficiales

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	60%
Participación en clase	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Docente que haya participado con actividades pedagógicas que tienen como propósito orientar y apoyar a los estudiantes durante su proceso de formación, que coadyuva a la formación integral del estudiante.

REFERENCIAS

Básicas:
ANUIES, 2002. Programas Institucionales de Tutoría, una propuesta de la ANUIES para su organización y funcionamiento en las Instituciones de Educación Superior. Biblioteca de la Educación Superior. México.

Programa Institucional de Tutoría (PIT), Universidad Autónoma del Estado de Morelos. 2008. Documento de Trabajo.

Romo, L. A. (2005). La incorporación de los programas de tutoría en las instituciones de educación superior. Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior, México. D.F. ANUIES. Recuperado el 12 de febrero del 2008. http://www.anuies.mx/e_proyectos/pdf/parte1.pdf

Complementarias:

Web:
https://www.uaem.mx
https://diseno.uaem.mx/

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Fundamentos de la investigación social y producción				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Investigación **Semestre:** 2			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña **Actualizada por:** Dra. Emma Yanet Flores Zamorano				**Fecha de elaboración:** Febrero, 2013 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC33-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La investigación social es un medio para conocer a la sociedad; gracias a ella se diseñan productos y servicios más asertivos a las necesidades específicas de las personas. En esta unidad de aprendizaje se presentan los conceptos básicos de la investigación social, sus principales métodos (cuantitativo y cualitativo), así como la estructuración y aplicación de diferentes herramientas etnográficas como parte fundamental del proceso de generación y obtención de información.

Propósito: Que el estudiantado conozca y asimile las bases de la investigación social y aplique herramientas etnográficas, para conocer e identificar necesidades y problemas de situaciones sociales particulares.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG9. Relación con otros/as.
CG17. Interculturalidad.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG18. Responsabilidad social y ciudadana.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
I. Fundamentación conceptual de la investigación social II. Proyectos de investigación III. Función de las fuentes documentales en la investigación social IV. Herramientas etnográficas	1. Desarrollo histórico de la investigación social 2. El método científico en la investigación social 3. Tipos de investigación: cuantitativa y cualitativa 4. Métodos de trabajos con textos y documentos 5. Propósito y tipos de herramientas etnográficas (encuesta, cuestionario, entrevista, entrevista a profundidad, historia de vida, etc) 6. Diseño, muestreo y aplicación de instrumentos de investigación 7. Análisis de datos y presentación de información 8. Desarrollo y producción de proyecto

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	(X)
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
• Evaluaciones de trabajos parciales • Evaluaciones de avances de proyecto de investigación • Evaluación entrega y exposición de proyecto de investigación terminado	30% 40% 30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Doctorado o Maestría en áreas (Ciencias, Artes para el Diseño, Sociólogos, Psicólogos, Antropólogos o Humanistas) afines al plan de estudios de la Licenciatura en Diseño.

REFERENCIAS

Básicas:

Bernal, C. A. (2012*). Metodología de la investigación. Administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Pearson Educación

Fernández, A. M. (2010). *La investigación social: caminos, recursos, acercamiento y consejos*. Editorial Trillas

Goode, W y Hatt, P (2008). *Métodos de investigación social*. Editorial Trillas.

Hernández-Sampieri, R. y Torres, CH. (2018). *Fundamentos de metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* McGraw-Hill Interamericana.

Hernández-Sampieri, R. (2011). *Fundamentos de metodología de la investigación*. McGraw-Hill Interamericana.

Parraguez, S. M., Chunga, G., Flores, M. M. & Romero, R. Y. (2017). *El estudio y la investigación documental: Estrategias metodológicas y herramientas TIC*. EMDECOSEGE S.A. https://www.researchgate.net/publication/315755125

Complementarias:

Dieterich, H. (2004). *Nueva guía para la investigación científica*. Editorial Planeta.

Osorio, J. (2001). *Fundamentos del análisis social. La realidad social y su conocimiento*. UAM-FCE.

Jurado Y. (2005). *Técnicas de investigación documental: Manual para la elaboración de tesis, monografías y ensayos académicos*. Thomson Editores.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Seminario de diversidad cultural				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Semestre:** 2			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña **Actualizada por:** Mtro. Ilán S. Leboreiro Reyna				**Fecha de elaboración:** Febrero, 2013 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC28-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: : Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad de aprendizaje se establecerán dinámicas de seminario para debatir conceptos teóricos que conlleven al estudiantado a comprender y asumir la diversidad cultural desde una postura intercultural y de tolerancia e inclusión, con perspectiva de género y con el respeto y la ética como base.

Propósito: Que el estudiantado comprenda y asuma la diversidad cultural como un contexto conformador de la realidad nacional actual y de suma importancia en el que puede generar propuestas de diseño para el cambio propositivo de la sociedad.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG2. Pensamiento crítico.
CG7. Gestión emocional.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG15. Integridad personal.
CG18. Responsabilidad social y ciudadana.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
Diversidad Cultural	Diversidad de capacidades físicas. Diversidad de capacidades cognitivas. Diversidad sexual. Diversidad religiosa. Derechos humanos y diversidad cultural. La diversidad en el diseño y sus posibles aplicaciones.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales.	50%
Evaluación de proyecto final.	40%
Se considerará la asistencia y la participación en el grupo.	10%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Doctorado o Maestría en áreas afines (Diseño, Humanidades, Ciencias, Artes para el Diseño. Psicólogos y Antropólogos) a la licenciatura o a la unidad de aprendizaje, con capacidad de análisis, redacción y acercamiento a la diversidad cultural.

REFERENCIAS

Básicas:

Olivé, León (comp.), (2012), *Ética y diversidad cultural*, Fondo de Cultura Económica, México.
Soriano, Encarnación (Coord.), (2003), *Diversidad ética y cultural en las aulas*, Edit. La Muralla, Madrid.
Campos Ortiz, Tithui, et al, (2012), Diversidad cultural e interculturalidad en nuestra América, Ediciones Eón
Vidal Beneyto, José (ed.), (2006), Derechos humanos y diversidad cultural, Icaria.
Gómez Salazar, Mónica, (2011=, Pluralismo Epistemológico y Diversidad Cultural, EAE Editorial Académica Española.
Mattelart, Armand, (2006), Diversidad Cultural y Mundialización, Paidós mexicana

Complementarias:

Fried Schnitman, Dora (ed.), Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad, Buenos Aires, Editorial Paidós, 1994.
Bartra, Roger, El salvaje artificial, México, UNAM-ERA, 1997.
Bartolomé, Miguel A. y Alicia Barabás, La pluralidad en peligro, México, INAH-INI, 1996.
Olivé, León, Multiculturalismo y pluralismo, México, Paidós-UNAM 1999.
Augé Marc, Los no lugares. Espacios del anonimato, Barcelona, Gedisa, 1996. Sanfélix, Vicente (ed.), Las identidades del sujeto, Editorial Pre-textos, Valencia, 1997.
Giménez Montiel, Gilberto, Territorio y cultura, México, Universidad de Colima, 199
Bartra, Roger, El salvaje en el espejo, UNAM-ERA, México, 1992

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia RECTORÍA 2018-2023 SECRETARÍA GENERAL

Web:
http://www.fao.org/docrep/f9645s/f9645s02 .htm
http://portal.unesco.org/culture/es/ev.phpURL_ID=34321&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.htm
http://www.conacytprensa.mx/index.php/ci encia/humanidades/1583-dia-mundial-dela-diversidad-cultural-mexico-paismulticultura • Díaz-Polanco, H

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Historia del diseño y del arte contemporáneo				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Historia **Semestre:** 2			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT63-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje presenta conceptos que ofrecen al estudiantado un panorama general de la historia y desarrollo del diseño y el arte contemporáneo.

Propósito: Al finalizar la unidad de aprendizaje, tendrá las bases para iniciarse en el proceso de selección, preparación, diseño y fundamentación de un tema de investigación referente al diseño y al arte contemporáneo.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG2. Pensamiento crítico.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
CG17. Interculturalidad.

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Aspectos en el siglo XVI	*1.1 Imprenta*
2. El siglo XVII	*2.1 Siglo académico*
3. Siglo XVIII siglo de la razón	*3.1 La Enciclopedia* *3.2 Revolución Francesa* *3.3 Innovación en la tipografía*
4. Londres y París	*4.1 Capitales del Diseño Comercial* *4.1.1 La Gran Exposición*
5. Siglo XX	*5.1 Cartel publicitario* *5.2 Estilo alternativo: Nihilismo*
6. La Bauhaus	*6.1 Itten, Klee y Kandisky* *6.2 Weimar, Dessau y Berlín*
7. Movimiento Moderno y Neomoderno	*7.1 La Fotografía*
8. Estilo Vanguardista	*8.1 El Consumismo*

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

9. Diseño en Latinoamérica 10. Teorías sobre neovanguardias y posmodernidad 11. Nuevas vanguardias	*8.2 Andy Warhol y Roy Lichtenstein* *9.1 México, Cuba, Argentina y Brasil* *a. Situacionismo internacional* *b. Pop Art* *c. Op Art* *d. Abstracciones* *e. Video Art* *f. Performance* *g. Happening* *h. Minimal Art* *i. Arte Povera* *j. Arte y Medios Audiovisuales* *k. Medios Digitales*

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros	Ejercicios Financieros.		

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, ejercicios numéricos,			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	**Porcentaje**
Asistencia	10%
Exposiciones	30%
Examen de conceptos	10%
Reportes de Lecturas	10%
Debates	10%
Ensayo final / examen final	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o Doctorado en Historia del Arte, Historia del Diseño, Teoría del Diseño, Ciencias y Artes para el Diseño, Diseño (cualquier subdisciplina)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

REFERENCIAS

Básicas:

- Lupton, Ellen y Abbott M., J. El ABC de la Bauhaus y la Teoría del Diseño. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002.
- Santue, Enric. El Diseño Gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días. Barcelona: Alianza Editorial, 2012.
- AA.VV., Art Since 1900. Modernism, Antimodernism, Postmodernism. Nueva York: Thames & Hudson, 2004.
- Burger, Peter. Teoría de la vanguardia. Barcelona: Península, 1987.
- Guasch, Anna María. El arte último del siglo XX. Del Bazin, G. Historia del arte. De la Prehistoria a nuestros días. España: Omega, 1996. posminimalismo a lo multicultural. Madrid: Alianza, 2000.
- Marchan Fiz, Simon. Del arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad "Postmoderna" (1960 – 1974). Madrid: Akal, 2001
- Stones, Christine. Theories and Documents of Contemporary Art. A Source of Artists' Writings. Londres: University of California Press, California, 1996.

Complementarias:

- Meggs, Philip B. Historia del Diseño Gráfico. México: Trillas, 1991.
- Montaner, Josep María. Después del conocimiento moderno. Barcelona: Gustavo Gili, 1995.
- Salinas Flores, Óscar. Historia del Diseño Industrial. México:Trillas,1992
- Bazin, G. Historia del arte. De la Prehistoria a nuestros días. España: Omega, 1996.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de fotografía digital				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Semestre:** 2			
Elaborada por: Mtra. Cristina Itzumi Adame Saharrea				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT114-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación:
La Unidad de Aprendizaje proporcionará a los alumnos, el conocimiento básico del manejo de la cámara digital, técnicas, iluminación y composición para la creación correcta de imágenes.

Propósito: A partir de los conocimientos adquiridos el alumno creará imágenes aplicando los recursos técnicos de la cámara digital, el conocimiento de fuentes de luz natural y artificial y composición.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG3. Creatividad.
CG4. Trabajo colaborativo.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Antecedentes 2. La luz 3. La cámara fotográfica digital 4. Composición 5. Géneros fotográficos 6. La luz artificial	1.1 Historia de la fotografía 1.2 Fotógrafos más importantes 2.1 La luz 2.2 Propiedades de la luz 2.3 Calidad de la luz 2.4 Dirección de la luz 3.1 ¿Qué es la fotografía? 3.2 Exposición 3.3 Diafragma 3.4 Obturador 3.5 ISO 3.6 Balance de blancos 3.7 Distancia focal 3.8 Formatos digitales 3.9 Resolución 4.1 Composición 4.2 Regla de los tercios 4.3 Planos en el retrato 4.4 Composición a color y blanco y negro 5.1 Fotografía de paisaje 5.2 Fotografía de naturaleza 5.3 Fotografía de producto y publicidad 5.4 Fotografía de moda 5.5 Fotografía de retrato 5.6 Fotoperiodismo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

	5.7 Fotografía de arquitectura 6.1 Equipo de iluminación 6.2 Técnicas básicas de iluminación

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(x)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	(x)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(x)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Ejercicios	50%
Portafolio	15%
Actividades teóricas	10%
Examen Final	25%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Profesional con Maestría o Doctorado en Diseño o áreas afines, con experiencia docente y en fotografía.

REFERENCIAS

Básicas:

1. Freud, G. (2017) La fotografía como documento social (2º ed). Barcelona., España: Gustavo Gili
2. Urquiza, I. (2019) El ABC de la fotografía digital (4º ed). CDMX., México: Larousse
3. Sans, M (2018) Aprende a fotografiar productos como un profesional. Barcelona: Gustavo Gili
4. Merino, M (2018) Fotografía de producto y publicidad (2º ed). Madrid., España: Jdejeditores

Complementarias:

1. Langsfors, M. (1995) La fotografía paso a paso, un curso completo. Madrid: Blume

Web:

1. Mclean, J. (Productor ejecutivo). (2015). Tales by light. [Serie]. Netflix. https://www.netflix.com/watch/81030987?trackId=255824129

Otras:

1. Wenders, W. & Salgado, J. (Directores). (2014). La sal de la tierra. [Película; DVD]. Decia Films

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Técnicas de representación				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Semestre:** 2			
Elaborada por: Mtro. Fernando Garcés Poó **Actualizada por:** Dr. Antonio Makhlouf Akl				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT121-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – práctica	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá al estudiante en el conocimiento y el manejo de las técnicas de representación tradicional como herramientas para proyectos de diseño, ilustración, animación y artes visuales.

Propósito: El hecho de comunicar o expresar un mensaje visual depende del aprendizaje significativo del saber dibujar, esto es, el cómo aprender a procesar la información para representar con exactitud, el objeto de interés, por medio de líneas, formas, texturas, tonos, proporciones, realizados con lápiz, carbón, tiza, tintas, acuarelas o cualquier otra técnica.

Estos conocimientos son herramientas para expresar por medio del lenguaje visual, figuras realistas, así como dar cierta intencionalidad en la representación de las imágenes, por medio del manejo de las diferentes técnicas.

Tomando en cuenta diferentes aspectos de la percepción, se establecen las condiciones que inducen a un cambio mental, hacia una modalidad diferente de procesar la información lo cual capacita al estudiante a observar con exactitud su entorno y después expresarlo a través de imágenes.

Aprender a dibujar bajo este método permite al estudiante a utilizar ambos hemisferios cerebrales capacitándolo para desarrollar una habilidad fundamental en las artes gráficas, como es reproducir sobre el papel o cualquier soporte lo que tiene ante los ojos. Así mismo, le ayuda a pensar con mayor creatividad en la resolución de cualquier tipo de problema que se presente en las otras unidades académicas de la licenciatura en cuestión.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG3. Creatividad.
CG9. Relación con otros/as.
CG17. Interculturalidad.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1.- Introducción· Materiales	1.1. Proceso creativo. Soportes y herramientas
2.- Técnicas Secas	2.1 Lápiz grafito

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

3.- Técnicas Húmedas 4.- Mixtas y Alternativas 5.- Ilustración cuento 6.- Carpeta final	2.2 Lápiz de color 2.3 Carboncillo 2.4 Pastel 3.1 Acrílico 3.2 Tinta china 3.3. Acuarela 4.1. Collage, Arena, Arcilla, Mixtas, Experimentales 5.1 Visualizar y plasmar en imagen un texto 6.1 Presentación de un portafolio de trabajos

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	**Porcentaje**
Entrega puntual de actividades	**50%**
Calidad de la carpeta final (aspectos como originalidad, visualización, composición, equilibrio, proporción, color, pulcritud, entre otros y según el producto)	**50%**
Total	**100 %**

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura y la materia. Formación en diseño o artes visuales con experiencia docente y fuertes bases del dibujo tradicional y en las diferentes técnicas de ilustración y representación plástica.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

REFERENCIAS

Básicas:
• Edwards, Betty. (2012) Drawing on the right side of the brain. Ed. Tarcher, USA.
• Krung, Margaret. (2008) Manual para el artista: medios y técnicas. Blume. Barcelona.
• Magnus, Günter Hugo. (2001) Manual para dibujantes e ilustradores. Gustavo Gili, Barcelona.
• Szunyoghy, András. Traducción: Bover. Francesc (2014) Dibujo: la gran escuela
Editorial Ullmann. Madrid, España. (No. 301 biblioteca de la FD)

Complementarias
Equipo Parramón Paidotribo. (2013) Todo sobre la técnica de la ilustración.
Ed. Parramón Paidotribo. España.
Iñigo, L y Makhlouf, A. (2013) Diseño y Artes Visuales. Manual de conceptos básicos. UAEM, México.

Web: https://painting.tube/

Otras: Presentaciones teóricas de investigación por parte del docente en clase y tutoriales

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Dibujo avanzado				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Semestre:** 2			
Elaborada por: Mtro. Fernando Garcés Poó **Actualizada por:** Dr. Juan Carlos Bermúdez				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT12-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación:
El dibujo es una forma de expresión importante y común para todos aquellos profesionistas que se desempeñan en un área de producción visual, permitiéndoles desarrollar su imaginación, capacidades motrices y descubrir, desde la creatividad, los problemas de la configuración. Enmarcado dentro del ciclo básico complementa otros aspectos del eje de producción creativa, teniendo como antecedente directo el curso de dibujo básico.

Propósito:
Continuar con el conocimiento del dibujo como herramienta de visualización de ideas y desarrollo creativo en la producción formal relacionada con la comunicación a partir de lo visual.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.

CB2. Comunicación oral y escrita.

CB3. Aprendizaje estratégico.

CB4. Razonamiento lógico-matemático.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG1. Resolución de problemas.

CG3. Creatividad.

CG19. Aprecio por la vida y la diversidad.

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo

CL2.Socioemocionales para el trabajo

CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. INTRODUCCIÓN	EL DIBUJO COMO EXPRESIÓN DE LIBERTAD

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL

EVALUACIÓN PREVIA DE CONOCIMIENTOS	LA EXPRESIÓN GRÁFICA: Descubrir la configuración sensible: Forma abierta o forma cerrada, orgánico o geométrico, sugestivo o informativo.
DIBUJAR ENTENDIENDO RELACIONES	LA FORMA TIENE ESTRUCTURA: Líneas auxiliares para la construcción formal.
	EL DIBUJO EN CONTEXTO: ● La proporción, la escala. ● Encuadre y lugar
	● Textura visual y atmósfera
DIBUJO Y CREATIVIDAD	DESCUBRIR EL MUNDO PROPONER MUNDOS

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	(X)
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros Dibujar			

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( )	Experimentación (prácticas)	(x)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	(x)	Actividad focal	( )
Demostraciones	(x)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): prácticas de dibujo			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	**Porcentaje**
Los que establezca cada docente y los que se contemplen dentro del reglamento de la facultad.	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Formado en cualquier disciplina de creatividad visual, con experiencia en dibujo.

REFERENCIAS

Básicas:

- Ching, Francis D.K. (1990). Drawing. A Creative Process. NY: Van Nostrand Reinhold.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

- Noble, Guy (2019) Maestros del dibujo: 100 técnicas creativas de los grandes artistas. Barcelona: Promopress
- Víctor Escandell (2019). Explorando el blanco y el negro: técnicas de dibujo y pintura. Barcelona: Promopress

Complementarias:

Arnheim, Rudolf (2002). Arte y percepción visual. Madrid: Alianza

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Dibujo técnico				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Semestre:** 2			
Elaborada por: Comisión curricular **Actualizada por:** Lic. Abril Trinidad Bustamante Peralta				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT14-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a la práctica del dibujo proyectivo de precisión, mediante el uso de la síntesis de la figura para el desarrollo de visualizaciones, presentación y solución de proyectos en 2 dimensiones y 3 dimensiones (2D y 3D).

Propósito: El alumno será capaz de hacer uso del dibujo técnico para realizar representaciones abstractas con apoyo de instrumentos de precisión en el diseño, asimismo, conocerá las diferentes convenciones aplicadas para las interpretaciones en los diferentes proyectos, dando soluciones creativas de diseño que se les planteen.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.

CB2. Comunicación oral y escrita.

CB3. Aprendizaje estratégico.

CB4. Razonamiento lógico-matemático.

CB5. Razonamiento científico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Competencias genéricas

CG1. Resolución de problemas.

CG3. Creatividad.

CG9. Relación con otros/as.

CG14. Resolución de problemas técnicos.

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo

CL2.Socioemocionales para el trabajo

CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
• 1- INTRODUCCIÓN.	1. INTRODUCCIÓN. 1.1-Principales hitos del dibujo técnico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

• 2- NORMALIZACIÓN. • 3- PROYECCIÓN ORTOGONAL DE VISTAS AMERICANA Y EUROPEA. • 4- ESCALAS. • 5- FORMAS GEOMÉTRICAS Y ENCAJADOS • 6- PROYECCIÓN CABALLERA, MILITAR E ISOMÉTRICA. • 7- PERSPECTIVA DE PUNTOS DE FUGA. • 8- PLANOS Y CROQUIS.	1.2- La estética del dibujo técnico. 1.3- Instrumentos del dibujo técnico. 1.4- Ángulos. 1.5-Rectas perpendiculares. 1.6- Trazos de círculos en diferentes proyecciones, óvalos y ovoides. 1.7- Espirales. 2. NORMALIZACIÓN. 2.1- Tipos de líneas. 2.2- Cotas. 2.3- Simbología y abreviaturas. 2.4- Soportes. 3. PROYECCIÓN ORTOGONAL DE VISTAS AMERICANA Y EUROPEA. 3.1- Proyección americana. 3.2- Proyección europea. 4. ESCALAS. 4.1- Escala natural. 4.2- Escala de ampliación. 4.3- Escala de reducción. 4.4- Escalimetro. 5. FORMAS GEOMÉTRICAS Y ENCAJADO. 5.1- Configuraciones básicas de figuras geométricas y uniones entre cuerpos. 5.2- Encajado y redondeado. 6. PROYECCIONES CABALLERA, MILITAR E ISOMÉTRICA. 6.1- Proyecciones caballera, militar e isométrica a partir de las vistas principales. 6.2- Desgloses de objetos. 6.3- Sketch con técnicas de representación y soportes de dibujo técnico. 7. PERSPECTIVA DE PUNTOS DE FUGA. 7.1- Perspectiva cónica 7.2- Perspectiva oblicua. 7.3- Perspectiva aérea. 8. PLANOS Y CROQUIS. 8.1- Croquis. 8.2- Planos.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(x)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	(x)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	(x)
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(x)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	(x)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos).	(x)	Actividades generadoras de información previa	(x)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(x)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): -Sketch en diferentes soportes y técnicas de representación.			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
• Trabajos (detalles de rúbricas), asistencia, investigación, participación, resolución, investigación, creatividad e innovación. • Proyecto final (detalles de rúbricas), resolución de problemas, exposición, investigación, justificación, presentación.	50% 50%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

PROFESIONALES DE TODAS LAS ÁREAS DEL DISEÑO, INGENIERÍA Y ARQUITECTURA.

REFERENCIAS

Básicas:

- La geometría descriptiva aplicada al dibujo técnico arquitectónico, editorial trillas, autor Silvestre Fernández Calvo, reimpresión 2010.
- Curso de diseño arquitectónico, editorial trillas, autor: M. Navale, México 1994.
- Dibujo técnico 2, editorial trillas, autor: Lázaro Moisés Mercado Ramírez, México 1995.

Manual de dibujo arquitectónico, editorial GG., autor: Francis D.K. Ching, 3ª edición ampliada, 8ª tirada, 2012.

- Dibujo para diseñadores industriales, editorial Parramón, Autor: Fernando Julián, Jesús Albarracín. 5ª edición 2015; Badalona, España.
- Croquis a lápiz del paisaje rural y urbano. Autor: José Luis Marín de L´Hotellierie, editorial trillas. Reimpresión junio 2014, México.
- El dibujo, la imagen como medio de comunicación. Autor: Kurt Hanks y Larry Belliston. Editorial trillas, reimpresión enero 2013.

Complementarias:

- Dibujo de ambientación para arquitectos y diseñadores, Autor: José Luis Marín de L´Hotellierie. Editorial trillas, reimpresión 2010.
- Las dimensiones humanas en los espacios interiores. Autor: Julius Panero y Martin Zelnik. Editorial GG., 1ª edición, 17ª tirada, 2016.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Web:

- Dibujo técnico paso a paso.
- PDD Profesor de dibujo, (canal de dibujo técnico).

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de edición de mapa de bits				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción Creativa **Semestre:** 2			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT113-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad académica se abordan los conceptos básicos teóricos y técnicos para la edición de imágenes que en mapa de bits

Propósito: Al finalizar la unidad de aprendizaje, el estudiantado manejará las aplicaciones necesarias para poder editar las imágenes en mapa de bits en un nivel de principiantes

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

***Competencias* básicas**
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG14. Resolución de problemas técnicos.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Conceptos básicos de los mapas de bits 2. Conceptos básicos de la imagen digital 3. Manejo básico de aplicaciones de edición de mapa de bits	• Qué es un mapa de bits • Unidades básicas digitales • Teoría del color para entornos digitales • Qué es una imagen de tono continuo • Herramientas básicas de las aplicaciones de edición de mapas de bits • Profundidad de color y de campo • Tamaño de la imagen y del canvas • Resolución y formatos de resolución • Usos de imágenes digitales y exportación para diferentes soportes • Niveles • Curvas y contraste • Capas y canales • Filtros

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, ejercicios numéricos,			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	10%
Ejercicios prácticos	60%
Proyecto final	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o Doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño, Diseño (cualquier subdisciplina)

REFERENCIAS

Básicas:

- Freund, Gisèl. La fotografía como documento social. Barcelona: Gustavo Gili, 2015.
- Kelby, Scott. El libro de la fotografía digital. Nueva York: Peachpit, 2006. Präkel, David. Composition. UK: Ava, 2006. Urquiza, Ignacio.
- El ABC de la fotografía digital. México: Larousse, 2013.
- Itten, Johannes, *El arte del color,* Gustavo Gili, 2020
- López Anna María, *Diseño gráfico digital,* Anaya Multimedia, 2019

Complementarias:

- Manual de Photoshop

Otras: Videos tutoriales en YouTube

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Matemáticas				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Desarrollo Humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Semestre:** 2			
Elaborada por: Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH14-2	1	0	1	2	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad académica se abordan conceptos básicos de álgebra que refuerzan los conocimientos que los estudiantes tienen desde su nivel medio superior.

Propósito: Al finalizar la materia, el estudiantado habrá reforzado sus conocimientos básicos de matemáticas, así como adquirido competencias básicas respecto al pensamiento lógico-matemático.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.

CB2. Comunicación oral y escrita.

CB3. Aprendizaje estratégico.

CB4. Razonamiento lógico-matemático.

CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG1. Resolución de problemas.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG2. Pensamiento crítico.

CG3. Creatividad.

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo

CL2.Socioemocionales para el trabajo

CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
1. Matemáticas básicas 2. Conceptos de álgebra básica 3. Ecuaciones lineales y su aplicación al diseño 4. Vectores	• *Qué son las matemáticas* • *Aplicaciones de las matemáticas en el diseño* • *Qué es el álgebra* • *Aplicaciones y uso del álgebra para resolver problemas del diseño* • *Ecuaciones lineales* • *Monomios* • *Binomios* • *Polinomios*

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	• *Expresiones algebráicas* • *Vectores*

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, ejercicios numéricos,			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	10%
Ejercicios prácticos	60%
Proyecto final	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o Doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño, Diseño (cualquier subdisciplina)

REFERENCIAS

Básicas:

- Baldor, A. (2020). Álgebra: con gráficos y 6523 ejercicios y problemas con respuestas. Grupo Editorial Patria.
- Benitez, Rene, *Fundamentos de geometría y trigonometría*, Trillas, 2014
- Kolman, Bernard, Álgebra lineal: Fundamentos y aplicaciones, Pearson

Otras: Videos tutoriales en YouTube

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de comportamiento profesional				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Desarrollo Humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Semestre:** 2			
Elaborada por: Mtra. Bianca Vanessa Farias Bahena				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH21-3	1	1	2	3	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Que el estudiante reconozca su entorno social, debido a una falta de conocimiento y prácticas de los valores en los últimos años vivimos en una sociedad que pierde su rumbo que normaliza muchas situaciones en las cuales provoca un caos en la manera de vivir y por ende repercute en la relación con los demás.

Propósito: Fomentar en los estudiantes los valores en la práctica profesional, que reconozcan la manera en la que deberán de comportarse, aludiendo al respeto, compromiso y responsabilidad. Además de ello que aprendan la clasificación de los valores aunado a conocer aquello que son de carácter universal en donde es importante conocer la cultura en la cual se desarrolla la sociedad.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG5. Cuidado de sí.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG9. Relación con otros/as.
CG15. Integridad personal.
CG17. Interculturalidad.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
1. Filosofía 2. Ética 3. Moral 4. Valores 5. Código de ética	Introducción a la filosofía Introducción a la ética Que es la moral y los actos morales Clasificación de Valores Que es un código de ética y sus aplicaciones Dilemas éticos

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	(x)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(x)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(x)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( )	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia **Presentación de exposiciones** **Examen de conceptos** **Ejercicios prácticos** **Lecturas y realización de reportes** **Debates**	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciado en Administración, Lic. En Psicología, Licenciatura en Sociología

REFERENCIAS

Básicas:

- Torres Hernández Zacarías, Introducción a la ética, México, Patria (2014)
- Jorge Yarce, Ética personal en acción, Colección Cátedra, Bogotá Colombia: Universidad de La Sabana (2014)
- López Artemio, Filosofía, Mc Graw Hill (2019)

Complementarias:

Web: Ortiz Millán, Gustavo, Sobre la distinción entre ética y moral, Isonomía (2016) https://www.redalyc.org/pdf/3636/363648284005.pdf

Pérez, C. (Comp.). (2015). *Elementos y obstáculos del acto moral*. Recuperado de: https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/123456789/16866

PETA Kills Animals. (2018). *PETA Defends Extremist Group's Illegal Activity*. Recuperado de: https://www.petakillsanimals.com/peta-defends-extremist-groups-illegal-activity/

Burns, T. (2017). *Soluciones a los dilemas morales utilizando los principios de la ética*. Recuperado de: https://www.ehowenespanol.com/son-implicaciones-eticas-info_348490/

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023 Una universidad de excelencia

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Teorías Económicas				**Ciclo de formación:** Básico **Eje general de formación:** Desarrollo Humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Semestre:** 2			
Elaborada por: Mtra. Bianca Vanessa Farias Bahena				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH25-2	1	0	1	2	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: El estudiante a través de esta materia podrá conocer cómo funciona la economía en el mundo, lo importante que es conocer los conceptos que permitan una correcta asignación de los recursos y la manera en la cual esto permita la eficiencia en los mercados.

Propósito: Al finalizar la materia, aplicarás los conocimientos teóricos y metodológicos para realizar un análisis para la toma de decisiones.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.

CB2. Comunicación oral y escrita.

CB3. Aprendizaje estratégico.

CB4. Razonamiento lógico-matemático.

CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG2. Pensamiento crítico.

CG8. Apertura a la experiencia.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG18. Responsabilidad social y ciudadana.

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo

CL2.Socioemocionales para el trabajo

CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Que es la economía 2. Problemas económicos 3. Teorías económicas 4. Ley de la oferta y la demanda 5. Los mercados	● *Fundamentos básicos de economía* ● *Introducción a las teorías económicas* ● *Keynesiana* ● *Economía clásica* ● *Marxismo* ● *Monetarismo* ● *Mercantilismo* ● *Oferta y demanda* ● *¿Cómo funcionan los mercados? Y la empresa* ● *Introducción a la microeconomía* ● *Introducción a la macroeconomía*

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	• *PIB* • *Crecimiento económico* • *Política monetaria* • *Modelos económicos* • *Introducción al comercio exterior*

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros	Ejercicios Financieros.		

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	( )	Actividad focal	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, ejercicios numéricos,			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia Exposiciones Examen de conceptos Ejercicios prácticos Lecturas Debates	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciado en Administración, Licenciado en Finanzas, Licenciado en Economía, Maestro (a) en Alta Dirección, Contador Público o afines.

REFERENCIAS

Básicas:

- Fundamentos de Economía para la sociedad del conocimiento, José Silvestre Méndez Morales, PATRIA EDUCACIÓN, 2020
- Macroeconomía versión para Latinoamérica, Michael Parkin, Eduardo Loría, PEARSON EDUCACIÓN, 2015
- Microeconomía versión para Latinoamérica, Michael Parkin, Eduardo Loría PEAROSN EDUCACION, 2015

Complementarias:

- Economía con aplicaciones, Paul Samuel Son, MCGRAW HILL, 2019
- Introducción a la economía, Perales Soler, David Belso Martínez, José Antonio, Carmen Victoria Escolano Asensi, María José López Sánchez, TIRANT 2018

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Ciclo Profesional

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Investigación aplicable al diseño				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Investigación **Área terminal:** Medios audiovisuales **Semestre:** 3			
Elaborada por: Comisión Curricular **Actualizada por:** Mtra. Lizandra Cedeño Villalba				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC36-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: El programa está diseñado de forma que, el estudiante tenga un panorama general de la ciencia y el diseño, para lograr un panorama amplio sobre los distintos tipos de investigación y metodologías aplicables al diseño gráfico, para que pueda concluir con una propuesta de diseño pertinente.

Propósito: Lograr que el estudiante tenga las bases teóricas y metodológicas para la investigación en diseño gráfico, a partir de la comprensión de la historia de la ciencia y el papel de su disciplina tanto en el contexto de orígen, como en su papel actual en el mundo contemporáneo. También deberá adquirir los conocimientos básicos para la utilización de herramientas etnográficas, para la recolección y análisis de datos.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG4. Trabajo colaborativo.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.
CG19. Aprecio por la vida y la diversidad.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Primer bloque:	1. Historia de la ciencia 2. Historia del diseño 3. Definición del tema y propósito de investigación - Elaboración de objetivo general - Elaboración de objetivos específicos - Planteamiento del problema - Construcción de hipótesis - Elaboración de la justificación
Segundo bloque:	1. Sustentabilidad y diseño 2. Inclusión y diseño 3. Construcción del cuerpo del anteproyecto: - Búsqueda de los antecedentes - Búsqueda de Estado del arte - Elaboración del Marco teórico

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

Tercer bloque:	1. Metodologías propias del diseño 2. Introducción al estudio de la imagen 3. Metodología: Etnografía y trabajo de campo - Cualitativo y cuantitativo - Construcción de herramientas etnográficas

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	(x)
Plenaria	(x)	Debate	(x)
Ensayo	(x)	Taller	(x)
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	(x)
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(x)	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	(x)	Exposición oral	(x)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	(x)
Seminario de investigación	(x)	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Foro	(x)	Actividad focal	(x)
Demostraciones	(x)	Analogías	(x)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	(x)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(x)	Actividades generadoras de información previa	(x)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(x)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	(x)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Probatorios de realización de lectura previa	40%
Evaluación continua	20%
Anteproyecto de Investigación	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Persona preferentemente con grado de doctorado o maestría, con capacidad de análisis, cercano a alguna de las áreas de las ciencias sociales y humanidades, como cualquier área del diseño, comunicación, sociología y antropología.

REFERENCIAS

Básicas:

Wallerstein, Immanuel (2004). *Abrir las Ciencias Sociales.* Siglo XXI Editores: México

Leff, Enrique (2004). *La racionalidad ambiental, La reapropiación social de la naturaleza*. Siglo XXI Editores: México

Berger, John (2001). *Modos de Ver.* Gustavo Gili: Barcelona.

Ginzburg, Carlo (2003). "Huellas. Raíces de un paradigma indiciario", en *Tentativas*, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Prohistoria, vol. 7, no. 7, *annual* 2003: Morelia.

Complementarias:

Durkheim, Émile (2019). *Las reglas del Método Sociológico.* Colofón: México.

Munari, Bruno (2004). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Gustavo Gili: Barcelona.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Web:
Reynoso, Carlos (1998). "El estructuralismo de Lévi-Strauss**:** observaciones metodológicas" en: *Corrientes en Antropología Contemporánea*. Biblos: Buenos Aires. https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/reynoso-c-1998-corrientes-en-antropologia-contemporanea.pdf (Consultado en septiembre 2021)

Otras:
Eco, Umberto (2010). *Cómo se hace una tesis*. México: Gedisa.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Cultura de masas y sociedad				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Medios audiovisuales **Semestre:** 3			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña **Actualizada por:** Dra. Gabriela de la Hoz Abdo				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC13-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En la presente Unidad de Aprendizaje se abordarán los conceptos de Cultura de masas y su vinculación con la sociedad para que el estudiante adquiera una postura teórico crítica con respecto a la manipulación de los consumidores del diseño.

Propósito: se abordarán los conceptos de Cultura de masas y su vinculación con la sociedad para que el estudiante adquiera una postura teórico crítica con respecto a la manipulación de los consumidores del diseño.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2. Pensamiento crítico.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG9. Relación con otros/as.
CG17. Interculturalidad.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. ¿Qué es la cultura de masas?	• Aspectos positivos y negativos • ¿Cómo se conformó la cultura de masas?
2. Tipología	• Cultura élite, popular y de masas
3. Factores mediáticos	• Factores mediáticos que intervienen en la cultura de masas. • Mecanismos mediante los cuales se establece la cultura de masas.
4. Cultura de masas y sociedad	• Cómo se vincula la cultura de masas con la sociedad resaltando los aspectos positivos para la creación en el diseño.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	(x)
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(x)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(x)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Evaluaciones parciales por unidad	50%
Evaluación final	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestro o doctor en áreas vinculadas al diseño, preferentemente con antecedentes de investigación social y con preparación teórica crítica que le permita redimensionar al diseño más allá de un concepto comercial.

REFERENCIAS

Básicas:

-Botto, M. N. (2018). Edgar Morin. La cultura de masas como objeto de análisis. Question/Cuestión, 1(60), e094-e094.

-Marinas, J. M. (2020). La fábula del bazar: orígenes de la cultura del consumo (Vol. 118). Antonio Machado Libros.

-Orozco-Toro, J. A. (2020). La paradoja del consumo. Del antropocentrismo de las ciencias sociales al consumo ético y sostenible/sustentable.

Complementarias:

-Botto, M. N. (2018). Edgar Morin. La cultura de masas como objeto de análisis. Question/Cuestión, 1(60), e094-e094.

-Donstrup, M. (2018). Una introducción a los efectos de la comunicación de masas. *adComunica*, (16), 255-259.

-Hernández-Santaolalla, V. (2018). Los efectos de los medios de comunicación de masas. *Los efectos de los medios de comunicación de masas*, 1-200.

-Haro Tecglen, E., & DUMONT, R. (2018). La sociedad de consumo.

-Cadena, D. I., Macías, G. H., Muñoz, S. C., & Guzmán Macías, M. D. C. (2020). Millennials y centennials: nuevas tendencias de consumo. Journal of Alternative Perspectives in the Social Sciences, 10(4).

Web:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Hardt Michael y Antonio Negri, Imperio, disponible en:
http://bibliotecasolidaria.blogspot.mx/2009/07/imperio-de-antonionegri.html

Otras:
-Pasquali, A. (1980). *Comunicación y cultura de masas*. Caracas.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Seminario de redes sociales				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Medios audiovisuales **Semestre:** 3			
Elaborada por: Comisión Curricular **Actualizada por:** Lic. Carolina Valdez Calderón / Dra. Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración:** Febrero, 2013 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC31-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta asignatura se abordarán los principales conceptos y contextos de las redes sociales, así como los métodos de análisis y sistematización de los datos sobre las redes sociales

Propósito: Que el alumno conozca qué es una red social. Que el alumno identifique las características de las redes sociales y los comportamientos sociales y de los sujetos en ellas.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.

CB2. Comunicación oral y escrita.

CB3. Aprendizaje estratégico.

CB4. Razonamiento lógico-matemático.

CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG2. Pensamiento crítico.

CG4. Trabajo colaborativo.

CG13. Seguridad en la red.

CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo

CL2.Socioemocionales para el trabajo

CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Conceptos generales	1.1 Qué es una red social 1.2 Quién interviene en una red social 1.3 Historia de las redes sociales

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

2. El fenómeno sociológico de las redes sociales	2.1 Cultura visual y redes sociales 2.2 Marketing y publicidad digital 2.3 Las relaciones sociales en la red 2.4 Privacidad y riesgos en las redes sociales 2.5 Perspectiva de género en redes sociales 2.6 El uso de las redes sociales para impulsar un cambio social 2.7 Narrativas cross y transmedia en la producción audiovisual
3. Diseño y Redes sociales	3.1 La importancia del diseño en las redes sociales 3.2 Creación y gestión de contenidos, el community manager 3.3 Estrategias hegemónicas y no hegemónicas en las redes sociales

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	(X)
Plenaria	(X)	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	(X)	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	(X)	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	10%
Participación en clase	30%
Tareas	30%
Evaluaciones parciales por unidad	10%
Evaluación final	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura o a la materia con experiencia docente comprobable en comunicación, diseño, humanidades o sociología con experiencia en redes sociales, interactividad e hipertexto de forma técnica y teórica.

REFERENCIAS

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Básicas:

- Ávila-Toscano, J. (2012). *Redes sociales y análisis de redes. Aplicaciones en el contexto comunitario y virtual*. Colombia: Corporación Universitaria Reformada.
- García Canclini. N. (2009). *Extranjeros en la tecnología y en la cultura*. Buenos Aires: Bielefeld University Press.
- Fowler, J. & Christakis, N. (2009). *Connected: The Surprising Power of Our Social Networks and How They Shape Our Lives. How Your Friends' Friends' Friends Affect Everything You Feel, Think, and Do.* Nueva York: Hachette Book Group, Inc.
- Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2016.
- Pérez-Soler, S. (2018). Las redes sociales como herramientas del Periodismo digital. Barcelona: Editorial UOC.

Complementarias:

- Barabasi, A. (2003). *Linked: How Everything Is Connected to Everything Else and What It Means*. London: Plume.
- McLuhan, M. (1989). García Canclini. N. (2020). *Ciudadanos remplazados por algoritmos*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Verd, J.M.; Martí, J. (2000) "Muestreo y recogida de datos en el análisis de redes sociales", *Qüestiió, Quaderns d'Estadística i Investigació Operativa*, 23 (3): 507-524.
- Rodríguez, Josep A.: *Análisis estructural y de redes.* Cuadernos Metodológicos. Centro de investigaciones sociológicas & Siglo XXI, Madrid, 1995.
- Requena Santos, Félix (2008). *Redes sociales y sociedad civil*. Madrid: CIS.
- Rodríguez, Josep A., "La Sociología Académica" *Revista española de investigaciones sociológicas* 64, 1993.
- Rodríguez, Josep A., "Redes de poder: estructuras de poder y acción colectiva de los profesionales" (en revisión, 1998).
- Adler-Lomnitz, Larissa. Redes sociales, cultura y poder. Ensayos de antropología latinoamericana. México: Miguel Angel Porrúa, 1994.
- Alonso Davila , Isabel "Nada de Soledades: algunas notas sobre redes sociales entre Mujeres. El Casco Antiguo de Alicante. Años 40-50" Canelobre 1992, (23-24): 199-208
- Blasco, Andreu "La Familia En Navarra, Individualización o Redes Sociales" Documentación Social 1995, (98): 121-148, 32 Ref
- Boyd, John. P. "Redes sociales y semigrupos" Política y sociedad, 2000, (33) 115-112.
- Breiger , Ronald L. "Control social y redes sociales: un modelo a partir de Georg Simmel" Política y sociedad, 2000, (33) 57-72.

Web:

Román, A.*Plan de Social Media*. Recuperado de https://www.cice.es/wp-content/uploads/2016/02/GRAPHIC-J-DESIGN-RRSS.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Estudios visuales				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Área terminal:** Medios audiovisuales **Semestre:** 3			
Elaborada por: Dra. Adriana Estrada, Dra. Lorena Noyola Piña **Actualizada por:** Dr. Juan Carlos Bermúdez				**Fecha de elaboración:** Febrero, 2013 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT50-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Las imágenes son dispositivos complejos en las que se desplaza lo real y lo simbólico enfrentando la necesidad de representar y compartir el mundo. Si bien la experiencia visual es indisociable de la integralidad del cuerpo y el pensamiento humanos, dirigir la atención hacia la mirada y lo visto pretende rescatar la representación de la experiencia del secuestro que ejerce el lenguaje frente a otras posibilidades de hacer mundos. Se hace referencia a un camino para ser explorado y que rebasa el "giro lingüístico" como modelo explicativo predominante en el siglo pasado. La proliferación de tecnologías que producen la comunicación visual se convierte en un reto para el posicionamiento de los diseñadores en tanto comunicadores.

Propósito: Brindar a los diseñadores un complemento para pensar las imágenes y su fluir en la sociedad, como alternativa al modelo semiótico o al estético.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023

Competencias genéricas

CG2. Pensamiento crítico.
CG7. Gestión emocional.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
CG17. Interculturalidad.

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
INTRODUCCIÓN	ENTRE LOS ESTUDIOS VISUALES Y LA CULTURA VISUAL

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

	QUÉ ES LA REALIDAD: La negociación permanente entre la exterioridad que no somos y la interioridad que creamos para ser.

LA IMAGEN – Entre la materialidad y la inmaterialidad simbólica	PERCEPCIÓN
	LOS MEDIOS
	LOS MEDIOS VISUALES NO EXISTEN
LA ELABORACIÓN DEL SENTIDO	CULTURA
	CULTURA VISUAL: Entre el icono, el símbolo y las cosas. Hermenéutica o fenomenología
	LA DIMENSIÓN TECNO-NATURAL: Ser en el mundo es construir el mundo en la medida que nos construye.
	ARTES Y MEDIOS: Entre la alta cultura y lo popular.
COMUNICAR PARA LOS OJOS	EL DISCURSO DE LO VISUAL
	LA POÉTICA DE LO VISUAL
	ESCUCHAR ES DIALOGAR: Para una crítica de la mirada.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL

Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	(x)	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Criterios	Porcentaje
Los que establezca cada docente y los que se contemplen dentro del reglamento de la facultad.	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Estudios Visuales a partir de: Historia del arte – Crítica de arte – Filosofía – Antropología

REFERENCIAS

Básicas:

- Català Domènech, Josep M. (2008). La forma de lo real: introducción a los estudios visuales. Barcelona: Editorial UOC
- Mirzoeff, Nicholas (2003). Una introducción a la cultura visual. Barcelona: Paidós
- Mitchell, W.J.T. (2019). La ciencia de la imagen: iconología, cultura visual y estética de los medios. Madrid: Akal

Complementarias:

- Sparke, Penny (2010). Diseño y cultura: una introducción: desde 1900 hasta la actualidad. Barcelona: Gustavo Gili

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO	
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO	
Unidad de aprendizaje: Seminario de introducción a la sustentabilidad	**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 3
Elaborada por: Dra. María Araceli Barbosa Sánchez **Actualizada por:** Dra. Emma Yanet Flores Zamorano	**Fecha de elaboración: Septiembre**, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022

Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT96-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada

Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad de aprendizaje se aborda el desarrollo sustentable como aspecto ineludible en las propuestas de diseño, desde un enfoque que equilibre a la sociedad, la economía y el medio ambiente. El desarrollo sustentable postula el enfoque teórico de la complejidad que promueve la visión multidimensional del ambiente a partir de la convergencia de distintos saberes disciplinarios para generar un conocimiento integral de las interacciones que los seres humanos establecen con su medio biofísico y cultural, así como de los procesos que determinan su conservación o degradación. Esto significa que el diseñador debe desarrollar habilidades, competencias y propuestas creativas para coadyuvar con la sustentabilidad

Propósito: Que los estudiantes de diseño, en sus diferentes áreas disciplinares, desarrollen competencias para la sustentabilidad socio ambiental conforme al pensamiento complejo y sistémico de los procesos ambientales en interacción con las propuestas del diseño para mejorar la vida pública y privada de la sociedad. Mediante la práctica del diseño y el desarrollo del pensamiento autocrítico, fomentar las habilidades del trabajo colaborativo inmerso totalmente en un compromiso ciudadano y con el medio ambiente.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Competencias genéricas

CG2. Pensamiento crítico.
CG4. Trabajo colaborativo.
CG9. Relación con otros/as.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
CG17. Interculturalidad.
CG18. Responsabilidad social y ciudadana.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

I. Base conceptual e histórica del desarrollo sustentable II. Críticas y evolución del concepto del desarrollo sustentable III. Economía, sociedad y medio ambiente III. Sustentabilidad y diseño	1. Origen y evolución del concepto de sustentabilidad. 2. Crítica del concepto de desarrollo sustentable 3. Construcción del significado de la sustentabilidad desde la perspectiva compleja. 4. Situación de la sustentabilidad en México. 5. La percepción de entorno natural en el capitalismo 6. Entorno social y cultural en la sustentabilidad 7. Historia y evolución de la relación entre diseño y sustentabilidad 8. Enfoques y propuestas del diseño sustentable

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	(X)
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
• Evaluaciones de trabajos parciales • Evaluaciones de avances de proyecto de investigación • Evaluación entrega y exposición de proyecto de investigación terminado	30% 40% 30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Doctor o maestro con capacidad de análisis y acercamiento a los diferentes medios. Capacidad de análisis y de redacción. Doctor o maestro en áreas afines a la comunicación, el diseño, las humanidades y la sociología.

REFERENCIAS

Básicas:

Azamar, A. y Matus, J. (2019). *Tendiendo puentes para una sustentabilidad integral*. Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco. https://www.casadelibrosabiertos.uam.mx/contenido/contenido/Libroelectronico/Tendiendo_puentes.pdf

Barbosa, A. (2015). *Educación y arte para la sustentabilidad*. Juan Pablos Editor/Universidad Autónoma del Estado de Morelos

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Encino, A. G. (2015). La sustentabilidad, el pensamiento complejo y el diseño. En Villagómez, C., Romero, M. y Saldaña J. C. (comp), *Red de estudios críticos en el arte y en el diseño* (pp. 79-100). Universidad de Guanajuato

García, B. (2008). *Ecodiseño. Nueva herramienta para la sustentabilidad*. Editorial Designio

Gutiérrez, F. J. y Rodríguez J. (2013). *Geo-significación del diseño. Una aproximación sistémica a la estructura de la complejidad del diseño*. Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco

Houng, M. (1995). Naturaleza y ciudad. Planificación urbana y procesos ecológicos. Editorial Gustavo Gili

Méndez, J. S. (2016). *Problemas económicos de México y sustentabilidad*. Editorial MCGRAW HILL.

Pascual, J. (2020). La cultura como un pilar del desarrollo sostenible: aportes a un debate ineludible. En *PERIFÉRICA: Revista para el análisis de la cultura y el territorio*. (21), 136-147. https://revistas.uca.es/index.php/periferica/issue/view/435/254

Complementarias:

Comisión Mundial del Medio Ambiente y del Desarrollo (1987). *Nuestro Futuro Común*, Alianza Editorial.

Leff, E. (1998). *Saber ambiental. Sustentabilidad, racionalidad, complejidad y poder*. Siglo XXI Editores, UNAM, PNUMA.

Leff, E. (2008). Decrecimiento o deconstrucción de la economía: hacia un mundo sustentable. *Revista Polis*, 7(21), 81-90. https://scielo.conicyt.cl/pdf/polis/v7n21/art05.pdf

Morin, E. (2005). *Introducción al pensamiento complejo*. Editorial Gedisa, S.A.

Reynosa, E. (2015). Crisis ambiental global. Causas, consecuencias y soluciones prácticas. GRIN Verlag GmbH. https://www.researchgate.net/publication/321085498_CRISIS_AMBIENTAL_GLOBAL_CAUSAS_ONSECUENCIAS_Y_SOLUCIONES_PRACTICAS

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Historia general de los medios y sistemas de comunicación				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Historia **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 3			
Elaborada por: Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT68-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La presente Unidad de Aprendizaje presenta un recorrido histórico de los medios y sistemas de comunicación

Propósito: Que el estudiante conozca la historia del desarrollo de los medios y sistemas de comunicación

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2.Pensamiento crítico
CG10.Búsqueda, valoración y gestión de información.
CG11. Comunicación y colaboración en línea.
CG17.Interculturalidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Los orígenes de los medios y sistemas de comunicación, su evolución y actualidad.	1. Presentación 2. Qué se considera un medio 3. Surgimiento de los principales medios y sistemas de comunicación 4. Evolución histórica 5. Evolución técnica 6. Avances e innovaciones del siglo XXI 7. Prospectivas 8. Importancia de los medios y sistemas de comunicación en el Diseño en Medios Audiovisuales

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique : Resolución de ejercicios teóricos prácticos			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Asistencia	10%
Reportes de lectura	40%
Examen final o ensayo	50%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o doctorado en Diseño, Diseño Digital, o áreas afines con experiencia en docencia.

REFERENCIAS

Básicas:

- Rueda Lafford, José Carlos, et al, (2014), Historia de los medios de comunicación, Alianza editorial.
- Califa, Oche y Fernando Bouso, (2011), Historia de los medios de comunicación, Longseller.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Infografía				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios audiovisuales **Semestre:** 3			
Elaborada por: Dr. Fernando Garcés Poó **Actualizada por:** Dra. Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT72-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico práctica	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica del diseño de información. El diseño de la información de forma sintética y sintáctica con una adecuada gramática visual es esencial para la correcta comunicación de información compleja de forma sencilla mediante una imagen.

Propósito: El estudiantado aprenderá conceptos básicos y complejos, elementos, áreas y estrategias correspondientes al diseño de la información y la ilustración de datos.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.

CB2. Comunicación oral y escrita.

CB3. Aprendizaje estratégico.

CB4. Razonamiento lógico-matemático.

CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG3. Creatividad.

CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.

CG12. Creación de contenidos digitales.

CG17. Interculturalidad.

CG18. Responsabilidad social y ciudadana..

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo

CL2.Socioemocionales para el trabajo

CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
1. Características de la infografía.	1.1 Información 1.2 Significación

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	1.3 Índice de iconicidad 1.4 Funcionalidad 1.5 Concordancia 1.6 Visualidad 1.7 Unidades gráficas fundamentales 1.8 Infogramas.
2. Diseño de información, los pasos.	2.1 La idea 2.2 El planteamiento 2.3 Documentación 2.4 Bocetaje, maquetación y corrección.
3. Áreas de la infografía.	3.1 Esquemática 3.2 Diagramática 3.3 Procesos clasificatorios 3.4 Procesos analíticos 3.5 Procesos estructurados y desestructurados 3.6 Procesos de temporalidad y espacio temporales. 3.7 Procesos narrativos y mentales. 3.8 La interfaz de usuario 3.9 Cartografía 3.10 Gráficos de divulgación técnica y científica 3.11 Infografía de prensa

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Ejercicios del semestre	50%
Asistencia y participación	10%
Trabajo final	30%
Apuntes de clase	10%
Total	100 %

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL

PERFIL DEL PROFESORADO

Diseñador con experiencia y conocimiento en infografía, gramática visual y sintaxis de la imagen

REFERENCIAS

Básicas:

• Cairo, Alberto. El arte funcional: Infografía y visualización de la información. Ed. Almut, Madrid, 2011.
• Cairo, Alberto. Infografía 2.0: Visualización interactiva de la información de prensa. Ed. Almut, Madrid, 2011.
• Coates, Kathryn. Introducción al diseño de información. Ed. Parramón, Barcelona, 2014.
• Costa, Joan. La esquemática. Visualizar la información. Ed. Paidós, Barcelona, 1998.
• Meirelles, Isabel, and Marta Armada Antolín. La información en el diseño: introducción a las historias, las teorías y las mejores prácticas para la visualización eficaz de información. Badalona, España: Parramón Arts & Design, 2014. Print.
• Wang, Kai. Presentaciones de infografías y datos. Barcelona: Parramón, 2015. Print.

Complementarias:

• Mijksenaar, Paul. Una Introducción al diseño de información. Ed. G.G., Barcelona, 1998.
• Willburn, Peter y Burke, Michael. Infográfica. Soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo. Ed. G.G., Barcelona, 1998

Web:

http://infografistas.blogspot.com/
http://alquimistas.evilnolo.com/

Otras:

Cairo, Alberto. *Infografía 2.0: Visualización interactiva de información de prensa.* Madrid: Alamut, 2008.
Costa, Joan. *La Esquemática. Visualizar la Información.* Barcelona. Paidós, 1998.
Mijksenaar, Paul. *Una Introducción al diseño de información*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.
Wilbur, Peter y Michael Burke. *Infográfica. Soluciones novedosas para el diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 1998

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Animación tradicional				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios audiovisuales **Semestre:** 3			
Elaborada por: Comisión Curricular **Actualizada por:** Dra. Laura S. Iñigo Dehud				**Fecha de elaboración:** Febrero, 2013 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT05-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico - práctica	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta materia se aprenderán los distintos procesos necesarios para realizar animación tradicional. Se comprenderán aspectos relacionados con el manejo del guión, visualización, *storyboard*, elaboración de escenarios y personajes, carpeta de preproducción, entre otros.

Propósito: Que el estudiante comprenda elementos básicos de la animación tradicional y sea capaz de hacer un proyecto propio.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG3. Creatividad.
CG4. Trabajo colaborativo.
CG9. Relación con otros/as.
CG17. Interculturalidad.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Metodología de proyectos animación	1.1 Tema 1.2 Justificación 1.3 Objetivos 1.4 Técnica 1.5 Público al que va dirigido
2. Historia de la Animación	2.1 Inicios del cine 2.2 Inicios de la Animación 2.3 Pioneros de la Animación
3. Técnicas de Animación	**3.1 Animación Tradicional** 3.1.1 Pixilación 3.1.2 Rotoscopia 3.1.3 Dibujo animado 3.1.4 Volumen 3.1.5 Arcilla, plastilina 3.1.6 Recortes **3.2 Animación Digital**
4. Guión	4.1 Qué es el guión 4.2 Tema y sinopsis 4.3 Género 4.4 Estructura del relato 4.5 Guión literario 4.6 Guión técnico
5. Visualización	5.1 Características básicas de la estructura de la Visualización.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	5.2 Características básicas del formato de la Visualización.
6. StoryBoard	6.1 Características básicas de la estructura del StoryBoard 6.2 Características básicas del formato del StoryBoard. 6.3 Planos, movimientos de cámara y transiciones.
7. Puesta en escena	7.1 Escenarios y decorados 7.2 Vestuario y maquillaje 7.3 Expresión y movimiento de los personajes 7.4 Iluminación
8. Personajes y Escenarios	8.1 Personajes 8.2 Escenarios
9. Sonido	9.1 Conceptos generales 9.2 Sonido en preproducción, producción y postproducción. 9.3 Elementos del sonido en una producción.
10. Edición o Montaje	10.1 Tipos de edición 10.2 Unión de escenas o transiciones. 10.3 Continuidad. 10.4 Sonido.
11. Animatic	11.1 Para qué sirve un Animatic 11.2 Características de un Animatic
12. Plan de Producción	12.1 Tema y objetivos 12.2 Recursos humanos 12.3 Recursos materiales 12.4 Presupuesto 12.5 Difusión
13. Carpeta Final de Proyecto de Animación	13.1 Características de una Carpeta de Proyecto Animación Entrega de Carpeta Final.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

Ensayo	(X)	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Análisis de cortometrajes animados.			

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia, puntualidad y participación en clase.	
Actividades independientes (cuadros de análisis; entrega de ejercicios: guión, *storyboard*, diseño de personajes, *animatic*, entre otros, de cada sesión).	70%
Entrega de Carpeta Final	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Doctores o maestros que hayan realizado una tesis en áreas afines al PE. Artista visual con experiencia en animación y medios. Cineastas o Ilustradores, con experiencia probada en animación.

REFERENCIAS

Básicas:

Bluths Don. (2004) *The art of storyboard.* by Don Bluths Films.

Hart Chistoper. (1997) *How to draw animation.* Watson-Guptill Publications. New York.

Iñigo, L y Makhlouf, A. (2020) *Animación. Manual de conceptos básicos.* UAEM

Selby, Andrew. (2009) *Animación: nuevos proyectos y procesos creativos.* Barcelona.

White, Tony. (1998) *The animator's workbook.* Watson-Guptill Publications. New York.

Williams, Richard. (2009)*The Animator's Survival Kit*. Faber and Faber. London- New York.

Complementarias:

Web:

Aprender a dibujar caricaturas. Distintos tipos de rostros 1. (2016, mayo 24). Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=TgsBIrhUDSU

Crea tu comic-*Dibujar fondos para tus comics* (2020) Recuperado de: https://sites.google.com/view/creatucomic/dibujo-comic/dibujar-fondos-para-tu-comics?authuser=0

Secretaría de Educación de Antioquia (2015, noviembre 11). *Técnicas de animación: pixilación* Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=zlKIB7o_7t4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de iluminación				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción Creativa Área terminal: Medios audiovisuales **Semestre:** 3			
Elaborada por: Comisión Curricular **Actualizada por:** Mtro. Marcos Fernández Cruz				**Fecha de elaboración:** Febrero, 2013 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT116-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: El desarrollo constante en los medios de proyección requiere eficaces soluciones técnicas y artísticas; entender la luz como un elemento esencial para producir sensaciones en los espacios permite distinguir las diferencias entre las adecuaciones de iluminación tradicional y los proyectos desarrollados con diseños de iluminación.

Propósito: Introducir las bases de la iluminación, la importancia de su aplicación en la generación de ambientes interiores y exteriores. Conocer la aplicación práctica técnica en la elaboración de un diseño de iluminación.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso:

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG3. Creatividad.
CG4. Trabajo colaborativo.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG9. Relación con otros/as.

U.A.E.M.
UAEM
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. LA LUZ	1.1 Breve revisión histórica del empleo de la luz en el diseño 1.2 Características físicas básicas de la luz 1.3 Óptica básica 1.4 La luz y la percepción 1.5 Significado y sentido de la luz 1.6 Aspectos visuales de la luz 1.7 Posición, Forma, Intensidad, Difusión, Color, Tamaño 1.8 La sombra
2. DISEÑO DE ILUMINACIÓN	2.1 Distintos géneros escénicos y la utilización convencional de la luz en ellos 2.2 Diseño de iluminación 2.3 La luz como elemento de composición escénica 2.4 Análisis estético de la luz
3. PRODUCCIÓN DE ILUMINACIÓN	3.1 Presentación de propuesta de iluminación 3.2 Cálculo de instalación eléctrica para iluminación

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

	3.3 Elaboración de plano eléctrico de iluminación 3.4 Ruta de elaboración 3.5 Software de simulación de iluminación

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	(X)	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Cine, videojuegos y videoclips.			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia Ejercicios por semana (Foros, tareas, exposiciones, diagramas, etc.) Evaluaciones parciales (Exámenes) Evaluación de proyecto final	10% 50% 15% 25%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Doctores o maestros que hayan realizado una tesis en áreas afines al PE. Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño. Artistas o diseñadores con experiencia comprobable en el manejo de la luz.

REFERENCIAS

Básicas:

- Héctor J Fontanellas. (2021). *Manual de iluminación para cine y video: 2da. edición, corregida y ampliada*. Independently Published, Argentina.
- Fernando Jover Ruiz. (2017). *Control de Iluminación y Dirección De Fotografía en Producciones Audiovisuales*. Alfaomega – Altaria, México.
- Paul Hunter, Fil; Biver, Steven; Fuqua. (2015). *La luz ciencia y magia*. Anaya Multimedia; Edición 1ª. EU versión en español

Complementarias:

- Craig, Wolf. (2013). *Scene Design and Stage Lighting.* Wandsworth.

Boston USA.

- FIL Hunter. (2012). *La Iluminación en la Fotografía*. MARCOMBO, España.

Web:

- Oliva Iluminación. (2018). *Manual práctico de iluminación*. Versión en español https://olivailuminacion.com/media/pdf/descargas/Manual-de-iluminacion-2018.pdf

Otras:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

- Manuel Martín Monroy. (2006). *Manual de la Iluminación*. Universidad Palmas Gran Canaria. España.

https://m2db.files.wordpress.com/2014/09/manual-1-iluminacion.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Cine y video: no ficción				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios audiovisuales **Semestre:** 3			
Elaborada por: Comisión curricular **Actualizada por:** Lic. Nelly A. Ramírez Olayo				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT10-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta UA se desarrollarán productos audiovisuales de video y cine de no ficción

Propósito: Que el estudiante sea capaz de desarrollar proyectos audiovisuales del género de no ficción y cuyo contenido sea de divulgación.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.

CB2. Comunicación oral y escrita.

CB3. Aprendizaje estratégico.

CB4. Razonamiento lógico-matemático.

CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG1. Resolución de problemas.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG3. Creatividad.

CG4. Trabajo colaborativo.

CG7. Gestión emocional.

CG12. Creación de contenidos digitales.

CG14. Resolución de problemas técnicos.

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo

CL2.Socioemocionales para el trabajo

CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
1. Antecedentes 2. Modalidades de la representación	1. Antecedentes 1. 1.1. Definiciones 2. 1.2. Géneros

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

3. Narración a través de pruebas 4. Realidad	3. 1.3. Práctica institucional 4. 1.4. Divulgación de ciencias 2. Modalidades de la representación 2.1. Expositiva 2.2. Observación 2.3. Interactiva 2.4. Reflexiva 3. Narración a través de pruebas 3.1. Perspectiva 3.2. Comentario 3.3. Argumentación 4. Realidad 4.1. Realismo en el cine 4.2. Autenticidad 4.3. Objetividad 4.4. Ética, política e ideología

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otras: lectura de textos programados, cine, video y fotografía.			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
• Evaluaciones parciales	60%
• Evaluación de proyecto final	40%

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

• Se considerará la asistencia y la participación en clase	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciado en cine con experiencia en procesos de producción de video para cine, televisión o internet, Licenciado en ciencias de la comunicación, Licenciado en Artes con experiencia en creación de video de no ficción o Diseñador gráfico.

REFERENCIAS

Básicas:

- La Ferla, Jorge. , Reynal Sofía. (2012) *Territorios Audiovisuales*. Buenos Aires: Libraria
- Alzate, A. (2017) *Metodología para la realización y abordaje en cine documental.* Universidad de Medellín.
- Cowie, E. (2011) *Recording Reality.* Minneapolis: University of Minnesota Press.

Complementarias:

- Edgar-Hunt, R. (2010) *Dirección.* Barcelona: Parramón.
- Edgar-Hunt, R., Marland, J. y Rawle, S. (2010) *The language of film.* Barcelona: Parramón.
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental.* Barcelona: Paidós comunicación.
- Worthington, C. (2010) *Producción.* Barcelona: Parramón.
- Chandler, G. (2012). *Cut by cut. Editing your film or video.* Los Ángeles: Michael Wiese Productions.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Estadística aplicada a la empresa				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo Humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Semestre:** 3			
Elaborada por: Mtra. Bianca Vanessa Farias Bahena				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH06-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Que el estudiante a través de ejercicios resuelva, ejemplifique, analice para la toma de decisiones, conociendo en primer lugar los tipos de enfoques que se utilizan como son el enfoque cualitativo, cuantitativo o mixto así como a través de la estadística descriptiva la cual se basa en presentar y analizar un conjunto de datos con el fin de describir sus características además de ello sumar la estadística inferencial nos permite estimar parámetros poblacionales a través de una muestra para poder contrastar con la hipótesis. De ahí la importancia de llevar la materia que se aplica a diferentes ámbitos y es funcional para la toma de decisiones.

Propósito: Que el estudiante sea capaz de identificar, aplicar y analizar los datos que se presentan derivados del análisis de un problema a fin de tomar las decisiones correctas dentro de su actividad. Con base en el análisis de ejercicios teórico-prácticos.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.

CB2. Comunicación oral y escrita.

CB3. Aprendizaje estratégico.

CB4. Razonamiento lógico-matemático.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG1. Resolución de problemas.

CG2. Pensamiento crítico.

CG3. Creatividad.

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo

CL2.Socioemocionales para el trabajo

CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Introducción a la estadística y a la probabilidad	Conceptos usados en estadística

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

2. Enfoques de la Investigación científica 3. Estadística Inferencial y Estadística descriptiva 4. Bases de Datos y análisis de Datos 5. Investigación y Diseño de Muestras 6. Medidas de Tendencia Central 7. Metodología para establecer la pregunta de investigación	Enfoque cuantitativo, cualitativo y mixto. Introducción a la estadística descriptiva Variable estadística y cuantitativa.(E. Descriptiva) Conceptos de la estadística inferencial (Intervalos de confianza, población, muestra estadística, coeficiente de correlación, regresión lineal, Identificación de Variable dependiente e independiente) Frecuencia relativa, absoluta, absoluta acumulada, relativa acumulada. Modelo de Regresión Lineal, Simple, JI Cuadrada Prueba de hipótesis, Variable dependiente e independiente Moda, Media, media aritmética. Diferencias entre el diagrama de dispersión, barras, circular, histograma Problemas de investigación, objetivos, preguntas de investigación, viabilidad. Construcción de instrumentos de medición, Recolección de datos, codificación de datos y niveles de medición

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique : Resolución de ejercicios teóricos prácticos			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Criterios	Porcentaje
Asistencia Elaboración de ejercicios Casos prácticos Examen de conceptos	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Ingeniero Industrial, a alguna carrera a fin económico administrativa.

REFERENCIAS

Básicas:

- Probabilidad y estadística, Elena de Oteyza, PEARSON EDUCACIÓN, 2015.
- Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Roberto Hernández-Samperi, Mc Graw Hill, 2018
- Estadística aplicada a los negocios y la economía, Douglas A.Lind, William G. Marchal, Samuel A. Wathen, Decimoséptima edición, Mc Graw Hill, 2018
- Estadística para administración y economía, Jorge Domínguez Domínguez, Jorge Axel Domínguez López, ALFAOMEGA, 2015
- Estadística en el área de las ciencias sociales y administrativas, Luz Gricel Aragón Salgado, ALFAOMEGA, 2016
- Métodos cuantitativos para los negocios, Barry Render, Ralph M. Stair, JR. Michael E. Hanna, Trevor S. Hale, decimosegunda edición, 2016

Complementarias:

- Guía práctica de estadística aplicada a la empresa y al marketing, Pedro Juan Martín Castejón, PARANINFO, 2015
- Estadística I: elementos de estadística descriptiva y de teoría de probabilidad, Gamero Burón, Carlos, Servicio de Publicaciones y Divulgación Científica de la Universidad de Málaga, 2017
- Técnica e instrumentos de recogida y análisis de datos, Martínez Mediano Catalina, Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2014
- Matemáticas financieras, José Luis Villalobos, PEARSON, quinta edición, 2017

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Investigación aplicable al diseño				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del conocimiento **Área de conocimiento:** Investigación Área terminal: Gráfico **Semestre:** 3			
Elaborada por: Comisión Curricular **Actualizada por:** Mtra. Lizandra Cedeño Villalba				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC34-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: El programa está diseñado de forma que, el estudiante tenga un panorama general de la ciencia y el diseño, para lograr un panorama amplio sobre los distintos tipos de investigación y metodologías aplicables al diseño gráfico, para que pueda concluir con una propuesta de diseño pertinente.

Propósito: Lograr que el estudiante tenga las bases teóricas y metodológicas para la investigación en diseño gráfico, a partir de la comprensión de la historia de la ciencia y el papel de su disciplina tanto en el contexto de orígen, como en su papel actual en el mundo contemporáneo. También deberá adquirir los conocimientos básicos para la utilización de herramientas etnográficas, para la recolección y análisis de datos.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso:

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG4. Trabajo colaborativo.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.
CG19. Aprecio por la vida y la diversidad.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Primer bloque:	1. Historia de la ciencia 2. Historia del diseño 3. Definición del tema y propósito de investigación - Elaboración de objetivo general - Elaboración de objetivos específicos - Planteamiento del problema - Construcción de hipótesis - Elaboración de la justificación
Segundo bloque:	1. Sustentabilidad y diseño 2. Inclusión y diseño 3. Construcción del cuerpo del anteproyecto: - Búsqueda de los antecedentes - Búsqueda de Estado del arte - Elaboración del Marco teórico

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

Tercer bloque:	1. Metodologías propias del diseño 2. Introducción al estudio de la imagen 3. Metodología: Etnografía y trabajo de campo - Cualitativo y cuantitativo - Construcción de herramientas etnográficas

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	(x)
Plenaria	(x)	Debate	(x)
Ensayo	(x)	Taller	(x)
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	(x)
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(x)	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	(x)	Exposición oral	(x)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	(x)
Seminario de investigación	(x)	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	(x)	Actividad focal	(x)
Demostraciones	(x)	Analogías	(x)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	(x)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(x)	Actividades generadoras de información previa	(x)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(x)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	(x)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Probatorios de realización de lectura previa	40%
Evaluación continua	20%
Anteproyecto de Investigación	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Persona preferentemente con grado de doctorado o maestría, con capacidad de análisis, cercano a alguna de las áreas de las ciencias sociales y humanidades, como cualquier área del diseño, comunicación, sociología y antropología.

REFERENCIAS

Básicas:
Wallerstein, Immanuel (2004). *Abrir las Ciencias Sociales.* Siglo XXI Editores: México
Leff, Enrique (2004). *La racionalidad ambiental, La reapropiación social de la naturaleza*. Siglo XXI Editores: México
Berger, John (2001). *Modos de Ver.* Gustavo Gili: Barcelona.
Ginzburg, Carlo (2003). "Huellas. Raíces de un paradigma indiciario", en *Tentativas*, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Prohistoria, vol. 7, no. 7, *annual* 2003: Morelia.

Complementarias:
Durkheim, Émile (2019). *Las reglas del Método Sociológico.* Colofón: México.
Munari, Bruno (2004). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Gustavo Gili: Barcelona.

Web:
Reynoso, Carlos (1998). "El estructuralismo de Lévi-Strauss**:** observaciones metodológicas" en: *Corrientes en Antropología Contemporanea*. Biblos: Buenos Aires.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL

https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/reynoso-c-1998-corrientes-en-antropologia-contemporanea.pdf (Consultado en septiembre 2021)

Otras:
Eco, Umberto (2010). *Cómo se hace una tesis*. México: Gedisa.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Cultura de masas y sociedad				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 3			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña **Actualizada por:** Dra. Gabriela de la Hoz Abdo				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC11-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En la presente Unidad de Aprendizaje se abordarán los conceptos de Cultura de masas y su vinculación con la sociedad para que el estudiante adquiera una postura teórico crítica con respecto a la manipulación de los consumidores del diseño.

Propósito: se abordarán los conceptos de Cultura de masas y su vinculación con la sociedad para que el estudiante adquiera una postura teórico crítica con respecto a la manipulación de los consumidores del diseño.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2. Pensamiento crítico.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG9. Relación con otros/as.
CG17. Interculturalidad.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. *¿Qué es la cultura de masas?*	• *Aspectos positivos y negativos* • *¿Cómo se conformó la cultura de masas?*
2. *Tipología*	• *Cultura élite, popular y de masas*
3. *Factores mediáticos*	• *Factores mediáticos que intervienen en la cultura de masas.* • *Mecanismos mediante los cuales se establece la cultura de masas.*
4. *Cultura de masas y sociedad*	• *Cómo se vincula la cultura de masas con la sociedad resaltando los aspectos positivos para la creación en el diseño.*

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	(x)
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(x)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(x)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Evaluaciones parciales por unidad	50%
Evaluación final	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestro o doctor en áreas vinculadas al diseño, preferentemente con antecedentes de investigación social y con preparación teórica crítica que le permita redimensionar al diseño más allá de un concepto comercial.

REFERENCIAS

Básicas:
-Botto, M. N. (2018). Edgar Morin. La cultura de masas como objeto de análisis. Question/Cuestión, 1(60), e094-e094.
-Marinas, J. M. (2020). La fábula del bazar: orígenes de la cultura del consumo (Vol. 118). Antonio Machado Libros.
-Orozco-Toro, J. A. (2020). La paradoja del consumo. Del antropocentrismo de las ciencias sociales al consumo ético y sostenible/sustentable.

Complementarias:
-Botto, M. N. (2018). Edgar Morin. La cultura de masas como objeto de análisis. Question/Cuestión, 1(60), e094-e094.
-Donstrup, M. (2018). Una introducción a los efectos de la comunicación de masas. *adComunica*, (16), 255-259.
-Hernández-Santaolalla, V. (2018). Los efectos de los medios de comunicación de masas. *Los efectos de los medios de comunicación de masas*, 1-200.
-Haro Tecglen, E., & DUMONT, R. (2018). La sociedad de consumo.
-Cadena, D. I., Macías, G. H., Muñoz, S. C., & Guzmán Macías, M. D. C. (2020). Millennials y centennials: nuevas tendencias de consumo. Journal of Alternative Perspectives in the Social Sciences, 10(4).

Web:
Hardt Michael y Antonio Negri, Imperio, disponible en:
http://bibliotecasolidaria.blogspot.mx/2009/07/imperio-de-antonionegri.html

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Otras:
-Pasquali, A. (1980). *Comunicación y cultura de masas*. Caracas.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Seminario de redes sociales				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 3			
Elaborada por: Comisión Curricular **Actualizada por:** Lic. Carolina Valdez Calderón / Dra, Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración:** Febrero, 2013 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC-29-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta asignatura se abordarán los principales conceptos y contextos de las redes sociales, así como los métodos de análisis y sistematización de los datos sobre las redes sociales

Propósito: Que el alumno conozca qué es una red social. Que el alumno identifique las características de las redes sociales y los comportamientos sociales y de los sujetos en ellas.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2. Pensamiento crítico.
CG4. Trabajo colaborativo.
CG13. Seguridad en la red.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Conceptos generales	1.1 Qué es una red social 1.2 Quién interviene en una red social 1.3 Historia de las redes sociales
2. El fenómeno sociológico de las redes sociales	2.1 Cultura visual y redes sociales 2.2 Marketing y publicidad digital 2.3 Las relaciones sociales en la red 2.4 Privacidad y riesgos en las redes sociales 2.5 Perspectiva de género en redes sociales 2.6 El uso de las redes sociales para impulsar un cambio social 2.7 Narrativas cross y transmedia en la producción audiovisual
3. Diseño y Redes sociales	3.1 La importancia del diseño en las redes sociales 3.2 Creación y gestión de contenidos, el community manager 3.3 Estrategias hegemónicas y no hegemónicas en las redes sociales

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	(X)
Plenaria	(X)	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	(X)	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Organizadores previos	(X)	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	10%
Participación en clase	30%
Tareas	30%
Evaluaciones parciales por unidad	10%
Evaluación final	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura o a la materia con experiencia docente comprobable en comunicación, diseño, humanidades o sociología con experiencia en redes sociales, interactividad e hipertexto de forma técnica y teórica.

REFERENCIAS

Básicas:

- Ávila-Toscano, J. (2012). *Redes sociales y análisis de redes. Aplicaciones en el contexto comunitario y virtual*. Colombia: Corporación Universitaria Reformada.
- García Canclini. N. (2009). *Extranjeros en la tecnología y en la cultura*. Buenos Aires: Bielefeld University Press.
- Fowler, J. & Christakis, N. (2009). *Connected: The Surprising Power of Our Social Networks and How They Shape Our Lives. How Your Friends' Friends' Friends Affect Everything You Feel, Think, and Do.* Nueva York: Hachette Book Group, Inc.
- Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2016.
- Pérez-Soler, S. (2018). Las redes sociales como herramientas del Periodismo digital. Barcelona: Editorial UOC.

Complementarias:

- Barabasi, A. (2003). *Linked: How Everything Is Connected to Everything Else and What It Means*. London: Plume.
- McLuhan, M. (1989). García Canclini. N. (2020). *Ciudadanos reemplazados por algoritmos*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

- Verd, J.M.; Martí, J. (2000) “Muestreo y recogida de datos en el análisis de redes sociales”, *Qüestiió, Quaderns d’Estadística i Investigació Operativa*, 23 (3): 507-524.
- Rodríguez, Josep A.: *Análisis estructural y de redes.* Cuadernos Metodológicos. Centro de investigaciones sociológicas & Siglo XXI, Madrid, 1995.
- Requena Santos, Félix (2008). *Redes sociales y sociedad civil*. Madrid: CIS.
- Rodríguez, Josep A., “La Sociología Académica” *Revista española de investigaciones sociológicas* 64, 1993.
- Rodríguez, Josep A., “Redes de poder: estructuras de poder y acción colectiva de los profesionales” (en revisión, 1998).
- Adler-Lomnitz, Larissa. Redes sociales, cultura y poder. Ensayos de antropología latinoamericana. México: Miguel Angel Porrúa, 1994.
- Alonso Davila , Isabel "Nada de Soledades: algunas notas sobre redes sociales entre Mujeres. El Casco Antiguo de Alicante. Años 40-50" Canelobre 1992, (23-24): 199-208
- Blasco, Andreu “La Familia En Navarra, Individualización o Redes Sociales” Documentación Social 1995, (98): 121-148, 32 Ref
- Boyd, John. P. “Redes sociales y semigrupos” Política y sociedad, 2000, (33) 115-112.
- Breiger , Ronald L. “Control social y redes sociales: un modelo a partir de Georg Simmel” Política y sociedad, 2000, (33) 57-72.

Web:
Román, A.*Plan de Social Media*. Recuperado de https://www.cice.es/wp-content/uploads/2016/02/GRAPHIC-J-DESIGN-RRSS.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Estudios visuales				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 3			
Elaborada por: Dr. Juan Carlos Bermúdez				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT48-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Las imágenes son dispositivos complejos en las que se desplaza lo real y lo simbólico enfrentando la necesidad de representar y compartir el mundo. Si bien la experiencia visual es indisociable de la integralidad del cuerpo y el pensamiento humanos, dirigir la atención hacia la mirada y lo visto pretende rescatar la representación de la experiencia del secuestro que ejerce el lenguaje frente a otras posibilidades de hacer mundos. Se hace referencia a un camino para ser explorado y que rebasa el "giro lingüístico" como modelo explicativo predominante en el siglo pasado. La proliferación de tecnologías que producen la comunicación visual se convierte en un reto para el posicionamiento de los diseñadores en tanto comunicadores.

Propósito: Brindar a los diseñadores un complemento para pensar las imágenes y su fluir en la sociedad, como alternativa al modelo semiótico o al estético.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2. Pensamiento crítico.
CG7. Gestión emocional.
CG8. Apertura a la experiencia.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
CG17. Interculturalidad.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
INTRODUCCIÓN	ENTRE LOS ESTUDIOS VISUALES Y LA CULTURA VISUAL
	QUÉ ES LA REALIDAD: La negociación permanente entre la exterioridad que no somos y la interioridad que creamos para ser.
LA IMAGEN – Entre la materialidad y la inmaterialidad simbólica	PERCEPCIÓN
	LOS MEDIOS
	LOS MEDIOS VISUALES NO EXISTEN
LA ELABORACIÓN DEL SENTIDO	CULTURA

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023 Una universidad de excelencia

	CULTURA VISUAL: Entre el icono, el símbolo y las cosas. Hermenéutica o fenomenología
	LA DIMENSIÓN TECNO-NATURAL: Ser en el mundo es construir el mundo en la medida que nos construye.
	ARTES Y MEDIOS: Entre la alta cultura y lo popular.

COMUNICAR PARA LOS OJOS	EL DISCURSO DE LO VISUAL
	LA POÉTICA DE LO VISUAL
	ESCUCHAR ES DIALOGAR: Para una crítica de la mirada.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	(x)	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	**Porcentaje**
Los que establezca cada docente y los que se contemplen dentro del reglamento de la facultad.	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Estudios Visuales a partir de: Historia del arte – Crítica de arte – Filosofía – Antropología

REFERENCIAS

Básicas:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

- Català Domènech, Josep M. (2008). La forma de lo real: introducción a los estudios visuales. Barcelona: Editorial UOC
- Mirzoeff, Nicholas (2003). Una introducción a la cultura visual. Barcelona: Paidós
- Mitchell, W.J.T. (2019). La ciencia de la imagen: iconología, cultura visual y estética de los medios. Madrid: Akal

Complementarias:

- Sparke, Penny (2010). Diseño y cultura: una introducción: desde 1900 hasta la actualidad. Barcelona: Gustavo Gili

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO	
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO	
Unidad de aprendizaje: Seminario de introducción a la sustentabilidad	**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 3
Elaborada por: Dra. María Araceli Barbosa Sánchez **Actualizada por:** Dra. Emma Yanet Flores Zamorano	**Fecha de elaboración: Septiembre,** 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022

Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT94-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada

Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad de aprendizaje se aborda el desarrollo sustentable como aspecto ineludible en las propuestas de diseño, desde un enfoque que equilibre a la sociedad, la economía y el medio ambiente. El desarrollo sustentable postula el enfoque teórico de la complejidad que promueve la visión multidimensional del ambiente a partir de la convergencia de distintos saberes disciplinarios para generar un conocimiento integral de las interacciones que los seres humanos establecen con su medio biofísico y cultural, así como de los procesos que determinan su conservación o degradación. Esto significa que el diseñador debe desarrollar habilidades, competencias y propuestas creativas para coadyuvar con la sustentabilidad

Propósito: Que los estudiantes de diseño, en sus diferentes áreas disciplinares, desarrollen competencias para la sustentabilidad socio ambiental conforme al pensamiento complejo y sistémico de los procesos ambientales en interacción con las propuestas del diseño para mejorar la vida pública y privada de la sociedad. Mediante la práctica del diseño y el desarrollo del pensamiento autocrítico, fomentar las habilidades del trabajo colaborativo inmerso totalmente en un compromiso ciudadano y con el medio ambiente.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Competencias genéricas
CG2. Pensamiento crítico.
CG4. Trabajo colaborativo.
CG9. Relación con otros/as.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
CG17. Interculturalidad.
CG18. Responsabilidad social y ciudadana..

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
I. Base conceptual e histórica del desarrollo sustentable II. Críticas y evolución del concepto del desarrollo sustentable III. Economía, sociedad y medio ambiente III. Sustentabilidad y diseño	1. Origen y evolución del concepto de sustentabilidad. 2. Crítica del concepto de desarrollo sustentable 3. Construcción del significado de la sustentabilidad desde la perspectiva compleja. 4. Situación de la sustentabilidad en México. 5. La percepción de entorno natural en el capitalismo 6. Entorno social y cultural en la sustentabilidad 7. Historia y evolución de la relación entre diseño y sustentabilidad 8. Enfoques y propuestas del diseño sustentable

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	(X)
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
• Evaluaciones de trabajos parciales • Evaluaciones de avances de proyecto de investigación • Evaluación entrega y exposición de proyecto de investigación terminado	30% 40% 30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Doctor o maestro con capacidad de análisis y acercamiento a los diferentes medios. Capacidad de análisis y de redacción. Doctor o maestro en áreas afines a la comunicación, el diseño, las humanidades y la sociología.

REFERENCIAS

Básicas:

Azamar, A. y Matus, J. (2019). *Tendiendo puentes para una sustentabilidad integral*. Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco. https://www.casadelibrosabiertos.uam.mx/contenido/contenido/Libroelectronico/Tendiendo_puentes.pdf

Barbosa, A. (2015). *Educación y arte para la sustentabilidad*. Juan Pablos Editor/Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Encino, A. G. (2015). La sustentabilidad, el pensamiento complejo y el diseño. En Villagómez, C., Romero, M. y Saldaña J. C. (comp), *Red de estudios críticos en el arte y en el diseño* (pp. 79-100). Universidad de Guanajuato

García, B. (2008). *Ecodiseño. Nueva herramienta para la sustentabilidad*. Editorial Designio

Gutiérrez, F. J. y Rodríguez J. (2013). *Geo-significación del diseño. Una aproximación sistémica a la estructura de la complejidad del diseño*. Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco

Houng, M. (1995). Naturaleza y ciudad. Planificación urbana y procesos ecológicos. Editorial Gustavo Gili

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Méndez, J. S. (2016). *Problemas económicos de México y sustentabilidad*. Editorial MACGRAW HILL.

Pascual, J. (2020). La cultura como un pilar del desarrollo sostenible: aportes a un debate ineludible. En *PERIFÉRICA: Revista para el análisis de la cultura y el territorio*. (21), 136-147. https://revistas.uca.es/index.php/periferica/issue/view/435/254

Complementarias:

Comisión Mundial del Medio Ambiente y del Desarrollo (1987). *Nuestro Futuro Común*, Alianza Editorial.

Leff, E. (1998). *Saber ambiental. Sustentabilidad, racionalidad, complejidad y poder*. Siglo XXI Editores, UNAM, PNUMA.

Leff, E. (2008). Decrecimiento o deconstrucción de la economía: hacia un mundo sustentable. *Revista Polis*, 7(21), 81-90. https://scielo.conicyt.cl/pdf/polis/v7n21/art05.pdf

Morin, E. (2005). *Introducción al pensamiento complejo*. Editorial Gedisa, S.A.

Reynosa, E. (2015). Crisis ambiental global. Causas, consecuencias y soluciones prácticas. GRIN Verlag GmbH. https://www.researchgate.net/publication/321085498_CRISIS_AMBIENTAL_GLOBAL_CAUSAS_ONSECUENCIAS_Y_SOLUCIONES_PRACTICAS

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Historia del diseño contemporáneo				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Historia **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 3			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña Lic. Luis Ernesto Sandoval Moya				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT64-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La presente Unidad de Aprendizaje aborda la historia del diseño contemporáneo como apoyo en la cultura visual del estudiantado y para proporcionar un marco histórico de su quehacer como diseñadores

Propósito: Que el estudiante conozca la historia del diseño contemporáneo y la relaciones con su formación académica y su producción diseñística.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2. Pensamiento crítico.
CG4. Trabajo colaborativo.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
CG17. Interculturalidad.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
1. Recorrido histórico del diseño en el siglo XX 2. Recorrido histórico del diseño en el siglo XXI 3. Una mirada crítica del diseño en su devenir histórico 4. El papel social del Diseño en el siglo XXI	1. La Revolución industrial como detonador del Diseño 2. Las vanguardias en el Diseño 3. El falso debate entre la funcionalidad y la estética 4. El diseño como factor de cambio social en su devenir histórico en los siglos XX y XXI 5. La historia del diseño social 6. La imagen conceptual 7. El diseño y la globalización 8. La globalización del diseño

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Otra, especifique : Resolución de ejercicios teóricos prácticos

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	10%
Reportes de lectura	40%
Examen final o ensayo	30%
Exposición del tema	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o doctorado en Diseño, Diseño Digital, o áreas afines con experiencia en docencia.

REFERENCIAS

Básicas:

- Fiell Peter & Charlote, *Diseño del siglo XX,* Taschen, 2013
- Papanek, Víctor, *Diseñar para el mundo real,* 1977
- Morteo, Enrico, *Diseño desde 1850 hasta la actualidad,* Electa, 2008
- Meggs, P. B. (2015). *Historia Del Diseño Gráfico* (1.ª ed.). Trillas.
- Satue, Enric. (2012) *El Diseño Gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días.* Alianza Editorial.
- Wilhide, E. (2017). *Diseño. Toda la Historia* (1.ª ed.). BLUME (Naturart).
- Lupton, Ellen, Abbott M.J. *El ABC de la Bauhaus y la Teoría del Diseño.* Barcelona: Gustavo Gili, 2002.
- Montaner, Josep María. *Después del conocimiento moderno.* Barcelona: Gustavo Gili, 1996

Complementarias:

Raizman, D. S. (2011). *History of Modern Design*. Prentice Hall.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Infografía				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico Área de conocimiento: Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 3			
Elaborada por: Dr. Fernando Garcés Poó **Actualizada por:** Dra. Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración: Septiembre, 2016** **Fecha de revisión y actualización: Noviembre, 2022**			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT71-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica del diseño de información. El diseño de la información de forma sintética y sintáctica con una adecuada gramática visual es esencial para la correcta comunicación de información compleja de forma sencilla mediante una imagen.

Propósito:
El estudiantado aprenderá conceptos básicos y complejos, elementos, áreas y estrategias correspondientes al diseño de la información y la ilustración de datos.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG3. Creatividad.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
CG12. Creación de contenidos digitales.
CG17. Interculturalidad.
CG18. Responsabilidad social y ciudadana.

Transferibles para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Características de la infografía.	1.1 Información 1.2 Significación 1.3 Índice de iconicidad 1.4 Funcionalidad 1.5 Concordancia 1.6 Visualidad 1.7 Unidades gráficas fundamentales 1.8 Infogramas.
2. Diseño de información, los pasos.	2.1 La idea 2.2 El planteamiento 2.3 Documentación 2.4 Bocetaje, maquetación y corrección.
3. Áreas de la infografía.	3.1 Esquemática 3.2 Diagramática 3.3 Procesos clasificatorios 3.4 Procesos analíticos 3.5 Procesos estructurados y desestructurados

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

	3.6 Procesos de temporalidad y espacio temporales. 3.7 Procesos narrativos y mentales. 3.8 La interfaz de usuario 3.9 Cartografía 3.10 Gráficos de divulgación técnica y científica 3.11 Infografía de prensa

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Ejercicios del semestre	50%
Asistencia y participación	10%
Trabajo final	30%
Apuntes de clase	10%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Diseñador con experiencia y conocimiento en infografía, gramática visual y sintaxis de la imagen

REFERENCIAS

Básicas:
• Cairo, Alberto. El arte funcional: Infografía y visualización de la información. Ed. Almut, Madrid, 2011.
• Cairo, Alberto. Infografía 2.0: Visualización interactiva de la información de prensa. Ed. Almut, Madrid, 2011.
• Coates, Kathryn. Introducción al diseño de información. Ed. Parramón, Barcelona, 2014.
• Costa, Joan. La esquemática. Visualizar la información. Ed. Paidós, Barcelona, 1998.
• Meirelles, Isabel, and Marta Armada Antolín. La información en el diseño: introducción a las historias, las teorías y las mejores prácticas para la visualización eficaz de información. Badalona, España: Parramón Arts & Design, 2014. Print.
• Wang, Kai. Presentaciones de infografías y datos. Barcelona: Parramón, 2015. Print.

Complementarias:
• Mijksenaar, Paul. Una Introducción al diseño de información. Ed. G.G., Barcelona, 1998.
• Willburn, Peter y Burke, Michael. Infográfica. Soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo. Ed. G.G., Barcelona, 1998

Web:

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2019-2023

http://infografistas.blogspot.com/
http://alquimistas.evilnolo.com/

Otras:

Cairo, Alberto. *Infografía 2.0: Visualización interactiva de información de prensa.* Madrid: Alamut, 2008.
Costa, Joan. *La Esquemática. Visualizar la Información.* Barcelona. Paidós, 1998.
Mijksenaar, Paul. *Una Introducción al diseño de información*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.
Wilbur, Peter y Michael Burke. *Infográfica. Soluciones novedosas para el diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 1998

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Gramática visual				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 3			
Elaborada por: Dr. Fernando Garcés Poó **Actualizada por:** Dr. Antonio Makhlouf Akl				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT59-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Al conocer, explorar y valorar conceptos de percepción, del lenguaje visual y de diseño, el alumno tendrá una actitud crítica y a la vez un abanico de posibilidades prácticas, basado en el conocimiento de estos conceptos básicos de la comunicación visual.
Con un apropiado manejo del lenguaje visual, el diseñador podrá comunicar de manera eficaz ideas e intenciones dentro de los mensajes visuales.

Propósito: -Introducir al alumno a las normas y reglas básicas del lenguaje visual y de la percepción, para poder optimizar los mensajes que elabore como diseñador y comunicador visual.
-Proporcionar las herramientas al alumno, para crear y aplicar imágenes dentro de la comunicación visual, así como para desarrollar habilidades inherentes al diseño como el manejo de composición, proporción, contraste, textura, color, tipografía, cuidando que los mensajes sean claros y legibles, en busca de una comunicación exitosa.
-Reflexionar sobre cómo el mensaje y su interpretación dependen del contexto y de su receptor, de cómo cada individuo ve diferente o percibe desde otro punto de vista la realidad, según sea su cultura, la sociedad donde vive, sus capacidades biológicas e intelectuales.
-Que el alumno aprenda a ser meticuloso al utilizar el lenguaje visual para lograr comunicar el mensaje de manera exitosa.
-Educar y entrenar al ojo, para lograr un buen manejo del lenguaje visual en el diseño, las artes y en la comunicación visual.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2. Pensamiento crítico.
CG3. Creatividad.
CG17. Interculturalidad.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1.- Realidad y percepción	1.1 Niveles de realidad 1.2 Percepción visual - fisiológica 1.2.1 Fenomenología 1.2.2 Ilusiones ópticas 1.2.3 Anamorfosis
2.- Gramática y Alfabetización visual	2.1 Elementos e Intención en el lenguaje y el mensaje visual

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

	2.1.2 Punto, línea, plano, volumen 2.2 Figura-Fondo 2.3 Contraste 2.4 Textura 2.5 Ritmo 2.6 Movimiento 2.6.1 Dirección 2.7 Color 2.7.1 Atributos 2.7.2 Sistemas 2.7.3 Armonías 2.7.4 Aplicaciones 2.8 Tipografía básica 2.8.1 Anatomía 2.8.2 Clasificación 2.8.3 Espacios 2.8.4 Jerarquía 2.8.5 El texto como imagen 2.9 Composición 2.9.2 Sección áurea 2.9.3 Tercios 2.9.4 Simetrías 2.9.5 Radial 2.9.6 Axial 2.9.7 Aleatoria 2.9.8 Compensación
3.- Retorica visual	3.1 Metáfora, Analogía, Hipérbole, Personificación, Paradoja, Antítesis, Onomatopeya, Ironía. Hipertextualidad, intertextualidad… en la imagen

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	(X)
Demostraciones	(X)	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Entrega puntual de actividades Calidad de la carpeta final (aspectos como originalidad, visualización, composición, equilibrio, proporción, color, pulcritud, entre otros y según el producto)	50% 50%
Total	**100 %**

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura y la materia. Formación en diseño o comunicación visual con experiencia docente y fuertes bases en el conocimientos de las técnicas y de los diferentes conceptos y aplicaciones del Lenguaje visual

REFERENCIAS

Básicas:

Acaso, M. *El lenguaje visual*. Editorial Paidós, México. 2009

Alberich, J. Gómez, D. Ferrer, A. *Percepción Visual* . FUOC. (s/f) Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya, España. CC.

Aparici, R. (coord). *La imagen. Análisis y representación de la realidad*. Ed. Gedisa. España. 2009

Dondis, Donis A. *La sintaxis de la imagen.* México: Gustavo Gili, 1998.

Leborg, C. *Gramática Visual*. México: Gustavo Gili, 2016.

Munari, Bruno. *Diseño y comunicación visual.* México: Gustavo Gili, 2000.

Wong, Wucius. *Fundamentos del diseño.* Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

Complementarias

Kane,J. *Manual de tipografía,* Ed. G. Gili, Barcelona, España. 2012.

Iñigo, L y Makhlouf, A. *Diseño y Artes Visuales. Manual de conceptos básicos*

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

UAEM, México. 2013.

Otras: Ambrose, Gavin y Paul Harris. *Imagen.* Barcelona: Parramón, 2008.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de composición de retículas				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 3			
Elaborada por: Mtro. Fernando Garcés Poó **Actualizada por:** Lic. Omar Torres Cabrera				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT104-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico - práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Usará las herramientas necesarias para la composición a través de retículas para las distintas áreas de producción del diseño gráfico.

Propósito: Que conozca, domine y aplique las retículas al término de la unidad de aprendizaje como base para la construcción de piezas, de cualquier área del diseño gráfico, coherentes y armónicas para facilitar al usuario la comprensión de los mensajes gráficos.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG3. Creatividad.
CG14. Resolución de problemas técnicos.
CG17. Interculturalidad.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Necesidad de retículas	**Organización de la información** **Forma y función** **Elementos reticulares** ● Caracteres ● Imágenes ● Alineación ● Columnas
2. Estructuras	● Formales ● Semi formales ● Informal ● Inactiva ● Activa ● Invisible ● Visible

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

3. Funciones avanzadas	• Repetición • Múltiple repetición • Ortogonal • Diagonal • Orgánica • Columnas: regulares • Columnas: compuestas y jerarquías • Modular

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(x)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(x)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales	80%
Proyecto semestral	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciado o Maestro en Diseño Gráfico. Experiencia comprobable en la proyección y ejecución de proyectos afines.

REFERENCIAS

Básicas:
Wong, Wucius. *Fundamentos del diseño.* Barcelona: Gustavo Gili, 2011.
Ambrose, Gavin y Paul Harris. *Retículas.* Barcelona: Parramón, 2009.
Muller-Brockmann, Josef. *Sistemas de retículas.* Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
Samara, Timothy. *Diseñar con y sin retículas.* Barcelona: Gustavo Gili, 2006.

Complementarias:
Tondreau, Beth. *Principios de composición: 100 proyectos de diseño con retículas*. Barcelona: BLUME 2009.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Fotografía artística y de estudio				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 3			
Elaborada por: Dr. Fernando Garcés Poó **Actualización:** Mtro. Aciel Martin Rivadeneyra Aguirre				**Fecha de elaboración:** Febrero, 2016 **Fecha de actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT53-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: El Taller de Fotografía Artística y de estudio es un curso que le permitirá al alumno expresarse de manera creativa en los ámbitos de la fotografía profesional dominando en manejo de la luz para producir los efectos pertinentes en las imágenes fotográficas realizadas tanto en estudio con iluminación artificial y sus accesorios como en locación con la luz natural en los diferentes géneros de la fotografía de producto y de retrato profesional.

Propósito: Conocerá las herramientas necesarias para la toma fotográfica en locación y en estudio; así como para la planeación de las imágenes para su utilización en medios impresos y digitales y para su utilización en su portafolio personal.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB2.Comunicación oral y escrita
CB3.Aprendizaje estratégico
CB4.Razonamiento lógico – matemático
CB5.Razonamiento científico

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG3. Creatividad.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CG4. Trabajo colaborativo.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Luz natural 2. Luz artificial: luz continua 3. Luz artificial: el flash electrónico 4. Iluminación de estudio: retrato 5. Iluminación de estudio	1. Medición de la luz natural 2. Accesorios de rebote y transmisión de la luz. 3. Filtros fotográficos físicos y digitales: polarizadores, de contraste y suavizadores. 4. Tipos de iluminación y accesorios 5. Medición de la luz continúa. 6. Luz continua con baja velocidad: pintar con luz

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	7. Medición y control manual de la luz del flash 8. Flash electrónico de alta velocidad: sincronía 9. Flash electrónico de baja velocidad: doble exposición y pintar con luz. 10. Flash inalámbrico 11. Dirección y calidad de la luz 12. Accesorios para el control y la modulación de la luz 13. Esquemas de iluminación: Rembrandt; clamshell butterfly 14. Iluminación de objetos opacos, traslúcido y metálicos

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(x)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique : Resolución de ejercicios teóricos prácticos			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	20%
Ejercicios	50%
Portafolio	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o doctorado en Diseño, Diseño Digital, o áreas afines con experiencia en docencia.

REFERENCIAS

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Básicas:

- Child, John y Mark Galer. La iluminación en la fotografía. Técnicas especiales. Madrid: Anaya, 2009.
- Urquiza, Ignacio. El ABC de la fotografía digital. México: Larousse, 2013.
- Valenzuela, Roberto. Picture perfect lighting. Santa Barbara: Rocky Nook, 2016.
- ----------. Picture perfect posing. Santa Barbara: Rocky Nook, 2014.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Estadística aplicada a la empresa				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 3			
Elaborada por: Mtra. Bianca Vanessa Farias Bahena				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH04-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Que el estudiante a través de ejercicios resuelva, ejemplifique, analice para la toma de decisiones, conociendo en primer lugar los tipos de enfoques que se utilizan como son el enfoque cualitativo, cuantitativo o mixto así como a través de la estadística descriptiva la cual se basa en presentar y analizar un conjunto de datos con el fin de describir sus características además de ello sumar la estadística inferencial nos permite estimar parámetros poblacionales a través de una muestra para poder contrastar con la hipótesis. De ahí la importancia de llevar la materia que se aplica a diferentes ámbitos y es funcional para la toma de decisiones.

Propósito: Que el estudiante sea capaz de identificar, aplicar y analizar los datos que se presentan derivados del análisis de un problema a fin de tomar las decisiones correctas dentro de su actividad. Con base en el análisis de ejercicios teórico-prácticos.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG3. Creatividad.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Introducción a la estadística y a la probabilidad 2. Enfoques de la Investigación científica 3. Estadística Inferencial y Estadística descriptiva 4. Bases de Datos y análisis de Datos 5. Investigación y Diseño de Muestras 6. Medidas de Tendencia Central 7. Metodología para establecer la pregunta de investigación	Conceptos usados en estadística Enfoque cuantitativo, cualitativo y mixto. Introducción a la estadística descriptiva Variable estadística y cuantitativa.(E. Descriptiva) Conceptos de la estadística inferencial (Intervalos de confianza, población, muestra estadística, coeficiente de correlación, regresión lineal, Identificación de Variable dependiente e independiente) Frecuencia relativa, absoluta, absoluta acumulada, relativa acumulada.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	Modelo de Regresión Lineal, Simple, JI Cuadrada Prueba de hipótesis, Variable dependiente e independiente Moda, Media, media aritmética. Diferencias entre el diagrama de dispersión, barras, circular, histograma Problemas de investigación, objetivos, preguntas de investigación, viabilidad. Construcción de instrumentos de medición, Recolección de datos, codificación de datos y niveles de medición

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique : Resolución de ejercicios teóricos prácticos			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia Elaboración de ejercicios Casos prácticos Examen de conceptos	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Ingeniero Industrial, a alguna carrera a fin económico administrativa.

REFERENCIAS

Básicas:

- Probabilidad y estadística, Elena de Oteyza, PEARSON EDUCACIÓN, 2015.
- Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Roberto Hernández-Samperi, Mc Graw Hill, 2018

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

- Estadística aplicada a los negocios y la economía, Douglas A.Lind, William G. Marchal, Samuel A. Wathen, Decimoséptima edición, Mc Graw Hill, 2018
- Estadística para administración y economía, Jorge Domínguez Domínguez, Jorge Axel Domínguez López, ALFAOMEGA, 2015
- Estadística en el área de las ciencias sociales y administrativas, Luz Gricel Aragón Salgado, ALFAOMEGA, 2016
- Métodos cuantitativos para los negocios, Barry Render, Ralph M. Stair, JR. Michael E. Hanna, Trevor S. Hale, decimosegunda edición, 2016

Complementarias:

- Guía práctica de estadística aplicada a la empresa y al marketing, Pedro Juan Martín Castejón, PARANINFO, 2015
- Estadística I: elementos de estadística descriptiva y de teoría de probabilidad, Gamero Burón, Carlos, Servicio de Publicaciones y Divulgación Científica de la Universidad de Málaga, 2017
- Técnica e instrumentos de recogida y análisis de datos, Martínez Mediano Catalina, Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2014
- Matemáticas financieras, José Luis Villalobos, PEARSON, quinta edición, 2017

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Investigación aplicable al Diseño.				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Investigación **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 3			
Elaborada por: Comisión curricular **Actualizada por:** Mtra. Lizandra Cedeño Villalba				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC35-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: El programa está diseñado de forma que, el estudiante tenga un panorama general de la ciencia y el diseño, para lograr un panorama amplio sobre los distintos tipos de investigación y metodologías aplicables al diseño industrial, para que pueda concluir con una propuesta de diseño pertinente.

Propósito: Lograr que el estudiante tenga las bases teóricas y metodológicas para la investigación en diseño industrial, a partir de la comprensión de la historia de la ciencia y el papel de su disciplina tanto en el contexto de orígen, como en su papel actual en el mundo contemporáneo. También deberá adquirir los conocimientos básicos para la utilización de herramientas etnográficas, para la recolección y análisis de datos.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso:

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG2. Pensamiento crítico.
CG4. Trabajo colaborativo.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.
CG19. Aprecio por la vida y la diversidad.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Primer bloque:	1. Historia de la ciencia 2. Historia del diseño 3. Definición del tema y propósito de investigación - Elaboración de objetivo general - Elaboración de objetivos específicos - Planteamiento del problema - Construcción de hipótesis - Elaboración de la justificación
Segundo bloque:	1. Sustentabilidad y diseño 2. Inclusión y diseño 3. Construcción del cuerpo del anteproyecto:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	- Búsqueda de los antecedentes - Búsqueda de Estado del arte - Elaboración del Marco teórico
Tercer bloque:	1. Metodologías propias del diseño 2. Introducción al estudio de la imagen 3. Metodología: Etnografía y trabajo de campo - Cualitativo y cuantitativo - Construcción de herramientas etnográficas

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	(x)
Plenaria	(x)	Debate	(x)
Ensayo	(x)	Taller	(x)
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	(x)
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(x)	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	(x)	Exposición oral	(x)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	(x)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Seminario de investigación	(x)	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	(x)	Actividad focal	(x)
Demostraciones	(x)	Analogías	(x)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	(x)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(x)	Actividades generadoras de información previa	(x)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(x)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	(x)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Probatorios de realización de lectura previa Evaluación continua Anteproyecto de Investigación	40% 20% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Persona preferentemente con grado de doctorado o maestría, con capacidad de análisis, cercano a alguna de las áreas de las ciencias sociales y humanidades, como cualquier área del diseño, comunicación, sociología y antropología.

REFERENCIAS

Básicas:

Wallerstein, Immanuel (2004). *Abrir las Ciencias Sociales.* Siglo XXI Editores: México

Leff, Enrique (2004). *La racionalidad ambiental, La reapropiación social de la naturaleza*. Siglo XXI Editores: México

Ginzburg, Carlo (2003). “Huellas. Raíces de un paradigma indiciario”, en *Tentativas*, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Prohistoria, vol. 7, no. 7, *annual* 2003: Morelia.

Munari, Bruno (2004). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Gustavo Gili: Barcelona.

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

Complementarias:
Durkheim, Émile (2019). *Las reglas del Método Sociológico.* Colofón: México.
Berger, John (2001). *Modos de Ver.* Gustavo Gili: Barcelona.

Web:
Reynoso, Carlos (1998). "El estructuralismo de Lévi-Strauss**:** observaciones metodológicas" en: *Corrientes en Antropología Contemporánea*. Biblos: Buenos Aires.
https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/reynoso-c-1998-corrientes-en-antropologia-contemporanea.pdf (Consultado en septiembre 2021)

Otras:
Eco, Umberto (2010). *Cómo se hace una tesis*. México: Gedisa.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Cultura de masas y sociedad				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 3			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña **Actualizada por:** Dra. Gabriela de la Hoz Abdo				**Fecha de elaboración:** Septiembre**,** 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC12-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En la presente Unidad de Aprendizaje se abordarán los conceptos de Cultura de masas y su vinculación con la sociedad para que el estudiante adquiera una postura teórico crítica con respecto a la manipulación de los consumidores del diseño.

Propósito: se abordarán los conceptos de Cultura de masas y su vinculación con la sociedad para que el estudiante adquiera una postura teórico crítica con respecto a la manipulación de los consumidores del diseño.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2. Pensamiento crítico.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG9. Relación con otros/as.
CG17. Interculturalidad.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. ¿Qué es la cultura de masas?	• Aspectos positivos y negativos • ¿Cómo se conformó la cultura de masas?
2. Tipología	• Cultura élite, popular y de masas
3. Factores mediáticos	• Factores mediáticos que intervienen en la cultura de masas. • Mecanismos mediante los cuales se establece la cultura de masas.
4. Cultura de masas y sociedad	• Cómo se vincula la cultura de masas con la sociedad resaltando los aspectos positivos para la creación en el diseño.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	(x)
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(x)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(x)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Evaluaciones parciales por unidad	50%
Evaluación final	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestro o doctor en áreas vinculadas al diseño, preferentemente con antecedentes de investigación social y con preparación teórica crítica que le permita redimensionar al diseño más allá de un concepto comercial.

REFERENCIAS

Básicas:

-Botto, M. N. (2018). Edgar Morin. La cultura de masas como objeto de análisis. Question/Cuestión, 1(60), e094-e094.

-Marinas, J. M. (2020). La fábula del bazar: orígenes de la cultura del consumo (Vol. 118). Antonio Machado Libros.

-Orozco-Toro, J. A. (2020). La paradoja del consumo. Del antropocentrismo de las ciencias sociales al consumo ético y sostenible/sustentable.

Complementarias:

-Botto, M. N. (2018). Edgar Morin. La cultura de masas como objeto de análisis. Question/Cuestión, 1(60), e094-e094.

-Donstrup, M. (2018). Una introducción a los efectos de la comunicación de masas. *adComunica*, (16), 255-259.

-Hernández-Santaolalla, V. (2018). Los efectos de los medios de comunicación de masas. *Los efectos de los medios de comunicación de masas*, 1-200.

-Haro Tecglen, E., & DUMONT, R. (2018). La sociedad de consumo.

-Cadena, D. I., Macías, G. H., Muñoz, S. C., & Guzmán Macías, M. D. C. (2020). Millennials y centennials: nuevas tendencias de consumo. Journal of Alternative Perspectives in the Social Sciences, 10(4).

Web:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Hardt Michael y Antonio Negri, Imperio, disponible en:
http://bibliotecasolidaria.blogspot.mx/2009/07/imperio-de-antonionegri.html

Otras:
-Pasquali, A. (1980). *Comunicación y cultura de masas*. Caracas.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Seminario de redes sociales				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 3			
Elaborada por: Comisión Curricular **Actualizada por:** Lic. Carolina Valdez Calderón / Dra, Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración:** Febrero, 2013 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC30-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta asignatura se abordarán los principales conceptos y contextos de las redes sociales, así como los métodos de análisis y sistematización de los datos sobre las redes sociales

Propósito: Que el alumno conozca qué es una red social. Que el alumno identifique las características de las redes sociales y los comportamientos sociales y de los sujetos en ellas.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2. Pensamiento crítico.
CG4. Trabajo colaborativo.
CG13. Seguridad en la red.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Conceptos generales	1.1 Qué es una red social 1.2 Quién interviene en una red social 1.3 Historia de las redes sociales
2. El fenómeno sociológico de las redes sociales	2.1 Cultura visual y redes sociales 2.2 Marketing y publicidad digital 2.3 Las relaciones sociales en la red 2.4 Privacidad y riesgos en las redes sociales 2.5 Perspectiva de género en redes sociales 2.6 El uso de las redes sociales para impulsar un cambio social 2.7 Narrativas cross y transmedia en la producción audiovisual
3. Diseño y Redes sociales	3.1 La importancia del diseño en las redes sociales

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	3.2 Creación y gestión de contenidos, el community manager 3.3 Estrategias hegemónicas y no hegemónicas en las redes sociales

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	(X)
Plenaria	(X)	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	(X)	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	(X)	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	10%
Participación en clase	30%
Tareas	30%
Evaluaciones parciales por unidad	10%
Evaluación final	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura o a la materia con experiencia docente comprobable en comunicación, diseño, humanidades o sociología con experiencia en redes sociales, interactividad e hipertexto de forma técnica y teórica.

REFERENCIAS

Básicas:

- Ávila-Toscano, J. (2012). *Redes sociales y análisis de redes. Aplicaciones en el contexto comunitario y virtual*. Colombia: Corporación Universitaria Reformada.
- García Canclini. N. (2009). *Extranjeros en la tecnología y en la cultura*. Buenos Aires: Bielefeld University Press.
- Fowler, J. & Christakis, N. (2009). *Connected: The Surprising Power of Our Social Networks and How They Shape Our Lives. How Your Friends' Friends' Friends Affect Everything You Feel, Think, and Do.* Nueva York: Hachette Book Group, Inc.
- Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2016.
- Pérez-Soler, S. (2018). Las redes sociales como herramientas del Periodismo digital. Barcelona: Editorial UOC.

Complementarias:

- Barabasi, A. (2003). *Linked: How Everything Is Connected to Everything Else and What It Means*. London: Plume.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL

- McLuhan, M. (1989). García Canclini. N. (2020). *Ciudadanos remplazados por algoritmos*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Verd, J.M.; Martí, J. (2000) “Muestreo y recogida de datos en el análisis de redes sociales”, *Qüestiió, Quaderns d’Estadística i Investigació Operativa*, 23 (3): 507-524.
- Rodríguez, Josep A.: *Análisis estructural y de redes.* Cuadernos Metodológicos. Centro de investigaciones sociológicas & Siglo XXI, Madrid, 1995.
- Requena Santos, Félix (2008). *Redes sociales y sociedad civil*. Madrid: CIS.
- Rodríguez, Josep A., “La Sociología Académica” *Revista española de investigaciones sociológicas* 64, 1993.
- Rodríguez, Josep A., “Redes de poder: estructuras de poder y acción colectiva de los profesionales” (en revisión, 1998).
- Adler-Lomnitz, Larissa. Redes sociales, cultura y poder. Ensayos de antropología latinoamericana. México: Miguel Angel Porrúa, 1994.
- Alonso Davila , Isabel "Nada de Soledades: algunas notas sobre redes sociales entre Mujeres. El Casco Antiguo de Alicante. Años 40-50" Canelobre 1992, (23-24): 199-208
- Blasco, Andreu “La Familia En Navarra, Individualización o Redes Sociales” Documentación Social 1995, (98): 121-148, 32 Ref
- Boyd, John. P. “Redes sociales y semigrupos” Política y sociedad, 2000, (33) 115-112.
- Breiger , Ronald L. “Control social y redes sociales: un modelo a partir de Georg Simmel” Política y sociedad, 2000, (33) 57-72.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Estudios visuales				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 3			
Elaborada por: Dr. Juan Carlos Bermúdez				**Fecha de elaboración:** Julio, 2021			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT49-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Las imágenes son dispositivos complejos en las que se desplaza lo real y lo simbólico enfrentando la necesidad de representar y compartir el mundo. Si bien la experiencia visual es indisociable de la integralidad del cuerpo y el pensamiento humanos, dirigir la atención hacia la mirada y lo visto pretende rescatar la representación de la experiencia del secuestro que ejerce el lenguaje frente a otras posibilidades de hacer mundos. Se hace referencia a un camino para ser explorado y que rebasa el "giro lingüístico" como modelo explicativo predominante en el siglo pasado. La proliferación de tecnologías que producen la comunicación visual se convierte en un reto para el posicionamiento de los diseñadores en tanto comunicadores.

Propósito: Brindar a los diseñadores un complemento para pensar las imágenes y su fluir en la sociedad, como alternativa al modelo semiótico o al estético.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG2. Pensamiento crítico.
CG7. Gestión emocional.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
CG17. Interculturalidad.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
INTRODUCCIÓN	ENTRE LOS ESTUDIOS VISUALES Y LA CULTURA VISUAL
	QUÉ ES LA REALIDAD: La negociación permanente entre la exterioridad que no somos y la interioridad que creamos para ser.
LA IMAGEN – Entre la materialidad y la inmaterialidad simbólica	PERCEPCIÓN
	LOS MEDIOS
	LOS MEDIOS VISUALES NO EXISTEN

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

LA ELABORACIÓN DEL SENTIDO	CULTURA
	CULTURA VISUAL: Entre el icono, el símbolo y las cosas. Hermenéutica o fenomenología
	LA DIMENSIÓN TECNO-NATURAL: Ser en el mundo es construir el mundo en la medida que nos construye.
	ARTES Y MEDIOS: Entre la alta cultura y lo popular.

COMUNICAR PARA LOS OJOS	EL DISCURSO DE LO VISUAL
	LA POÉTICA DE LO VISUAL
	ESCUCHAR ES DIALOGAR: Para una crítica de la mirada.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	(x)	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	**Porcentaje**
Los que establezca cada docente y los que se contemplen dentro del reglamento de la facultad.	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Estudios Visuales a partir de: Historia del arte – Crítica de arte – Filosofía – Antropología

REFERENCIAS

Básicas:

- Català Domènech, Josep M. (2008). La forma de lo real: introducción a los estudios visuales. Barcelona: Editorial UOC

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

- Mirzoeff, Nicholas (2003). Una introducción a la cultura visual. Barcelona: Paidós
- Mitchell, W.J.T. (2019). La ciencia de la imagen: iconología, cultura visual y estética de los medios. Madrid: Akal

Complementarias:

- Sparke, Penny (2010). Diseño y cultura: una introducción: desde 1900 hasta la actualidad. Barcelona: Gustavo Gili

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Seminario de introducción a la sustentabilidad				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 3			
Elaborada por: Dra. María Araceli Barbosa Sánchez **Actualizada por:** Dra. Emma Yanet Flores Zamorano				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT95-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada presencial
Plan (es) de estudio en los que se imparte: UAEM, licenciatura en Diseño y Comunicación en Medios Audiovisuales. Materias afines en Facultad de Humanidades, Facultad de Arquitectura o Instituto de Ciencias de la Educación.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad de aprendizaje se aborda el desarrollo sustentable como aspecto ineludible en las propuestas de diseño, desde un enfoque que equilibre a la sociedad, la economía y el medio ambiente. El desarrollo sustentable postula el enfoque teórico de la complejidad que promueve la visión multidimensional del ambiente a partir de la convergencia de distintos saberes disciplinarios para generar un conocimiento integral de las interacciones que los seres humanos establecen con su medio biofísico y cultural, así como de los procesos que determinan su conservación o degradación. Esto significa que el diseñador debe desarrollar habilidades, competencias y propuestas creativas para coadyuvar con la sustentabilidad

Propósito: Que los estudiantes de diseño, en sus diferentes áreas disciplinares, desarrollen competencias para la sustentabilidad socioambiental conforme al pensamiento complejo y sistémico de los procesos ambientales en interacción con las propuestas del diseño para mejorar la vida pública y privada de la sociedad. Mediante la práctica del diseño y el desarrollo del pensamiento autocrítico, fomentar las habilidades del trabajo colaborativo inmerso totalmente en un compromiso ciudadano y con el medio ambiente.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Competencias genéricas
CG2. Pensamiento crítico.
CG4. Trabajo colaborativo.
CG9. Relación con otros/as.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
CG17. Interculturalidad.
CG18. Responsabilidad social y ciudadana..

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
I. Base conceptual e histórica del desarrollo sustentable II. Críticas y evolución del concepto del desarrollo sustentable III. Economía, sociedad y medio ambiente III. Sustentabilidad y diseño	1. Origen y evolución del concepto de sustentabilidad. 2. Crítica del concepto de desarrollo sustentable 3. Construcción del significado de la sustentabilidad desde la perspectiva compleja. 4. Situación de la sustentabilidad en México. 5. La percepción de entorno natural en el capitalismo 6. Entorno social y cultural en la sustentabilidad 7. Historia y evolución de la relación entre diseño y sustentabilidad 8. Enfoques y propuestas del diseño sustentable

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	(X)
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
• Evaluaciones de trabajos parciales • Evaluaciones de avances de proyecto de investigación • Evaluación entrega y exposición de proyecto de investigación terminado	30% 40% 30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Doctor o maestro con capacidad de análisis y acercamiento a los diferentes medios. Capacidad de análisis y de redacción. Doctor o maestro en áreas afines a la comunicación, el diseño, las humanidades y la sociología.

REFERENCIAS

Básicas:

Azamar, A. y Matus, J. (2019). *Tendiendo puentes para una sustentabilidad integral*. Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco. https://www.casadelibrosabiertos.uam.mx/contenido/contenido/Libroelectronico/Tendiendo_puentes.pdf

Barbosa, A. (2015). *Educación y arte para la sustentabilidad*. Juan Pablos Editor/Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Encino, A. G. (2015). La sustentabilidad, el pensamiento complejo y el diseño. En Villagómez, C., Romero, M. y Saldaña J. C. (comp), *Red de estudios críticos en el arte y en el diseño* (pp. 79-100). Universidad de Guanajuato

García, B. (2008). *Ecodiseño. Nueva herramienta para la sustentabilidad*. Editorial Designio

Gutiérrez, F. J. y Rodríguez J. (2013). *Geo-significación del diseño. Una aproximación sistémica a la estructura de la complejidad del diseño*. Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco

Houng, M. (1995). Naturaleza y ciudad. Planificación urbana y procesos ecológicos. Editorial Gustavo Gili

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Méndez, J. S. (2016). *Problemas económicos de México y sustentabilidad*. Editorial MCGRAW HILL.

Pascual, J. (2020). La cultura como un pilar del desarrollo sostenible: aportes a un debate ineludible. En *PERIFÉRICA: Revista para el análisis de la cultura y el territorio*. (21), 136-147. https://revistas.uca.es/index.php/periferica/issue/view/435/254

Complementarias:

Comisión Mundial del Medio Ambiente y del Desarrollo (1987). *Nuestro Futuro Común*, Alianza Editorial.

Leff, E. (1998). *Saber ambiental. Sustentabilidad, racionalidad, complejidad y poder*. Siglo XXI Editores, UNAM, PNUMA.

Leff, E. (2008). Decrecimiento o deconstrucción de la economía: hacia un mundo sustentable. *Revista Polis*, 7(21), 81-90. https://scielo.conicyt.cl/pdf/polis/v7n21/art05.pdf

Morin, E. (2005). *Introducción al pensamiento complejo*. Editorial Gedisa, S.A.

Reynosa, E. (2015). Crisis ambiental global. Causas, consecuencias y soluciones prácticas. GRIN Verlag GmbH. https://www.researchgate.net/publication/321085498_CRISIS_AMBIENTAL_GLOBAL_CAUSAS_ONSECUENCIAS_Y_SOLUCIONES_PRACTICAS

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Historia del diseño contemporáneo				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Historia **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 3			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña Lic. Luis Ernesto Sandoval Moya				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT65-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La presente Unidad de Aprendizaje aborda la historia del diseño contemporáneo como apoyo en la cultura visual del estudiantado y para proporcionar un marco histórico de su quehacer como diseñadores

Propósito: Que el estudiante conozca la historia del diseño contemporáneo y la relaciones con su formación académica y su producción diseñística.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2. Pensamiento crítico.
CG4. Trabajo colaborativo.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
CG17. Interculturalidad.

Transferibles para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Recorrido histórico del diseño en el siglo XX 2. Recorrido histórico del diseño en el siglo XXI 3. Una mirada crítica del diseño en su devenir histórico 4. El papel social del Diseño en el siglo XXI	1. La Revolución industrial como detonador del Diseño 2. Las vanguardias en el Diseño 3. El falso debate entre la funcionalidad y la estética 4. El diseño como factor de cambio social en su devenir histórico en los siglos XX y XXI 5. La historia del diseño social 6. La imagen conceptual 7. El diseño y la globalización 8. La globalización del diseño 9. El diseño y el cambio en los medios de producción 10. Diseño europeo 11. Diseño americano 12. Diseño asiático

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique : Resolución de ejercicios teóricos prácticos			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	10%
Reportes de lectura	40%
Examen final o ensayo	30%
Exposición del tema	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o doctorado en Diseño, Diseño Digital, o áreas afines con experiencia en docencia.

REFERENCIAS

Básicas:

- Fiell Peter & Charlote, *Diseño del siglo XX,* Taschen, 2013
- Papanek, Víctor, *Diseñar para el mundo real,* 1977
- Morteo, Enrico, *Diseño desde 1850 hasta la actualidad,* Electa, 2008

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Antropometría y ergonomía				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico - técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 3			
Elaborada por: Mtro. Ilán S. Leboreiro Reyna **Actualizada por:** Mtro. Ilán S. Leboreiro Reyna				**Fecha de elaboración:** Septiembre , 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre , 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT07-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Que el estudiante asimile los conceptos y teorías multidisciplinarias aplicadas para la adecuación y creación de productos de uso cotidiano, médico, deportivo, laboral, entre otros, a través del estudio de los datos biológicos y tecnológicos, de manera que se adapten a las características de los usuarios y contribuyan a mejorar la calidad de vida del ser humano.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG3. Creatividad.
CG4. Trabajo colaborativo.
CG9. Relación con otros/as.
CG17. Interculturalidad.
CG19. Aprecio por la vida y la diversidad.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
Antropometría y Ergonomía	Ontogenia básica. Definición de ergonomía Definición de antropometría Origen y evolución biomecánica del *Homo Sapiens* y desarrollo tecnológico en la antigüedad. Anatomía ósea básica. Identificación de planos anatómicos. Introducción a la antropometría y la variabilidad humana. Biotipología (somatotipos). Identificación de puntos antropométricos. Antropometría aplicada. Manejo de herramientas antropométricas (antropómetro, compás de ramas rectas y curvas, goniómetro, etc.). Introducción a la Ergonomía. Definición de ergonomía para diseño industrial. Ergonomía y ciencias que la conforman. Tipos de datos. Presentación de datos. Proceso metodológico de ergonomía.

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	Detección de problemas Análisis de los factores objeto – humano – ambiental. Metodología para elaboración de proyectos.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia y puntualidad	20%
Participación en clase	-
Trabajo en equipo	20%
Prácticas, ejercicios y tareas	30%
Entrega final	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura o Maestría en Diseño Industrial, Bioantropología o Similares.

REFERENCIAS

Básicas:

Delval, Juan, (1998), El Desarrollo humano, Siglo XXI editores, México.
Comas, Juan, *Manual de Antropología Física*, UNAM, México, 1983.
Fehér, György, *Escuela de dibujo de anatomía: humana-animal-comparada*, Könemann, Hungría, 1996.
Flores, Cecilia, *Ergonomía para el diseño*, Editorial Designio, México, 2001.
Fuller Harold, Richard Fuller y Robert Fuller, *Physics: including human applications*, Ed. Harper & Row, New York, 1978.
González Elvia Luz, *Diseño y Usuario. Aplicaciones de la Ergonomía*, Designio, 2009.
Lagunas Rodríguez Zaid, *Manual de osteología antropológica: Principios de anatomía ósea y dental*, vol. 1, Colección Científica, INAH, México, 2000.
Oborne David, *Ergonomía en acción: La adaptación del medio de trabajo al hombre*, Trillas, 1990
Panero, Julius y Martin Zelnik, *Las dimensiones humanas en los espacios interiores*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2013.
Ramírez Cavassa, Cesar, *Ergonomía y productividad*, Limusa, 1997.
Villarreal, Janitzio, *Biodiseño: Biología y Diseño*, Editorial Designio, México, 2012.

Complementarias:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Salter R.B., *Trastornos y lesiones del sistema musculosquelético*, Salvat, México, 1994.
Piña Barba Ma. Cristina, *La física en la medicina*, Fondo de Cultura Económica, México, 2012.

Web: Anatomía Humana 3D – UACH – Plataforma Libre & Gratuita. (s. f.). https://anatomiahumana3d.com

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Laboratorio de diseño con maderas				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 3			
Elaborada por: Lic. Michele Muris Torreblanca **Actualizada por:** Lic. Michele Muris Torreblanca				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización: Noviembre** , 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas :**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT78-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La madera es uno de los principales materiales usados en la industria y de los primeros utilizados por el hombre, por lo tanto es indispensable conocer su vinculación con el diseño industrial. El mobiliario, estructuras y objetos de madera son cotidianamente utilizados y necesariamente implican un proceso de diseño. La presentación de proyectos de diseño requiere de un proceso de dibujo técnico y de conocimiento de los materiales para su correcto uso en la industria, en esta unidad de aprendizaje los estudiantes adquirirán el conocimiento básico sobre el uso de las maderas en sus diseños como parte de su formación como diseñadores industriales.

Propósito: El estudiante conocerá la teoría relacionada con el manejo de la madera en el diseño industrial, la práctica y aplicación a pequeña escala, para lograr soluciones óptimas**.**

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG3. Creatividad.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG4. Trabajo colaborativo.
CG5. Cuidado de sí.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG15. Integridad personal.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:

• La madera como material para el diseño
• Nociones estructurales, funcionales y estéticas básicas para el diseño de productos con madera
• Seguridad industrial, manejo de máquinas y herramientas
• Equipos de corte y ensamblado por computadora
• Planeación del proceso
• Proyección del prototipo
	• La madera como material para el diseño
	  ○ Las maderas más comunes en la producción industrial
	  ▪ Características de la madera
	  ▪ Diferencia entre maderas naturales y compuestas
	  ▪ Acabados
	  ▪ Procesos de transformación
	  ○ Dibujo técnico proyectivo de diseño con madera y dimensiones

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	○ Características de las maderas más usadas en el diseño y la producción industrial ● Nociones estructurales, funcionales y estéticas básicas para el diseño de productos con madera. ○ Cargas estáticas, verticales y peso fijo y del objeto ○ Elementos de soporte ○ Dimensiones básicas y estéticas. ● Seguridad Industrial ○ Reglas de seguridad industrial dentro de los talleres ○ Manejo de máquinas y herramientas ● Equipos de corte y ensamblado (visitas a talleres e investigación por medios audiovisuales) ○ Tipos de corte y ensamblado ▪ Manual ▪ Corte con sierras ▪ Corte por láser ▪ Corte por CNC Router de control numérico, 2,3 y 4 ejes. ▪ Ensambles de unión ▪ Ensambles de sujeción ○ Práctica a pequeña escala ● Planeación del proceso

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(x)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(x)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	(x)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(x)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	(x)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(x)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia, actividades de clase, visitas a madederías, exámenes escritos y proyecto final	
Total	100 %

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

PERFIL DEL PROFESORADO

Investigador / Diseñador Industrial / Ingeniero industrial con experiencia en el manejo de maderas

REFERENCIAS

Básicas:

GUIA COMPLETA DE CARPINTERÍA, Chris Tribe, Editorial: PROMOPRESS, 2019

ENCICLOPEDIA ILUSTRADA DE LA CARPINTERÍA, Stephen Corbertt, Editorial: TIKAL EDICIONES, 2013

MANUAL DE DISEÑO DE PRODUCTO PARA MANUFACTURA.,Bralla, James G. (Editor). McGraww-Hill, México, Vols. I y II.

LAS DIMENSIONES HUMANAS EN LOS ESPACIOS INTERIORES
Julius Panero,Martin Zelnik · Gustavo Gili, 2007

TECNOLOGÍA DE LA MADERA PROCESOS DE MANUFACTURA PARA DISEÑADORES Y ARQUITECTOS. Diego Gómez Hurtado Jurado. Editoral Disegnio, 2000

Complementarias:
UNIONES Y ENSAMBLES DE LA MADERA Hayward, Charles H,CEAC, Barcelona, 1990

Web:
https://infolibros.org/pdfview/594-manual-basico-de-carpinteria-fundacion-suyana/

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Laboratorio de diseño con materiales				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 3			
Elaborada por: Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT79-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: El diseño con diferentes materiales permite al estudiantado generar proyectos con creatividad y dinamismo. Uno de los materiales que se utilizará es el metal ya que es ampliamente usado en el diseño de objetos. Objetos que son de metal o tienen partes de metal como un basurero o equipo quirúrgico son cotidianamente utilizados y necesariamente implican un proceso de diseño. La presentación de proyectos de diseño requiere de un proceso de dibujo técnico y de conocimiento de los materiales para su correcto uso en el diseño.

Propósito: El estudiantado conocerá la teoría relacionada con el manejo de diferentes materiales, enfatizado en el metal como material convergente a pequeña escala.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG3. Creatividad.
CG4. Trabajo colaborativo.
CG5. Cuidado de sí.
CG8. Apertura a la experiencia.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CG15 Integridad personal.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Teoría del color aplicada a textiles y metales 2. El textil 3. El metal 4. Seguridad industrial 5. Equipos de corte y confección 6. Diseño de patrones 7. Equipos de corte y doblado 8. Planeación del proceso 9. manejo de máquinas y herramientas para diseño a pequeña escala 10. Proyección del prototipo 11. Ejemplo de diseño, joyería	1. El metal y el textil como materiales para el diseño 2. Dibujo técnico proyectivo de diseño 3. Los metales comunes en la producción de objetos 4. Los textiles comunes en la producción de objetos 5. Características y Acabados metálicos 6. Características y acabados textiles 7. Seguridad Industrial 8. Reglas de seguridad industrial dentro de los talleres 9. Equipos de corte y doblado (visitas a talleres e investigación por medios audiovisuales) 10. Tipos de telas y su confección 11. Diseño de patrones en tela

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

	12. Tintes y colores en textil 13. Tipos de corte y doblado del metal y del textil 14. Hidroformado 15. Troquelado electroquímico 16. Corte por láser 17. Corte por chorro de agua 18. Práctica a pequeña escala 19. Planeación del proceso 20. Diseño del prototipo en pequeña escala y con metales maleables 21. Manejo de máquinas y herramientas 22. Proyección del prototipo 23. Joyería con textiles y metales maleables

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(x)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique : Resolución de ejercicios teóricos prácticos			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	20%
Ejercicios	50%
Portafolio	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o doctorado en Diseño, Diseño Digital, o áreas afines con experiencia en docencia.

REFERENCIAS

Básicas:

- MANUAL DE DISEÑO DE PRODUCTO PARA MANUFACTURA.,Bralla, James G. (Editor). McGraww-Hill, México, Vols. I y II.
- CIENCIA DE MATERIALES PARA INGENIEROS Shackelford, James F. Prentice Hall. México, 3ª edición.
- METALISTERÍA. Feirer, John I. McGraw-Hill, México.
- LA MATERIA DE LA INVENCIÓN. Manzini, Enzio. CEAC, Barcelona, 1993.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

- LA TECNOLOGÍA EN EL TRABAJO DE LOS METALES Litle, Richard I. CECSA, México, 1980
- Cole, Drusilla, *Diseño textil contemporáneo,* Blume, 2008

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Matemáticas avanzadas				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 3			
Elaborada por: Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT81-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad académica el estudiantado se adentrará a matemáticas avanzadas que aplicará para sus diferentes proyectos de diseño de objetos.

Propósito: Al finalizar la materia, el estudiantado habrá reforzado sus conocimientos de matemáticas, avanzadas que le permitirán proyectar diseños complejos, así como adquirido competencias básicas respecto al pensamiento lógico-matemático.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG3. Creatividad.

Transferibles para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
1. Matemáticas avanzadas aplicadas al diseño 2. Geometría descriptiva avanzada aplicada al diseño de objetos 3. Proporción y composición basada en matemáticas 4. Redes y retículas para producción en serie 5. Cálculo integral aplicado al diseño de objetos	• *Qué son las matemáticas avanzadas* • *Aplicaciones de las matemáticas avanzadas en el diseño* • *Geometría descriptiva aplicada* • *Proporción* • *Composición* • *Redes y retículas* • *La integral* • *Integración directa* • *Técnicas de integración* • *Integral definida*

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, ejercicios numéricos,			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Criterios	Porcentaje
Asistencia	10%
Ejercicios prácticos	60%
Proyecto final	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o Doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño, Diseño (cualquier subdisciplina)

REFERENCIAS

Básicas:

- Elam, Kimberly, *La geometría del diseño: estudios sobre la proporción y la composición,* Gustavo Gili, 2014
- Fernández Calvo, Silvestre, *La geometría descriptiva aplicada al dibujo técnico arquitectónico,* Trillas, 2007
- O´neil, Peter V., *Matemáticas avanzadas para ingeniería*, Cengage learning, 2014

Complementarias:

- Baldor, A. (2020). Álgebra: con gráficos y 6523 ejercicios y problemas con respuestas. Grupo Editorial Patria.
- Benitez, Rene, *Fundamentos de geometría y trigonometría*, Trillas, 2014
- Kolman, Bernard, Álgebra lineal: Fundamentos y aplicaciones, Pearson

Otras: Videos tutoriales en YouTube

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Estadística aplicada a la empresa				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 3			
Elaborada por: Mtra. Bianca Vanessa Farias Bahena				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH05-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Que el estudiante a través de ejercicios resuelva, ejemplifique, analice para la toma de decisiones, conociendo en primer lugar los tipos de enfoques que se utilizan como son el enfoque cualitativo, cuantitativo o mixto así como a través de la estadística descriptiva la cual se basa en presentar y analizar un conjunto de datos con el fin de describir sus características además de ello sumar la estadística inferencial nos permite estimar parámetros poblacionales a través de una muestra para poder contrastar con la hipótesis. De ahí la importancia de llevar la materia que se aplica a diferentes ámbitos y es funcional para la toma de decisiones.

Propósito: Que el estudiante sea capaz de identificar, aplicar y analizar los datos que se presentan derivados del análisis de un problema a fin de tomar las decisiones correctas dentro de su actividad. Con base en el análisis de ejercicios teórico-prácticos.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG3. Creatividad.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Introducción a la estadística y a la probabilidad 2. Enfoques de la Investigación científica 3. Estadística Inferencial y Estadística descriptiva 4. Bases de Datos y análisis de Datos 5. Investigación y Diseño de Muestras 6. Medidas de Tendencia Central 7. Metodología para establecer la pregunta de investigación	Conceptos usados en estadística Enfoque cuantitativo, cualitativo y mixto. Introducción a la estadística descriptiva Variable estadística y cuantitativa (E. Descriptiva) Conceptos de la estadística inferencial (Intervalos de confianza, población, muestra estadística, coeficiente de correlación, regresión lineal, Identificación de Variable dependiente e independiente) Frecuencia relativa, absoluta, absoluta acumulada, relativa acumulada

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	Modelo de Regresión Lineal, Simple, JI Cuadrada Prueba de hipótesis, Variable dependiente e independiente Moda, Media, media aritmética. Diferencias entre el diagrama de dispersión, barras, circular, histograma Problemas de investigación, objetivos, preguntas de investigación, viabilidad. Construcción de instrumentos de medición, Recolección de datos, codificación de datos y niveles de medición

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique : Resolución de ejercicios teóricos prácticos			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia Elaboración de ejercicios Casos prácticos Examen de conceptos	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Ingeniero Industrial, a alguna carrera a fin económico administrativa.

REFERENCIAS

Básicas:

- Probabilidad y estadística, Elena de Oteyza, PEARSON EDUCACIÓN, 2015.
- Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Roberto Hernández-Samperi, Mc Graw Hill, 2018

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

- Estadística aplicada a los negocios y la economía, Douglas A.Lind, William G. Marchal, Samuel A. Wathen, Decimoséptima edición, Mc Graw Hill, 2018
- Estadística para administración y economía, Jorge Domínguez Domínguez, Jorge Axel Domínguez López, ALFAOMEGA, 2015
- Estadística en el área de las ciencias sociales y administrativas, Luz Gricel Aragón Salgado, ALFAOMEGA, 2016
- Métodos cuantitativos para los negocios, Barry Render, Ralph M. Stair, JR. Michael E. Hanna, Trevor S. Hale, decimosegunda edición, 2016

Complementarias:

- Guía práctica de estadística aplicada a la empresa y al marketing, Pedro Juan Martín Castejón, PARANINFO, 2015
- Estadística I: elementos de estadística descriptiva y de teoría de probabilidad, Gamero Burón, Carlos, Servicio de Publicaciones y Divulgación Científica de la Universidad de Málaga, 2017
- Técnica e instrumentos de recogida y análisis de datos, Martínez Mediano Catalina, Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2014
- Matemáticas financieras, José Luis Villalobos, PEARSON, quinta edición, 2017

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Metodologías aplicables al diseño				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Investigación **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 4			
Elaborada por: Mtro. Esteban Martínez Preciado				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC39-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: El devenir del diseño permite observar las distintas formas de llevar a cabo la actividad proyectual denominada -diseñar-, que se han propuesto a lo largo del tiempo, algunas de ellas se han consolidado como métodos que suman a la disciplina. Esto según el contexto en el que dichos métodos han sido concebidos.

Propósito: El conocer la metodología general del diseño y las diferencias entre puntos de vista y autores, amplía el concepto del diseño en el estudiante y le otorga la posibilidad de ejecutar un proceso completo, adecuado a cualquier problemática presentada.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG4. Trabajo colaborativo.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.
CG19. Aprecio por la vida y la diversidad.

Transferibles para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
1. Introducción	1. **Introducción** 1.1 Concepto de: 1.1.1 Modelo 1.1.2 Método y sus tipos 1.1.2.1 Métodos de pensamiento práctico y métodos de pensamiento teórico 1.1.2.2 Método deductivo y análisis 1.1.2.3 Síntesis y experimentación 1.1.2.4 Método científico y método funcional 1.1.2.5 Método comparativo y Método literario 1.1.2.6 Método Jurídico y método sociológico 1.1.2.7 Método genérico y método histórico 1.1.2.8 Método experimental y método dialéctico 1.1.3 Metodología 1.1.4 Diseño 1.2 Los procesos metodológicos y su vinculación con el diseño desde la perspectiva de:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U. A. E. M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

2. Constantes metodológicas	1.2.1 La técnica 1.2.2 La ciencia 1.2.3 La tecnología 1.2.4 El arte 2. **Constantes metodológicas** 2.1 Problema 2.2 Estructura Metodológica 2.3 Necesidad 2.4 Usuario 2.5 Creatividad 2.6 Forma/Función
3. Metodología general del diseño	**3. Metodología general del diseño** 3.1 Definición y objetivos. 3.2 Planteamiento del problema. 3.3 Planeación y organización. 3.4 Investigación y desarrollo. 3.5 Recopilación, procesamiento y análisis de información. 3.6 Evaluación de resultados del proyecto.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia Ejercicios de control Evaluación final	20% 30% 50%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Persona preferentemente con grado de doctorado o maestría, con capacidad de análisis, cercano a alguna de las áreas de las ciencias sociales y humanidades, como cualquier área del diseño, comunicación, sociología y antropología.

REFERENCIAS

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Básicas:
Acha, J., (2009). Introducción a la Teoría de los Diseños, México: Ed Trillas
Frascara, J. (2006) Diseño gráfico y comunicación. Buenos Aires: Ediciones Infinito
Heinz, D. (2001). Nueva guía para la investigación científica, México: Ed. Colección Ariel
Jones, J. (1981). Diseñar el Diseño, Barcelona:Colección GG Diseño
Lóbach, Bernd, (1981). Diseño Industrial, Barcelona: Gustavo Gili
Munari, B. (2016) Cómo nacen los objetos. Barcelona: Colección GG Diseño
Munari, B. (1984). Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
Rodríguez L., (1989). Teoría del Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana
Scott, R. (1990) Fundamentos del Diseño, México: Ed. Limusa
Vilchis Luz del Carmen, (2000). Metodología del diseño, México: Centro UNAM

Complementarias:
Hernández Sampieri, R., (2014) Metodología de la Investigación, México: Ed. Mcgraw-Hill
Shmelkers Corina. (2012) Manual para la presentación de anteproyectos e informes de investigación. México:Ed. Oxford

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Análisis del mensaje				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y aplicación innovadora del conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 4			
Elaborada por: Dra. Percy Valeria Cinta Dávila **Actualizada por:** Dra. Laura S. Iñigo Dehud				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC06-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y elementos para ubicar los fenómenos de la comunicación en el área de estudios de la psicología.
Propósito: Al término de la materia, el alumno analizará los aspectos psicológicos de los fenómenos relacionados con la comunicación.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso.
Competencias básicas CB1. Lectura, análisis y síntesis. CB2. Comunicación oral y escrita. CB3. Aprendizaje estratégico. CB4. Razonamiento lógico-matemático. CB5. Razonamiento científico. **Competencias genéricas** CG2.Pensamiento crítico CG8.Apertura a la experiencia CG9.Relación con otros/as CG17.Interculturalidad CG18.Responsabilidad social y ciudadanía **Transferibles para el trabajo** CL1. Digitales para el trabajo CL2.Socioemocionales para el trabajo CL3.Competencias para el trabajo disciplinar **Competencias específicas disciplinares** CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar. CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social. CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética. CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Bloques:	Temas:
1. Psicología de la comunicación	1.1 Lenguaje y comunicación. 1.2 Objeto de estudio de la psicología de la comunicación.
2. Comunicación: códigos y contextos	2.1 Signos para comunicar 2.2 Comunicación animal – comunicación humana. 2.3 Comunicación verbal – comunicación no verbal.
3. Comunicación y persuasión	3.1 El arte de persuadir. La publicidad. 3.1.1 Objetivos de la publicidad. 3.1.2 El mensaje publicitario 3.1.3 Análisis del mensaje, canales de transmisión y efectos
4. Psicología de la percepción	4.1 Leyes de la visión Gestalt
5. Percepción de la forma	5.1 La forma percibida 5.2 Complejidad y simplificación perceptiva
6. Percepción y composición visual	6.1 Esqueleto visual de la imagen 6.2 Fuerzas perceptuales 6.3 Peso visual
7. Percepción del color	7.1 La luz 7.2 La retina, receptor de luz 7.3 El color de los objetos
8. Percepción del movimiento	8.1 Qué es el movimiento 8.2 Persistencia retiniana
9. Aplicación y justificación de la teoría en una propuesta de Diseño	

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Plenaria	(X)	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Asistencia, puntualidad y participación en clase.	
Evaluación de actividades, tareas o trabajos solicitados en cada sesión de clase	60%
Exposición de temas	20%
Evaluación Final	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Formación en diseño o artes con experiencia docente y fuertes bases en comunicación y medios audiovisuales.

REFERENCIAS

Básicas:
Alberich, J; Gómez, D; y Ferrer, A. (s/f): *Percepción Visual.* Universidad Oberta de Catalunya.
Martínez, M. (2012): *Psicología de la comunicación.* Universidad de Barcelona.
Villafaña G. G. (2007): *Educación Visual, Conocimientos básicos para el Diseño.* México: Trillas.

Complementarias:
Clay Lindgreen, Henry. (2003): *Introducción a la psicología social.* México: Trillas.
Mucchielli, Alex. (1998): *Psicología de la comunicación.* Barcelona: Paidós.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Seminario de comunicación				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y aplicación innovadora del conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 4			
Elaborada por: Comisión curricular **Actualizada por:** Lic. Sonalí Arias Carranco				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC26-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá al estudiante a las perspectivas generales de la comunicación desde las organizaciones, instituciones o corporativos para su aplicación en distintos ámbitos.

Propósito: Que el alumno conozca e identifique los procesos de planeación de las comunicaciones institucionales y corporativas, tanto internas como externas, así como sus relaciones públicas y la imagen de identidad institucional con la comunicación social al término de la unidad de aprendizaje, como herramienta aplicable en el campo laboral, para analizar y planear estrategias de comunicación de forma colaborativa y participativa.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

***Competencias* básicas**
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2.Pensamiento crítico
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG17.Interculturalidad
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Transferibles para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Proceso de comunicación.	*1.1 Elementos del proceso de comunicación.* *1.2 Niveles de comunicación.* *1.3 Barreras en la comunicación.* *1.4 Tipos de comunicación: verbal y no verbal.*
2. Comunicación organizacional.	*2.1 Comunicación interna y externa.* *2.2 Comunicación formal e informal.* *2.3 Redes de comunicación.* *2.4 Barreras en la comunicación organizacional: institucionales y organizacionales.*
3. Relaciones públicas.	*3.1 Concepto.* *3.2. Función.* *3.3. Usuarios.* *3.4. Identidad corporativa.* *3.5. Diseño y mantenimiento de la imagen. La imagen con responsabilidad social.* *3.6. Plan de relaciones públicas.*

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

4. Medios de comunicación en las organizaciones.	*4.1 Medios electrónicos.* *4.2 Medios digitales.* *4.3 Medios impresos.* *4.4 Usos de las TIC.*

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	(X)	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Ejercicios y trabajos individuales. Trabajo en equipo (proyecto). Asistencia.	40% 50% 10%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura en Ciencias de la Comunicación o áreas afines a la comunicación organizacional o mercadotécnica. Especialidad o maestría en áreas de comunicación organizacional, corporativa o institucional.

REFERENCIAS

Básicas:

Fajardo, Gloria Consuelo. Nivia, Adriana Marcela. Relaciones públicas y comunicación organizacional. Ejes de la comunicación "Guía de conceptos y saberes". Colombia: Editorial Utadeo, 2016. (E-book)

Eguaras, María. Publicaciones corporativas: ¿Qué son y para qué sirven? Barcelona: Mariana Eguaras consultoría editorial, 2013. (Digital).

Andrade, Horacio. Comunicación Organizacional Interna: Proceso, disciplina y técnica. Oleiros: NETBIBLO S.L., 2005

Fernández, Collado, Carlos. La comunicación en las organizaciones. México: Trillas, 2003.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Seminario de sustentabilidad				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Teórica Área terminal: Medios Audiovisuales **Semestre:** 4			
Elaborada por: Dra. María Araceli Barbosa Sánchez **Actualizada por:** Dra. Emma Yanet Flores Zamorano				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT99-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta materia se establece la pertinencia de una conjunción disciplinaria de todas las áreas del conocimiento para lograr la construcción de la cultura de la sustentabilidad socioambiental, en la cual el diseñador cumple la función de proveer diseños que satisfagan las necesidades de la vida pública y cotidiana de la sociedad, tomando en cuenta su eficacia, los materiales y funciones, para reducir los impactos ambientales y ser consecuentes con el equilibrio que debe existir entre las acciones humanas y los efectos que se generan hacia la biosfera.

Propósito: Que el estudiante como futuro diseñador de productos audiovisuales para la difusión periodística y de la ciencia, desarrolle un apropiado manejo de los conceptos de la sustentabilidad y, asimismo, adquiera competencias aplicadas al diseño con el fin de realizar propuestas transdisciplinarias, ya que esto es lo que requiere la solidaridad socioambiental, la participación de todos los ámbitos del conocimiento para lograr el equilibrio entre las actividades antropogénicas y el medio.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

***Competencias* básicas**
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2.Pensamiento crítico
CG4.Trabajo colaborativo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG9.Relación con otros/as
CG10.Búsqueda, valoración y gestión de información
CG17.Interculturalidad
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Enfoque transdisciplinario del diseño para la sustentabilidad. 2. El paradigma del diseño para la sustentabilidad. 3. El papel de los medios audiovisuales para alcanzar el desarrollo sustentable	1. Sustentabilidad y realidad actual 2. Transdisciplinariedad, sustentabilidad y diseño 3. Construcción del paradigma del diseño para la sustentabilidad 4. Consumo y obsolescencia programada 5. Impactos socioambientales de los medios audiovisuales 6. El audiovisual como herramienta para la sustentabilidad 7. Las TIC´s y conciencia socioambiental 8. Comunicación y difusión para la sustentabilidad

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
• Evaluaciones de trabajos parciales • Evaluaciones de avances de proyecto de investigación • Evaluación entrega y exposición de proyecto de investigación terminado	30% 40% 30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Doctorado o maestría con capacidad de análisis y acercamiento a los diferentes medios. Capacidad de análisis y de redacción. Doctorado o maestría en áreas afines a la comunicación, el diseño, las humanidades y la sociología.

REFERENCIAS

Básicas:

Amar, V. M. (2013). El cine por una educación ambiental. En *Revista brasileña Educaçao & Realidade* 34 (3). 2013-07-08-Victor-Amar_tcm30-163412.pdf

Carranza, Ma. Del C. (2007). Las TIC, Sustentabilidad y Educación Ambiental. En revista *Razón y Palabra*. (58). https://www.redalyc.org/pdf/1995/199520717010.pdf

Encino, A. G. (2015). La sustentabilidad, el pensamiento complejo y el diseño. En Villagómez, C., Romero, M. y Saldaña J. C. (comps), *Red de estudios críticos en el arte y en el diseño* (pp. 79-100). Universidad de Guanajuato.

Ferruzca, M. y Rodríguez, J. (2011). Diseño sostenible: herramienta estratégica de innovación. En *Repositorio Zaloamati.* UAM-Azcapotzalco. http://hdl.handle.net/11191/113

Hencker, Ray (tesis de maestría) (2017). El audiovisual como instrumento para el desarrollo sostenible y la planificación territorial. Experiencias del concurso A Ciencia Cierta sobre el agua en Colombia. Universidad de Barcelona. http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/118658/1/TFM_Hencker_Merchan_Ray.pdf

Gutiérrez, F. J. y Rodríguez J. (Coords) (2013). *Geo-significación del diseño. Una aproximación sistémica a la estructura de la complejidad del diseño*. Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco.

Malo, G. (2016). Diseño sustentable, Entre sustentos y desafíos: por los caminos de la resiliencia y la entropía. En revista *Daya: Diseño, arte y arquitectura*. (1). Universidad del Azuay. http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/10451/1/Daya1_8.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL

Sahagún, R. (2014). Del diseño sustentable a los sustentos del diseño. En Acosta, I. (coord), *Discursos sobre el diseño, la relación con el entorno natural y la sustentabilidad*. División de Ciencias y Artes para el Diseño, UAM-Azcapotzalco.
Pascual, J. (2020). La cultura como un pilar del desarrollo sostenible: aportes a un debate ineludible. En *PERIFÉRICA: Revista para el análisis de la cultura y el territorio*. (21), 136-147. https://revistas.uca.es/index.php/periferica/issue/view/435/254
Porcelli, A. M. (2020). El valor de las redes sociales en el progreso de los objetivos de desarrollo sostenible. *Lex Social: Revista De Derechos Sociales*, *10*(2), 595–630. https://doi.org/10.46661/lexsocial.5078
UNESCO, (2011). Comunicar la sostenibilidad. Guía para periodistas. UNESCO-ETXEA. https://www.unescoetxea.org/dokumentuak/comunicar.pdf
Yescas, G. (2000). La difusión ambiental a través de los audiovisuales. En revista Razón y Palabra. (16). http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n16/ladifusion16.html

Complementarias:

Barbosa, A. (2015). *Educación y arte para la sustentabilidad*. Juan Pablos Editor/Universidad Autónoma del Estado de Morelos
Comisión Mundial del Medio Ambiente y del Desarrollo (1987). *Nuestro Futuro Común*, Alianza Editorial.
Leff, E. (2008). Decrecimiento o deconstrucción de la economía: hacia un mundo sustentable. Revista Polis, 7(21), 81-90. https://scielo.conicyt.cl/pdf/polis/v7n21/art05.pdf
Papanek, V. (2014). Diseñar para un mundo real. Ecología humana y cambio social. Pollen Ediciones.
Rapoport, A. (2003). Cultura, arquitectura y diseño. Barcelona, España. Ediciones de la Universidad Politécnica de Cataluña.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO	
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO	
Unidad de aprendizaje: Historia de la fotografía y el cine	**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Historia **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre**: 4
Elaborada por: Dra. Adriana Estrada Álvarez **Actualizada por:** Dra. Lorena Noyola Piña	**Fecha de elaboración:** Febrero, 2013 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022

Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT60-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada

Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Se presenta la historia de la fotografía y el cine como disrupciones tecnológicas que cambiaron la forma de relacionarse con la realidad. Se recurre a los principios que posibilitaron la fijación de la imagen, así como su proyección.

Propósito: El propósito es establecer los conocimientos necesarios para que el alumno identifique el proceso histórico del desarrollo fotográfico y cinematográfico, un sustento crítico que les posibilite fundamentar sus producciones con conocimiento del desarrollo tecnológico y sus diferentes relaciones que se producen en la sociedad.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2.Pensamiento crítico
CG10.Búsqueda, valoración y gestión de información
CG17.Interculturalidad
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. La arqueología de la búsqueda por la aprehensión y proyección de la imagen fija y en movimiento 2. Los primeros soportes de fijación de la imagen y la popularización del uso fotográfico: el retrato, la fotografía documental y de arte, y las búsquedas de la imagen movimiento: la científica, empresarial y del arte/espectáculo. 3. Los primeros tiempos de la industria cinematográfica y las vanguardias de los años veinte en reproducción de imagen y el cine de la guerra y posguerra, la irrupción de la pantalla chica 4. La ruptura de la década de 1960 en Europa y América A través de dibujar una línea de tiempo cronológica se abordan las diferentes rupturas que se han desarrollado a partir de la disrupción tecnológica de la reproducción técnica de la imagen con la fotografía, el cine,	1. A través de dibujar una línea de tiempo cronológica se abordan las diferentes rupturas que se han desarrollado a partir de la disrupción tecnológica de la reproducción técnica de la imagen con la fotografía, el cine, para posteriormente irrumpir en lo analógico para convertirse en digital. Se abordan tendencias dentro de ambos rubros. 2. Primeras nociones de la cámara obscura en medio oriente y occidente 3. La cámara obscura de Leonardo Da Vinci 4. La linterna mágica y los juegos de ilusión de movimiento. 5. Los primeros instrumentos de reproducción de imagen 6. Los científicos en la búsqueda de la imagen en movimiento 7. Comprender la evolución técnica del desarrollo de la fijación de la imagen.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

para posteriormente irrumpir en lo analógico para convertirse en digital. Se abordan tendencias dentro de ambos rubros. Latina y la disrupción digital y virtual de la imagen	8. Conocer las distintas experiencias que se abrieron en el uso de la fotografía y el cine como medios de documentación, expresión y memoria. 9. Conocer los orígenes de la industria cinematográfica estadounidense 10. Las vanguardia soviética, el surrealismo de Buñuel y la vanguardia francesa 11. El cine de la guerra alemana 12. El neorrealismo italiano 13. El documental inglés 14. La incursión de la pantalla chica en inglaterra 15. Las nuevas propuestas que surgen en Europa 16. El cine directo de Canadá y Estados Unidos 17. El pop Art y el Fluxus como expresiones artísticas que irrumpen en el arte 18. Los manifiestos latinoamericanos de la década de 1960 19. La irrupción de la fotografía y cine digital

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	(X)	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia, puntualidad y participación en clase.	20%
Evaluación de actividades, tareas o trabajos solicitados en cada sesión de clase	40%
Exposición de temas	20%
Evaluación Final	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Maestría o doctorado en diseño o artes con experiencia docente y fuertes bases en comunicación y medios audiovisuales.

REFERENCIAS

Básicas:

- *Benjamin, Walter. Pequeña historia de la fotografía.*
- *Sontag Susan. Sobre la fotografía*
- *Freund Gisèle (2011) La fotografía como documento social. Ed. GG. Ciudad de México*
- *Foncuberta Joan (2011) El beso de judas. Ed. GG. Ciudad de México*
- *Niney Francois (2009) La representación de lo real en la pantalla. Ed. UNAM. Ciudad de México Sadoul George (1972) Historia del cine mundial. S. XXI, Ciudad de México*
- *Chéroux Clément (2009) Breve historia del error fotográfico. Ed. GG. Ciudad de México*
- *Bauret Gabriel (2010) de la fotografía. Ed. La marca. Buenos Aires*
- *Frizot Michel (2009) El imaginario fotográfico. Ed. serieve*
- *Berger John (2006) Modos de Ver. Ed. GG. Barcelona*
- *Tosi, Virgilio (1993) El cine antes de Lumier. Ed. UNAM. Ciudad de México*
- *Tejeda Carlos (2008) Arte en fotograma. Cine realizado por artistas. Ed. Ensayos Arte Cátedra. Madrid*
- *Manifiesto futurista y manifiesto de las siete artes*
- *Bazín André (2008) ¿Qué es el cine? Ed. RIALP, Madrid*
- *Delleuze Gilles (1985) "Más allá de la imagen-movimiento" en La imagen tiempo. Estudios sobre cine 2. Ed. Paidos. Barcelona,*

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO	
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO	
Unidad de aprendizaje: Taller de cine y video con edición	**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 4
Elaborada por: Comisión curricular **Actualizada por:** Lic. Nelly A. Ramírez Olayo	**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022

Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT103-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada

Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta UA aprenderán las bases de los procesos de preproducción, producción y posproducción para la elaboración de proyectos audiovisuales en formato digital para cine y video.

Propósito: Que el estudiante sea capaz de desarrollar proyectos audiovisuales desde la preproducción hasta la postproducción.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1.Resolución de problemas
CG3.Creatividad
CG4.Trabajo colaborativo
CG7.Gestión emocional
CG12.Creación de contenidos digitales
CG14.Resolución de problemas técnicos

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
1. Preproducción	1.1 Preproducción 1.1.1 Definición 1.1.2. El equipo 1.1.3. Guión 1.1.4. Escaleta 1.1.5. Storyboard
2. Producción	2.1 Producción 2.1.1. Definición 2.1.2. Rodaje 2.1.3. Dirección 2.1.4. La imagen y el sonido 2.1.5. Fotografía para imagen en movimiento
3. Posproducción	3.1 Posproducción 3.1.1. Definición 3.1.2. Edición 3.1.3. Montaje 3.1.4. Gramática visual 3.1.5. El sonido

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otras: lluvia de ideas, lecturas programadas y ejemplos de cine y video.			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
• Evaluaciones parciales • Evaluación de proyecto final • Se considerará la asistencia y la participación en clase	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura en cine con experiencia en procesos de producción de video para cine, televisión o internet, Licenciatura en ciencias de la comunicación, Licenciatura en Artes con experiencia en creación de cine y video o Diseño gráfico.

REFERENCIAS

Básicas:

- Gardies, R. (2014) *Comprender el cine y las imágenes*. Buenos aires: La marca.
- Dancyger, Ken (2012) *Técnicas de edición en cine y vídeo.*
- Braverman, Barry (2013) *Mastering Storytelling techniques*. Third edition.
- Compesi Ronald J. Gomez Jaime S. *Video Production* (2017) Routledge; 2nd edition.

Complementarias:

- Edgar-Hunt, R. (2010) *Dirección.* Barcelona: Parramón.
- Edgar-Hunt, R., Marland, J. y Richards, J. (2010) *Guión.* Barcelona: Parramón.
- Edgar-Hunt, R., Marland, J. y Rawle, S. (2010) *The language of film.* Barcelona: Parramón.
- Sánches, Biosca, V. (1996). *El montaje cinematográfico. Teoría y análisis.* Barcelona: Paidós.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Programación estructurada				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 4			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña **Actualizada por:** Lic. Carolina Valdez Calderón				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT88-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La presente Unidad de Aprendizaje abordará el proceso de desarrollo de un sitio web o app desde su planeación hasta su programación, aplicando fundamentos de diseño para productos digitales, utilizando las sintaxis de programación más comunes, HTML, CSS y Javascript, que le permitirán al estudiante comprender cómo está construido el sitio o app, cómo administrarlo, aplicar cambios e identificar y resolver problemas de funcionamiento.

Propósito: : Que el estudiante conozca y maneje los conceptos básicos de forma teórico práctica del diseño de interfaces gráficas y lenguajes de programación para que pueda realizar proyectos interactivos dentro de equipos multidisciplinarios, con responsabilidad y compromiso con la calidad.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG3.Creatividad
CG4.Trabajo colaborativo
CG12.Creación de contenidos digitales
CG13.Seguridad en la red
CG14.Resolución de problemas técnicos

U.A.E.M.
UAEM
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Conceptos generales	1.1 Qué es el diseño interactivo 1.2 Qué es el hipertexto e hipermedia 1.3 Diseño centrado en el usuario 1.4 Frontend y Backend
2. Diseño de interacción	2.1 Tipos de interfaces 2.2 Experiencia de usuario (UX) / interfaz de usuario (UI) 2.3 Arquitectura de la información 2.3.1 Mapas de sitio
3. Interfaces gráficas de usuario	3.1 Textos para pantalla 3.1.1 Legibilidad y fluidez 3.1.2 Tipografías para pantalla 3.2 Retículas y frameworks 3.3 Estructura de una página web o app: header, main, article, section, footer, menú, banner, aside.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

	3.4 Componentes interactivos: acordeón, tabs, carrusel, drop menus, tipos de botones, etc. 3.4.1 Estados de componentes: inactivo, hover, activo. 3.5 Paleta de color para productos gráficos interactivos 3.6 Diseño de Iconografía 3.7 Desarrollo de prototipo interactivo
4. Maquetación	4.1 Sintaxis HTML 4.2 Optimización de imágenes 4.3 Hojas de estilo CSS 4.4 Diseño responsivo 4.5 Implementación de Javascript

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( )	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	10%
Evaluaciones parciales por unidad	60%
Evaluación final	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o doctorado en áreas afines a la licenciatura o a la materia con experiencia docente comprobable en diseño y programación de interfaces de usuario para sitios web y/o apps.

REFERENCIAS

Básicas:

- Steane, J. (2016). *Fundamentos del Diseño Interactivo: Principios y procesos que todo diseñador debe conocer.* Promopress, España.
- Wood, D. (2015). *Diseño de interfaces*. *Introducción a la comunicación visual en el diseño de interfaces de usuario.* España. Parramón Ediciones.
- Beare, P. (2015). *Diseño de experiencias de usuario: cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios.* España. Parramón Ediciones.
- Lupton, E. (2015). *Tipografía en pantalla. Una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, blogueros y estudiantes*. Gustavo Gili.
- García, D. (2019). *Diseño de interfaces web*. Síntesis.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Complementarias:

- Serna, S. (2016). *Diseño de interfaces en aplicaciones móviles*. Ra-Ma.
- De Luca, D. (2013). *Apps html 5 para móviles: desarrollo de aplicaciones para smartphone*. Alfaomega.
- Dimas, J. (2016). *HTML5, CSS y Javascript. Crea tu web y apps con el estándar de desarrollo*. Alfaomega.

Web:

- Treder, M. (2013*). UX design for startups*. Recuperado de http://www.tirop.com/up/ux-design-for-startups-marcin-treder.pdf
- Maniega, D. *Aplicación de criterios de usabilidad en sitios web: consejos y pautas para una correcta interpretación*. Recuperado de http://eprints.rclis.org/8476/1/criterios_usabilidad_dmaniega.pdf
- Hassan Montero,Y. (2015). *Experiencia de Usuario: Principios y Métodos*. Recuperado de https://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf
- Huerta, E. *Introducción al Diseño de Experiencia de Usuario*. Recuperado de https://suriweb.com.ar/wp/dds/wp-content/uploads/sites/4/2019/03/Introducci%C3%B3n-al-Dise%C3%B1o-de-Experiencia-de-Usuario-Eduardo-Huerta.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Animación 2D digital				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 4			
Elaborada por: Dr. Víctor Manuel Moreno Mora **Actualizada por:** Dra. Laura S. Iñigo Dehud				**Fecha de elaboración:** Febrero, 2013 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT01-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta materia se aprenderán las posibilidades de la animación y de la creación de personajes bidimensionales, que abarcan tanto posibilidades artísticas como comerciales, el alumno así podrá desarrollar proyectos con un amplio conocimiento en los medios de edición, producción y generación de animaciones en 2d.

Propósito: Al término de la materia, el alumno será capaz de: Manejar los fundamentos y las técnicas digitales de la animación 2d; Analizar trabajos realizados con diferentes técnicas; Conocer los procesos de pre-producción, producción y post-producción que implica la programación digital.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG3.Creatividad
CG12.Creación de contenidos digitales
CG13.Seguridad en la red
CG14.Resolución de problemas técnicos
CG17.Interculturalidad

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Introducción a la animación 2D	1.1 Principios de la animación 1.2 Tipos de animación 1.3 Diseño para la animación 1.4 Características de la animación 2D
2. Principios básicos de animación 2D	2.1 Tipos de programas para la creación 2d digital 2.2 Animación cuadro por cuadro 2.3 Animación de la forma 2.4 Interpolación 2.5 Herramientas de la interface 2.6 Planeación de la producción 2.7 Estructura de los guiones para la producción
3. Diseño de personajes, materiales y construcción	3.1 Analizar ejemplos de personajes y set animados que sirvan para orientar la producción 3.2 Diseño de personajes, materiales y construcción 3.3 Creación de personajes

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	3.4 Experimentación de materiales para la construcción de los personajes 3.5 Acabados para los personajes y escenografías
4. Construcción de elementos para animación 2D	4.1 Tipos de símbolos, gráficos, moví clic 4.2 Guías de movimiento y de forma 4.3 Creación de máscaras y animación interactiva 4.4 Preparación de material gráfico 4.5 Creación de botones de navegación 4.6 Consideraciones para distintos soportes finales
5. Producción y post-producción de la animación 2D	5.1 Planeación de la producción y postproducción 5.2 Conceptos básicos de sonido y control de película 5.3 Manejo del color, forma, segmentos, tipografía 5.4 Preparación de sonido 5.5 Preparación del guión 5.6 Animación de efectos 5.7 Programación del proyecto 5.8 Salida del proyecto final para su montaje 5.9 Entrega final del proyecto película de animación

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Análisis de cortometrajes animados en 2D.			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia, puntualidad y participación en clase.	
Evaluación de actividades efectuadas con docente	40%
Evaluación de actividades, tareas o trabajos efectuadas fuera de clase	20%
Evaluación Final	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

Personas con doctorado o maestría que hayan realizado una tesis en áreas afines al PE. Artista visual con experiencia en animación y medios. Cineastas o Ilustradores, con experiencia probada en animación 2D.

REFERENCIAS

Básicas:

De Vega, Ana (2017) *Animación de elementos 2D y 3D.* Alfaomega, Altaria Editorial. España.
Hart Chistoper. (1997) *How to draw animation.* Watson-Guptill Publications. New York.
Iñigo, L y Makhlouf, A. (2020) *Animación. Manual de conceptos básicos.* UAEM, México.
Maestri, George (2002) *Creación digital de personajes animados.* Anaya Multimedia. España.
Simon, Mark (2003) *Producción independiente de animación 2D.* Escuela de cine y video de Andoaín, S.L. España
White, Tony. (1998) *The animator´s workbook.* Watson-Guptill Publications. New York.
Williams, Richard. (2009)*The Animators Survival Kit*. Faber and Faber. London- New York.
Wong W. y Wong B. (2004), *Diseño Gráfico Digital*, Paidós, Barcelona.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño editorial para medios audiovisuales				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 4			
Elaborada por: Mtra. Jael Araceli González Pérez				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT21-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica del diseño de publicaciones digitales, mediante el uso de software especializado.

Propósito: Que el alumno diseñe, y estructure proyectos editoriales digitales al término de la unidad de aprendizaje, que le permitan la creación, construcción, proyección y comercialización de piezas digitales mediante el uso de software especializado, que satisfagan las demandas del mercado y las necesidades del lector.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG3.Creatividad
CG10.Búsqueda, valoración y gestión de información
CG12.Creación de contenidos digitales
CG13.Seguridad en la red
CG14.Resolución de problemas técnicos

Transferibles para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:		Temas:	
I.	Diseño editorial digital	I.	DISEÑO EDITORIAL DIGITAL ¿Qué es? Publicaciones electrónicas
II.	Epub	II.	EPUB Definición Características Dispositivos Formatos Apps
III.	Estructura de proyecto	III.	ESTRUCTURA Sintaxis Lenguaje Elementos que la componen
IV.	Creación	IV.	CREACIÓN Formato Texto Propiedades Estilos

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	Imágenes Tabla de contenido Exportación

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(x)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(x)	Actividades generadoras de información previa	(x)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Estudios de caso	20%
Ejercicios prácticos	20%
Asistencia	10%
Avances de proyecto	20%
Proyecto final	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Formación en diseño gráfico y editorial con experiencia docente.

REFERENCIAS

Básicas:
Zapaterra, Yolanda. *Diseño editorial. Periódicos y revistas.* Barcelona:Gustavo Gili, 2014.
Lupton, Ellen, *Tipografía en Pantalla*. Barcelona: 2014.
Bhaskar, Michael. *La Máquina de Contenido*. México FCE, 2014.
Bringhurst, Robert. *Los elementos del estilo tipográfico*. México: FCE, 2014.
Complementarias: De Buen, Unna, Jorge. *Manual de diseño editorial*. Gijón: Trea, 2008.
Web: Blog Mariana Eguaras – Consultoría Editorial

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO	
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO	
Unidad de aprendizaje: Presupuestos y costos	**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo humano Área de conocimiento: Emprendedurismo **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 4
Elaborada por: Mtra. Bianca Vanessa Farias Bahena	**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022

Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH20-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada

Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La materia tiene como fin que a través de la explicación y aplicación de los conceptos el estudiante sea capaz de poder saber cuáles son elementos necesarios para realizar un presupuesto, así como analizar los principales costos que intervienen en un producto. Con la correcta elaboración de los presupuestos permite a las empresas tomar decisiones con base en inversiones, en ventas, en participación de nuevos mercados, con ello se toman las decisiones de manera certera, oportuna, y se evaluar alternativas**.**

Propósito: El estudiante será capaza de analizar los elementos que intervienen en el desempeño financiero de una empresa a través de su información contable.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1.Resolución de problemas
CG2.Pensamiento crítico
CG3.Creatividad

Transferibles para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
Que es un presupuesto Tipos de Presupuestos Definición de costo Clasificación de costos Definición de gasto, clasificación de gastos Fijación de Precio La contabilidad administrativa en las organizaciones La importancia de la información financiera para la toma de decisiones. Proyectos de inversión	Introducción a la contabilidad y contabilidad administrativa. Definición de Presupuesto Estructura de un presupuesto Clasificación del presupuesto Presupuestos de ventas, producción, publicidad, entre otros. Presupuesto para la toma de decisiones Definición de Costo, gasto. Clasificación de los costos, por su función, identificación, comportamiento, toma de decisiones, Elementos del costo Costos de oportunidad Costo ABC, costos directo, indirecto. Punto de equilibrio ¿Qué es un proyecto de inversión? Metodología para la evaluación de proyectos. Elementos que se deben de tomar en cuenta para la evaluación de proyectos.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

	VPN, ROI, TIR,

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	10%
Examen de Conceptos	40%
Elaboración de ejercicios prácticos	25%
Exposición de estudiantes	25%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Contador Público, o algún perfil de las áreas económico-administrativas

REFERENCIAS

Básicas:

- Costos y presupuestos, reto de todos los días, Juan Pablo Rivero Zanatta, Ediciones de la U, 2015
- Presupuestos, Narváez Grisales, Julián Andrés, Ediciones de la U, 2017
- Costos y presupuestos: reto de todos los días, Juan Paulo Rivero Zanatta, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), 2015
- Presupuestos: un enfoque gerencial, Pacheco Coello, Carlos Enrique, Instituto de Contadores Públicos
- Gestión de costos y precios, Gómez Agundiz, Xochitl, Grupo Editorial Patria, 2018
- Presupuestos: Enfoque para la planeación financiera, María Constanza Díaz, Ramiro Parra, Lina María López, Segunda edición, PEARSON EDUCACIÓN, 2016

Complementarias:

- Contabilidad de costos en la alta gerencia: teórico-práctico, Polo García Benjamín, Grupo Editorial Nueva Legislación SAS, 2017
- Contabilidad Administrativa, Francisco Javier Calleja, Felipe Calleja, 2da Edición, PEARSON EDUCACIÓN, 2014

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Conceptos básicos de mercadotecnia				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 4			
Elaborada por: Mtra. Bianca Vanessa Farías Bahena				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH03-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Comprender y analizar los fundamentos de mercadotecnia, dentro los cuales destaca la segmentación mercado, nichos de mercado, investigación de mercado, con el fin de aprender a reconocer a la mercadotecnia como parte de los procesos económicos y sociales. Así como su aplicación para la solución a los negocios ocupando la investigación de mercados para su recolección y análisis de los hechos relacionados con los consumidores, clientes y público a fin de identificar sus necesidades, deseos y demandas para implementar acciones de mercadeo.

Propósito:
Es explicar que la mercadotecnia es una herramienta indispensable y básica para la comercialización de bienes y servicios para poder posicionar un producto por medio de las estrategias de precio, producto, plaza y promoción.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1.Resolución de problemas
CG2.Pensamiento crítico
CG3.Creatividad
CG9.Relación con otros/as
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
• Conceptos generales de mercadotecnia • Segmentación, nicho de mercados • Entorno externo e interno de mercadotecnia • Conceptos 4'P Precio, Plaza, Promoción, Producto • Marketing Digital • Marketing Sustentable • Investigación de Mercados	✓ Enfoque gerencial en los mercados ✓ Comportamiento del consumidor ✓ Estrategias de Precio ✓ Estrategias de Producto ✓ Estrategias de Plaza ✓ Estrategias de Promoción ✓ Marketing Directo (Social Media) ✓ Introducción a la investigación de mercados.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(x)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(x)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda.)			

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARIA GENERAL

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia Exposiciones Examen de conceptos Ejercicios prácticos Lecturas Debates	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura o Maestría en administración, Licenciatura o Maestría en Mercadotecnia, Licenciatura o Maestría en Publicidad.

REFERENCIAS

Básicas:

- Fundamentos De Marketing (13 edición) Philip Kotler And Gary Armstrong, Pearson (2017)
- El Plan De Marketing.- William A. Cohen
- Marketing.- Lamb, Hair, Mc Daniel, Cengage Marketing, Roger A Kerin, Steve W. Hartley.- Mc Graw Hill
- Dirección de Marketing, (15 edición) Philip Kotler y Keller, K, Pearson Educación. (2016)
- Comportamiento del consumidor, (11 edición) Solomon, Michael. Pearson Educación México (2017)

Complementarias:

- Las 22 Leyes Inmutables Del Marketing, (1993) Al Ries y Jack Trout, MC Graw Hill
- Marketing Estratégico, José Antonio Parí, Alfaomega
- Customer Experience, (2016) Soraia El Kutby, Alfaomega

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Metodologías aplicables al diseño				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del conocimiento **Área de conocimiento:** Investigación **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 4			
Elaborada por: Mtro. Esteban Martínez P.				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC37-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: El devenir del diseño permite observar las distintas formas de llevar a cabo la actividad proyectual denominada -diseñar-, que se han propuesto a lo largo del tiempo, algunas de ellas se han consolidado como métodos que suman a la disciplina. Esto según el contexto en el que dichos métodos han sido concebidos.

Propósito: El conocer la metodología general del diseño y las diferencias entre puntos de vista y autores, amplía el concepto del diseño en el estudiante y le otorga la posibilidad de ejecutar un proceso completo, adecuado a cualquier problemática presentada.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1.Resolución de problemas
CG2.Pensamiento crítico
CG4.Trabajo colaborativo
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
1. Introducción **2.** Constantes metodológicas **3.** Metodología general del diseño	1. **Introducción** 1.1 Concepto de: 1.1.1 Modelo 1.1.2 Método y sus tipos 1.1.2.1 Métodos de pensamiento práctico y métodos de pensamiento teórico 1.1.2.2 Método deductivo y análisis 1.1.2.3 Síntesis y experimentación 1.1.2.4 Método científico y método funcional 1.1.2.5 Método comparativo y Método literario 1.1.2.6 Método Jurídico y método sociológico 1.1.2.7 Método genérico y método histórico 1.1.2.8 Método experimental y método dialéctico 1.1.3 Metodología 1.1.4 Diseño 1.2 Los procesos metodológicos y su vinculación con el diseño desde la perspectiva de: 1.2.1 La técnica

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

	1.2.2 La ciencia 1.2.3 La tecnología 1.2.4 El arte 2. **Constantes metodológicas** 2.1 Problema 2.2 Estructura Metodológica 2.3 Necesidad 2.4 Usuario 2.5 Creatividad 2.6 Forma/Función **3. Metodología general del diseño** 3.1 Definición y objetivos. 3.2 Planteamiento del problema. 3.3 Planeación y organización. 3.4 Investigación y desarrollo. 3.5 Recopilación, procesamiento y análisis de información. 3.6 Evaluación de resultados del proyecto.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia Ejercicios de control Evaluación final	20% 30% 50%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Persona preferentemente con grado de doctorado o maestría, con capacidad de análisis, cercano a alguna de las áreas de las ciencias sociales y humanidades, como cualquier área del diseño, comunicación, sociología y antropología.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

REFERENCIAS

Básicas:
Acha, J., (2009). Introducción a la Teoría de los Diseños, México: Ed Trillas
Frascara, J. (2006) Diseño gráfico y comunicación. Buenos Aires: Ediciones Infinito
Heinz, D. (2001). Nueva guía para la investigación científica, Mpexico: Ed. Colección Ariel
Jones, J. (1981). Diseñar el Diseño, Barcelona:Colección GG Diseño
Lóbach, Bernd, (1981). Diseño Industrial, Barcelona: Gustavo Gili
Munari, B. (2016) Cómo nacen los objetos. Barcelona: Colección GG Diseño
Munari, B. (1984). Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
Rodríguez L., (1989). Teoría del Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana
Scott, R. (1990) Fundamentos del Diseño, México: Ed. Limusa
Vilchis Luz del Carmen, (2000). Metodología del diseño, México: Centro UNAM

Complementarias:
Hernández Sampieri, R., (2014) Metodología de la Investigación, México: Ed. Mcgraw-Hill
Shmelkers Corina. (2012) Manual para la presentación de anteproyectos e informes de investigación. México:Ed. Oxford

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Análisis del mensaje				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 4			
Elaborada por: Dra. Percy Valeria Cinta Dávila **Actualizada por:** Dra. Laura S. Iñigo Dehud				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC05-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y elementos para ubicar los fenómenos de la comunicación en el área de estudios de la psicología.

Propósito: Al término de la materia, el alumno analizará los aspectos psicológicos de los fenómenos relacionados con la comunicación.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2. Pensamiento crítico.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG9. Relación con otros/as.
CG17. Interculturalidad.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Psicología de la comunicación	1.1 Lenguaje y comunicación. 1.2 Objeto de estudio de la psicología de la comunicación.
2. Comunicación: códigos y contextos	2.1 Signos para comunicar 2.2 Comunicación animal – comunicación humana. 2.3 Comunicación verbal – comunicación no verbal.
3. Comunicación y persuasión	3.1 El arte de persuadir. La publicidad. 3.1.1 Objetivos de la publicidad. 3.1.2 El mensaje publicitario 3.1.3 Análisis del mensaje, canales de transmisión y efectos
4. Psicología de la percepción	4.1 Leyes de la visión Gestalt
5. Percepción de la forma	5.1 La forma percibida 5.2 Complejidad y simplificación perceptiva
6. Percepción y composición visual	6.1 Esqueleto visual de la imagen 6.2 Fuerzas perceptuales 6.3 Peso visual

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

7. Percepción del color	7.1 La luz 7.2 La retina, receptor de luz 7.3 El color de los objetos
8. Percepción del movimiento	8.1 Qué es el movimiento 8.2 Persistencia retiniana
9. Aplicación y justificación de la teoría en una propuesta de Diseño	

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	(X)	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia, puntualidad y participación en clase.	
Evaluación de actividades, tareas o trabajos solicitados en cada sesión de clase	60%
Exposición de temas	20%
Evaluación Final	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Formación en diseño o artes con experiencia docente y fuertes bases en comunicación y medios audiovisuales.

REFERENCIAS

Básicas:
Alberich, J; Gómez, D; y Ferrer, A. (s/f): *Percepción Visual.* Universidad Oberta de Cataluña.
Martínez, M. (2012): *Psicología de la comunicación.* Universidad de Barcelona.
Villafaña G. G. (2007): *Educación Visual, Conocimientos básicos para el Diseño.* México: Trillas.

Complementarias:
Clay Lindgreen, Henry. (2003): *Introducción a la psicología social.* México: Trillas.
Mucchielli, Alex. (1998): *Psicología de la comunicación.* Barcelona: Paidós.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Seminario de comunicación				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 4			
Elaborada por: Comisión curricular **Actualizada por:** Lic. Sonalí Arias Carranco				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC24-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá al estudiante a las perspectivas generales de la comunicación desde las organizaciones, instituciones o corporativos para su aplicación en distintos ámbitos.

Propósito: Que el alumno conozca e identifique los procesos de planeación de las comunicaciones institucionales y corporativas, tanto internas como externas, así como sus relaciones públicas y la imagen de identidad institucional con la comunicación social al término de la unidad de aprendizaje, como herramienta aplicable en el campo laboral, para analizar y planear estrategias de comunicación de forma colaborativa y participativa.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2.Pensamiento crítico
CG17.Interculturalidad
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia RECTORÍA 2018-2023 SECRETARÍA GENERAL

CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Proceso de comunicación.	1.1 Elementos del proceso de comunicación. 1.2 Niveles de comunicación. 1.3 Barreras en la comunicación. 1.4 Tipos de comunicación: verbal y no verbal.
2. Comunicación organizacional.	2.1 Comunicación interna y externa. 2.2 Comunicación formal e informal. 2.3 Redes de comunicación. 2.4 Barreras en la comunicación organizacional: institucionales y organizacionales.
3. Relaciones públicas.4.	3.1 Concepto. 3.2. Función. 3.3. Usuarios. 3.4. Identidad corporativa. 3.5. Diseño y mantenimiento de la imagen: La imagen con responsabilidad social. 3.6. Plan de relaciones públicas.
4. Medios de comunicación en las organizaciones.	4.1 Medios electrónicos. 4.2 Medios digitales.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	4.3 Medios impresos. 4.4 Usos de las TIC.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Organizadores previos	(X)	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
- Ejercicios y trabajos individuales. - Trabajo en equipo (proyecto). - Asistencia.	40% 50% 10%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura en Ciencias de la Comunicación o áreas afines a la comunicación organizacional o mercadotecnia. Especialidad o maestría en áreas de comunicación organizacional, corporativa o institucional.

REFERENCIAS

Básicas:

Fajardo, Gloria Consuelo. Nivia, Adriana Marcela. Relaciones públicas y comunicación organizacional Ejes de la comunicación "Guía de conceptos y saberes". Colombia: Editorial Utadeo, 2016. (E-book)

Eguaras, María. Publicaciones corporativas: ¿Qué son y para qué sirven? Barcelona: Mariana Eguaras consultoría editorial, 2013. (Digital).

Andrade, Horacio. Comunicación Organizacional Interna: Proceso, disciplina y técnica. Oleiros: NETBIBLO S.L., 2005

Fernández, Collado, Carlos. La comunicación en las organizaciones. México: Trillas, 2003.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Seminario de sustentabilidad				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 4			
Elaborada por: Dra. María Araceli Barbosa Sánchez **Actualizada por:** Dra. Emma Yanet Flores Zamorano				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT97-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta materia se establece la pertinencia de una conjunción disciplinaria de todas las áreas del conocimiento para lograr la construcción de la cultura de la sustentabilidad socioambiental, en la cual el diseñador cumple la función de proveer diseños que satisfagan las necesidades de la vida pública y cotidiana de la sociedad, tomando en cuenta su eficacia, los materiales y funciones, para reducir los impactos ambientales y ser consecuentes con el equilibrio que debe existir entre las acciones humanas y los efectos que se generan hacia la biosfera.

Propósito: Que el estudiante como futuro profesional de la comunicación gráfica y visual, desarrolle un apropiado manejo de los conceptos de la sustentabilidad y, asimismo, adquiera competencias aplicadas al diseño con el fin de realizar propuestas transdisciplinarias, ya que esto es lo que requiere la solidaridad socioambiental, la participación de todos los ámbitos del conocimiento para lograr el equilibrio entre las actividades antropogénicas y el medio.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

***Competencias* básicas**
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2.Pensamiento crítico
CG4.Trabajo colaborativo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG9.Relación con otros/as
CG10.Búsqueda, valoración y gestión de información
CG17.Interculturalidad
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
1. Enfoque transdisciplinario del diseño para la sustentabilidad. 2. El paradigma del diseño para la sustentabilidad. 3. Evolución y alcances del diseño gráfico sustentable	1. Sustentabilidad y realidad actual 2. Transdisciplinariedad, sustentabilidad y diseño 4. Construcción del paradigma del diseño para la sustentabilidad 5. Consumo y obsolescencia programada 6. Concepto y evolución del diseño gráfico sustentable 7. Impactos socioambientales de los materiales y procesos en el diseño gráfico 8. Propuestas y alternativas ecológicas y sustentables en el diseño gráfico

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
• Evaluaciones de trabajos parciales • Evaluaciones de avances de proyecto de investigación • Evaluación entrega y exposición de proyecto de investigación terminado	30% 40% 30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Doctorado o maestría con capacidad de análisis y acercamiento a los diferentes medios. Capacidad de análisis y de redacción. Doctorado o maestría en áreas afines a la comunicación, el diseño, las humanidades y la sociología.

REFERENCIAS

Básicas:

Barbosa, A. (2015). *Educación y arte para la sustentabilidad*. Juan Pablos Editor/Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Chávez, Ch. (2012). *Diseño gráfico sustentable. Estrategias para el uso de materiales y procesos en el diseño* (tesis de maestría). Universidad Nacional Autónoma de México en Artes Visuales/Posgrado en Artes Visuales/ Escuela Nacional de Artes Plásticas. https:// issuu.com/chrysa.dg/docs/disenograficosustentable_christianchavezlopez.

Encino, A. G. (2015). La sustentabilidad, el pensamiento complejo y el diseño. En Villagómez, C., Romero, M. y Saldaña J. C. (comps), *Red de estudios críticos en el arte y en el diseño* (pp. 79-100). Universidad de Guanajuato.

Ferruzca, M. y Rodríguez, J. (2011). Diseño sostenible: herramienta estratégica de innovación. En *Repositorio Zaloamati.* UAM-Azcapotzalco. http://hdl.handle.net/11191/113

Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente. Comunicación de masa y cambio social*. Ediciones Infinito.

García, B. (2008). *Ecodiseño. Nueva herramienta para la sustentabilidad*. Editorial Designio.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Gutiérrez, F. J. y Rodríguez J. (Coords) (2013). *Geo-significación del diseño. Una aproximación sistémica a la estructura de la complejidad del diseño*. Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco.

Pascual, J. (2020). La cultura como un pilar del desarrollo sostenible: aportes a un debate ineludible. En *PERIFÉRICA: Revista para el análisis de la cultura y el territorio*. (21), 136-147. https://revistas.uca.es/index.php/periferica/issue/view/435/254

Robles, A., Rosales, R. (2014). Sustentabilidad, cultura, sociedad y comunicación visual. En Acosta, I. (coord). *Discursos sobre el diseño, la relación con el entorno natural y la sustentabilidad*. División de Ciencias y Artes para el Diseño, UAM-Azcapotzalco

Sahagún, R. (2014). Del diseño sustentable a los sustentos del diseño. En Acosta, I. (coord), *Discursos sobre el diseño, la relación con el entorno natural y la sustentabilidad*. División de Ciencias y Artes para el Diseño, UAM-Azcapotzalco.

Complementarias:

Comisión Mundial del Medio Ambiente y del Desarrollo (1987). *Nuestro Futuro Común*, Alianza Editorial.

Leff, E. (2008). Decrecimiento o deconstrucción de la economía: hacia un mundo sustentable. Revista Polis, 7(21), 81-90. https://scielo.conicyt.cl/pdf/polis/v7n21/art05.pdf

Rapoport, A. (2003). Cultura, arquitectura y diseño. Barcelona, España. Ediciones de la Universidad Politécnica de Cataluña.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Escuelas del diseño				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Historia **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 4			
Elaborada por: Dr. Juan Carlos Bermúdez				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT41-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Para estimular y tener referencias que alimenten los procesos creativos del diseñador, es necesario contar con una cultura visual amplia.

Propósito: El alumno será capaz de identificar los diferentes contextos históricos que han definido la creación y evolución de diferentes estilos de expresión en el diseño.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2.Pensamiento crítico
CG10.Búsqueda, valoración y gestión de información
CG17.Interculturalidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
INTRODUCCIÓN	Retrospección histórica de la producción gráfica: Imprenta, ilustración, tipografía, bibliofilia, cartel, publicación periódica, simbólica, mundo digital.
PRECURSORES DEL DISEÑO COMO DISCIPLINA	• DEL ARTS & CRAFTS, ART NOVEAU, WERKBUND INSTITUT
	• LA INFLUENCIA DE LAS VANGUARDIAS ARTÍSTICAS: Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Modernismo gráfico postcubista, Suprematismo, Constructivismo, De Stij.
	• BAUHAUS: La profesionalización del diseño gráfico. La gramática de lo visual (Kandinsky-Klee). El color (Itten- Albers)
EL DISEÑO COMO DISCIPLINA RECORRIENDO ESTILOS	• Breve introducción a la tipografía (Bodoni, Didot, Baskerville, Cotterell, Caslon) • LA NUEVA TIPOGRAFÍA: Jan Tschichold, Otto Neurath (Isotype), Piet Zwart, Werkman, Schuitema, Sandberg. • TIPOGRAFÍA SUIZA: Frutiger, Ruder, Zaptf, Hofmann y otros • ESTILOTIPOGRÁFICO INTERNACIONAL: Casey, Saks y otros

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	• EL MOVIMIENTO MODERNO EN ESTADOS UNIDOS (Después de la segunda guerra mundial) • ESCUELA DE NUEVA YORK Paul Rand, Bradbury Thomson, Saul Bass, George Lois, Herb Lubalin
	• EL CARTEL POLACO, EL CARTEL CUBANO Y SU INFLUENCIA EN AMERICA LATÍNA
	• DISEÑO PSICODÉLICO Y HIPPIE-DISEÑO PUNK, FANZINES Y DISEÑO GRÁFICO UNDERGROUND.
	• REVISTAS COYUNTURALES: McCall's, Seventeen, Vogue, Harpers Bazaar, Esquire, Twen, Rolling Stone, Emigre y otras
	• IDENTIDAD CORPORATIVA Y DE SISTEMAS VISUALES
ACTUALIDAD	• DISEÑO DIGITAL
	• DISEÑO MEXICANO
	• TENDENCIAS

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Trípticos	(x)	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( )	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	(x)	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	(x)	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Los que establezcan cada docente y los que se contemplen dentro del reglamento de la facultad.	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Diseñador o diseñadora con referencias de historiador o historiadora con referencias de diseño.

REFERENCIAS

Básicas:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

- Satué, E (1988). El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza
- Megss, P y Purvis A. (2009). Historia del diseño gráfico. Barcelona: RM Verlag.

Complementarias:

- Dormer, P. (1993). Diseñadores del siglo XX: Las figuras clave del Diseño y las Artes aplicadas. Barcelona: CEAC.
- Dormer, P. (1995). El Diseño desde 1945. Barcelona: Ediciones Destino.
- Fiell, P., & Fiell, C. (2005). Diseño del siglo XX. Colonia, Alemania: Benedikt Taschen
- Sparke, P. (2010). Diseño y cultura: una introducción: desde 1900 hasta la actualidad. Barcelona: Gustavo Gili.

Web:

https://youtu.be/2 VzYg3vpOO0
https://youtu.be/4yOjts0tpco
https://youtu.be/xYjHfUc3s_M

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO	
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO	
Unidad de aprendizaje: Imagen de identidad	**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 4
Elaborada por: Mtro. Fernando Garcés Poó **Actualizada por:** Lic. Omar Torres Cabrera	**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022

Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT70-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico - práctica	Escolarizada

Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Diseñará identidades gráficas que permitan una buena imagen institucional.

Propósito: Que conozca, domine y aplique los conceptos de diseño de identidad al término de la unidad de aprendizaje como herramienta para crear marcas que aseguren el posicionamiento positivo de las instituciones con ética y honestidad hacia el usuario.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1.Resolución de problemas
CG3.Creatividad
CG17.Interculturalidad
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
La Identidad	**La identidad visual** ● Concepto de identidad ● Programa de identidad visual ● Niveles de imagen: productos genéricos, producto o servicio, corporativo, empresarial, país ● Signos de la identidad: lingüístico, icónico, cromático ● Público objetivo **El sistema visual** ● Identidad visual como sistema ● Dimensiones semántica, sintáctica y funcional ● Aspectos formales y conceptuales. ● Programa de diseño ● Tipografía, forma y color institucional como factores aglutinantes del sistema. **Identidad y sistema** ● Carácter diferencial del emisor ● Sistema y subsistema ● Trayectoria e identidad ● Proyecto e identidad ● La arquitectura del Brand[illegible]g.
Gestión y manual de identidad	**Metodología del diseñ[illegible]**

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

- Análisis de las soluciones posibles
- Selección tipográfica, semantización, modificación e invención tipográfica (logotipos)
- Repertorio de imágenes pertinentes, síntesis y geometrización (isotipos)

Logotipo
- Elección de tipografía
- Percepción tipográfica
- Color tipográfico
- Semantización
- Relación entre caracteres
- Modificación tipográfica
- Estructura
- Equilibrio

Isotipo
- Síntesis conceptual
- Legibilidad
- Combinación de elementos
- Relación figura-fondo
- Simetría
- Estructuras formales.

Manual de marca
- Concepto de la marca
- Construcción de isotipo y logotipo
- Grilla constructiva
- Relaciones isologotípicas
- Paleta cromática
- Selección tipográfica: primaria y secundaria
- Textos complementarios
- Usos permitidos y prohibidos
- Apertura del programa visual

Implementación del proyecto
- Materialización del programa
- Soportes, medios y aplicaciones: impresos (papelería), gráfica en vehículos, señalización interna y externa,

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

	exhibidores, envases y contenedores, objetos de promoción, publicidad • La imagen en volumen.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(x)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(x)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales Proyecto semestral	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura o Maestría en Diseño Gráfico. Experiencia comprobable en la proyección y ejecución de proyectos afines.

REFERENCIAS

Básicas:

Chávez, Norberto. *La imagen corporativa.* Barcelona: Gustavo Gili, 2010.

Costa, Joan. *Imagen corporativa en el siglo XXI.* México: Trillas, 2010.

Costa, Joan. *La marca: creación, diseño y gestión.* Buenos Aires: La Crujía, 2006.

Wheeler, Alina. *Design branding identity: an essential guide for the whole branding team.* New Jersy: John Wiley & Sons, 2017.

Complementarias:

Limón Peña, Moisés. *Imagen corporativa. Estrategia organizacional de comunicación global.* México: Trillas, 2008.

Houplain, Ludovic, and Juius Wiedemann. *Logobook*. Koln: Taschen, 2013.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Animación tradicional				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 4			
Elaborada por: Comisión Curricular **Actualizada por:** Dra. Laura S. Iñigo Dehud				**Fecha de elaboración:** Febrero, 2013 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT06-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta materia se aprenderán los distintos procesos necesarios para realizar animación tradicional. Se comprenderán aspectos relacionados con el manejo del guión, visualización, *storyboard*, elaboración de escenarios y personajes, carpeta de preproducción, entre otros.

Propósito: Que el estudiante comprenda elementos básicos de la animación tradicional y sea capaz de hacer un proyecto propio.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1.Resolución de problemas
CG3.Creatividad
CG4.Trabajo colaborativo
CG9.Relación con otros/as
CG17.Interculturalidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
1. Metodología de proyectos animación	1.1 Tema 1.2 Justificación 1.3 Objetivos 1.4 Técnica 1.5 Público al que va dirigido
2. Historia de la Animación	2.1 Inicios del cine 2.2 Inicios de la Animación 2.3 Pioneros de la Animación
3. Técnicas de Animación	3.1 Animación Tradicional 3.1.1 Pixilación 3.1.2 Rotoscopia 3.1.3 Dibujo animado 3.1.4 Volumen 3.1.5 Arcilla, plastilina 3.1.6 Recortes 3.2 Animación Digital
4. Guión	4.1 Qué es el guión 4.2 Tema y sinopsis 4.3 Género 4.4 Estructura del relato 4.5 Guión literario 4.6 Guión técnico

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

5. Visualización	5.1 Características básicas de la estructura de la Visualización. 5.2 Características básicas del formato de la Visualización.
6. StoryBoard	6.1 Características básicas de la estructura del StoryBoard 6.2 Características básicas del formato del StoryBoard. 6.3 Planos, movimientos de cámara y transiciones.
7. Puesta en escena	7.1 Escenarios y decorados 7.2 Vestuario y maquillaje 7.3 Expresión y movimiento de los personajes 7.4 Iluminación
8. Personajes y Escenarios	8.1 Personajes 8.2 Escenarios
9. Sonido	9.1 Conceptos generales 9.2 Sonido en preproducción, producción y postproducción. 9.3 Elementos del sonido en una producción.
10. Edición o Montaje	10.1 Tipos de edición 10.2 Unión de escenas o transiciones. 10.3 Continuidad. 10.4 Sonido.
11. Animatic	11.1 Para qué sirve un Animatic 11.2 Características de un Animatic
12. Plan de Producción	12.1 Tema y objetivos 12.2 Recursos humanos 12.3 Recursos materiales 12.4 Presupuesto 12.5 Difusión
13. Carpeta Final de Proyecto de Animación	13.1 Características de una Carpeta de Proyecto Animación Entrega de Carpeta Final.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Análisis de cortometrajes animados.			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Asistencia, puntualidad y participación en clase.	
Actividades independientes (cuadros de análisis; entrega de ejercicios: guión, *storyboard*, diseño de personajes, *animatic*, entre otros, de cada sesión).	70%
Entrega de Carpeta Final	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Personas con doctorado o maestría que hayan realizado una tesis en áreas afines al PE. Artista visual con experiencia en animación y medios. Cineastas o Ilustradores, con experiencia probada en animación.

REFERENCIAS

Básicas:

Bluths Don. (2004) *The art of storyboard.* by Don Bluths Films.
Hart Chistoper. (1997) *How to draw animation.* Watson-Guptill Publications. New York.
Iñigo, L y Makhlouf, A. (2020) *Animación. Manual de conceptos básicos.* UAEM
Selby, Andrew. (2009) *Animación: nuevos proyectos y procesos creativos.* Barcelona.
White, Tony. (1998) *The animator´s workbook.* Watson-Guptill Publications. New York.
Williams, Richard. (2009)*The Animators Survival Kit*. Faber and Faber. London- New York.

Web:

Aprender a dibujar caricaturas. Distintos tipos de rostros 1. (2016, mayo 24).
Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=TgsBIrhUDSU
Crea tu comic-*Dibujar fondos para tus comics* (2020)
Recuperado de: https://sites.google.com/view/creatucomic/dibujo-comic/dibujar-fondos-para-tu-comics?authuser=0
Secretaría de Educación de Antioquia (2015, noviembre 11). *Técnicas de animación: pixilación*
Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=zlKIB7o_7t4

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Ilustración tradicional				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 4			
Elaborada por: Mtro. Fernando Garcés Poó **Actualizada por:** Mtro. Misael Morales Jeronimo				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT69-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica del diseño de ilustraciones para medios impresos y digitales con técnicas tradicionales y alternativas.

Propósito: El alumno será capaz de aprender los conceptos, procesos y métodos de selección de técnicas de representación para el diseño de ilustraciones con técnicas tradicionales y alternativas

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1.Resolución de problemas
CG3.Creatividad
CG4.Trabajo colaborativo
CG17.Interculturalidad
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Conceptos	1.1 El papel de la ilustración 1.2 La página en blanco 1.3 El brief 1.4 Investigación 1.5 Lluvia de ideas
2. Proceso de trabajo	2.1 Desarrollar ideas 2.2 Taller de experimentación 2.3 Definición de estilo 2.4 Definición de técnica
3. Áreas de la ilustración	3.1 Ilustración editorial 3.2 Ilustración infantil 3.3 Ilustración publicitaria 3.4 Ilustración científica

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Ejercicios Asistencia Proyecto final	50% 20% 30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Formación en diseño gráfico con experiencia docente.

REFERENCIAS

Básicas:

Zeegen, Lawrence y Crush. *Principios de ilustración*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006

Wigam, Mark. *Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.

Brereton, Richard. *Los cuadernos: Bocetos de diseñadores, ilustradores y creativos.* Barcelona: Blume, 2009

Jardi, Enric. *Pensar con imágenes.* Barcelona: Gustavo Gili, 2012

Brazell, Derek y Davies Jo. *Cómo ser un buen ilustrador.* Barcelona: Blume, 2014.

Male,Alan. *Ilustración*. *Contexto, procesos creativos y proyección profesional. Barcelona: Promopress, 2018.*

Complementarias:

Rees, Darrel. *Cómo ser ilustrador. Index Book,2012*

Takamura, Zeshu. Diseño de moda. Conceptos básicos y aplicaciones prácticas de ilustración de moda. Barcelona: Promopress, 2007.

Coyler, Martin. Cómo encargar ilustraciones. Barcelona: Gustavo Gili, 1994

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Señalética y gráfica ambiental				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 4			
Elaborada por: Comisión Curricular **Actualizada por:** Lic. Omar Torres Cabrera				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT102-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico - práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Introducirá a los conceptos y la práctica de información en el espacio público para el desplazamiento humano.

Propósito: Que conozca, domine y aplique los conceptos de la señalética al término de la unidad de aprendizaje como herramienta para la transmisión de información en espacios públicos que permitan al usuario ubicarse y mantenerse a salvo con responsabilidad y compromiso con el medio ambiente.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1.Resolución de problemas
CG3.Creatividad
CG4.Trabajo colaborativo
CG17.Interculturalidad
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas *disciplinares*

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Características fundamentales	• ¿Qué es la señalética? • Sistema de señalización, gráfica ambiental e imagen de identidad • Finalidad • Funcionamiento
Tipología de la señales	• Orientación • Procedimiento • Código
Elementos del sistema de señalización	• Índice de iconicidad • Presencia física
Espacio de tránsito humano	• Informativas • Orientación
Visibilidad	• Normativas • Identificativas
Inclusión	• Direccionales

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	• Ornamentales • Lenguaje escrito • Lenguaje iconográfico • Lenguaje cromático • Antropometría • Ergonomía • Factor 1:100 • Factor 1:200 • Lenguaje tácti • Lenguaje sonoro • Variaciones de altura

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(x)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(x)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	**Porcentaje**
Evaluaciones parciales	70%
Proyecto semestral	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Licenciatura o Maestría en Diseño Gráfico. Experiencia comprobable en la proyección y ejecución de proyectos afines.

REFERENCIAS

Básicas:
Costa, Joan. *Señalética.* Barcelona. CEAC, 1988.
Costa, Joan. *Señalética corporativa.* Barcelona: Costa, 2007.
Mijksenaar, Paul. *Una Introducción al diseño de información*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.
Panero, Julius y Martin Zeinik. *Las dimensiones humanas en espacios interiores.* Barcelona: Gustavo Gili, 2016.
Complementarias:
Morgan, Tony. *Visual Merchandising: escaparates e interiores comerciales*. Barcelona: Gustavo Gilli, 2016.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Presupuestos y costos				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 4			
Elaborada por: Mtra. Bianca Vanessa Farias Bahena				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH18-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La materia tiene como fin que a través de la explicación y aplicación de los conceptos el estudiante sea capaz de poder saber cuáles son elementos necesarios para realizar un presupuesto, así como analizar los principales costos que intervienen en un producto. Con la correcta elaboración de los presupuestos permite a las empresas tomar decisiones con base en inversiones, en ventas, en participación de nuevos mercados, con ello se toman las decisiones de manera certera, oportuna, y se evaluar alternativas**.**

Propósito: El estudiante será capaz de analizar los elementos que intervienen en el desempeño financiero de una empresa a través de su información contable.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG3. Creatividad.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Que es un presupuesto Tipos de Presupuestos Definición de costo Clasificación de costos Definición de gasto, clasificación de gastos Fijación de Precio La contabilidad administrativa en las organizaciones La importancia de la información financiera para la toma de decisiones. Proyectos de inversión	Introducción a la contabilidad y contabilidad administrativa. Definición de Presupuesto Estructura de un presupuesto Clasificación del presupuesto Presupuestos de ventas, producción, publicidad, entre otros. Presupuesto para la toma de decisiones Definición de Costo, gasto. Clasificación de los costos, por su función, identificación, comportamiento, toma de decisiones, Elementos del costo Costos de oportunidad Costo ABC, costos directo, indirecto. Punto de equilibrio ¿Qué es un proyecto de inversión? Metodología para la evaluación de proyectos. Elementos que se deben de tomar en cuenta para la evaluación de proyectos. VPN, ROI, TIR,

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia examen de Conceptos Elaboración de ejercicios prácticos Exposición de estudiantes	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura en Contaduría Pública, o algún perfil de las áreas económico-administrativas

REFERENCIAS

Básicas:

- Costos y presupuestos, reto de todos los días, Juan Pablo Rivero Zanatta, Ediciones de la U, 2015
- Presupuestos, Narváez Grisales, Julián Andrés, Ediciones de la U, 2017
- Costos y presupuestos: reto de todos los días, Juan Paulo Rivero Zanatta, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), 2015
- Presupuestos: un enfoque gerencial, Pacheco Coello, Carlos Enrique, Instituto de Contadores Públicos
- Gestión de costos y precios, Gómez Agundiz, Xochitl, Grupo Editorial Patria, 2018
- Presupuestos: Enfoque para la planeación financiera, María Constanza Díaz, Ramiro Parra, Lina María López, Segunda edición, PEARSON EDUCACIÓN, 2016

Complementarias:

- Contabilidad de costos en la alta gerencia: teórico-práctico, Polo García Benjamín, Grupo Editorial Nueva Legislación SAS, 2017
- Contabilidad Administrativa, Francisco Javier Calleja, Felipe Calleja, 2da Edición, PEARSON EDUCACIÓN, 2014

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Conceptos básicos de mercadotecnia				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 4			
Elaborada por: Mtra. Bianca Vanessa Farías Bahena				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH01-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Comprender y analizar los fundamentos de mercadotecnia, dentro los cuales destaca la segmentación mercado, nichos de mercado, investigación de mercado, con el fin de aprender a reconocer a la mercadotecnia como parte de los procesos económicos y sociales. Así como su aplicación para la solución a los negocios ocupando la investigación de mercados para su recolección y análisis de los hechos relacionados con los consumidores, clientes y público a fin de identificar sus necesidades, deseos y demandas para implementar acciones de mercadeo.

Propósito:
Explicar que la mercadotecnia es una herramienta indispensable y básica para la comercialización de bienes y servicios para poder posicionar un producto por medio de las estrategias de precio, producto, plaza y promoción.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG3. Creatividad.
CG9. Relación con otros/as.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
• Conceptos generales de mercadotecnia • Segmentación, nicho de mercados • Entorno externo e interno de mercadotecnia • Conceptos 4'P Precio, Plaza, Promoción, Producto • Marketing Digital • Marketing Sustentable • Investigación de Mercados	✓ Enfoque gerencial en los mercados ✓ Comportamiento del consumidor ✓ Estrategias de Precio ✓ Estrategias de Producto ✓ Estrategias de Plaza ✓ Estrategias de Promoción ✓ Marketing Directo (Social Media) ✓ Introducción a la investigación de mercados.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Plenaria	( )	Debate	(x)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(x)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda.)			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Exposiciones Examen de conceptos Ejercicios prácticos Lecturas Debates	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura o Maestría en administración, Licenciatura o Maestría en Mercadotecnia, Licenciatura o Maestría en Publicidad.

REFERENCIAS

Básicas:

- Fundamentos De Marketing (13 edición) Philip Kotler And Gary Armstrong, Pearson (2017)
- El Plan De Marketing.- William A. Cohen
- Marketing.- Lamb, Hair, Mc Daniel, Cengage Marketing, Roger A Kerin, Steve W. Hartley.- Mc Graw Hill
- Dirección de Marketing, (15 edición) Philip Kotler y Keller, K, Pearson Educación. (2016)
- Comportamiento del consumidor, (11 edición) Solomon, Michael. Pearson Educación México (2017)

Complementarias:

- Las 22 Leyes Inmutables Del Marketing, (1993) Al Ries y Jack Trout, MC Graw Hill
- Marketing Estratégico, José Antonio Parí, Alfaomega
- Customer Experience, (2016) Soraia El Kutby, Alfaomega

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Metodologías aplicables al diseño				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Investigación **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 4			
Elaborada por: Mtro. Esteban Martínez P.				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC38-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: El devenir del diseño permite observar las distintas formas de llevar a cabo la actividad proyectual denominada -diseñar-, que se han propuesto a lo largo del tiempo, algunas de ellas se han consolidado como métodos que suman a la disciplina. Esto según el contexto en el que dichos métodos han sido concebidos.

Propósito: El conocer la metodología general del diseño y las diferencias entre puntos de vista y autores, amplía el concepto del diseño en el estudiante y le otorga la posibilidad de ejecutar un proceso completo, adecuado a cualquier problemática presentada.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

***Competencias* básicas**
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1.Resolución de problemas
CG2.Pensamiento crítico
CG4.Trabajo colaborativo
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Transferibles para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
1. Introducción	1. **Introducción** 1.1 Concepto de: 1.1.1 Modelo 1.1.2 Método y sus tipos 1.1.2.1 Métodos de pensamiento práctico y métodos de pensamiento teórico 1.1.2.2 Método deductivo y análisis 1.1.2.3 Síntesis y experimentación 1.1.2.4 Método científico y método funcional 1.1.2.5 Método comparativo y Método literario 1.1.2.6 Método Jurídico y método sociológico 1.1.2.7 Método genérico y método histórico 1.1.2.8 Método experimental y método dialéctico 1.1.3 Metodología 1.1.4 Diseño 1.2 Los procesos metodológicos y su vinculación con el diseño desde la perspectiva de: 1.2.1 La técnica

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

2. Constantes metodológicas	1.2.2 La ciencia 1.2.3 La tecnología 1.2.4 El arte 2. **Constantes metodológicas** 2.1 Problema 2.2 Estructura Metodológica 2.3 Necesidad 2.4 Usuario 2.5 Creatividad 2.6 Forma/Función
3. Metodología general del diseño	**3. Metodología general del diseño** 3.1 Definición y objetivos. 3.2 Planteamiento del problema. 3.3 Planeación y organización. 3.4 Investigación y desarrollo. 3.5 Recopilación, procesamiento y análisis de información. 3.6 Evaluación de resultados del proyecto.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	**Porcentaje**
Asistencia Ejercicios de control Evaluación final	20% 30% 50%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Persona preferentemente con grado de doctorado o maestría, con capacidad de análisis, cercano a alguna de las áreas de las ciencias sociales y humanidades, como cualquier área del diseño, comunicación, sociología y antropología.

REFERENCIAS

Básicas:

Acha, J., (2009). Introducción a la Teoría de los Diseños, México: Ed Trillas

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Frascara, J. (2006) Diseño gráfico y comunicación. Buenos Aires: Ediciones Infinito
Heinz, D. (2001). Nueva guía para la investigación científica, México: Ed. Colección Ariel
Jones, J. (1981). Diseñar el Diseño, Barcelona:Colección GG Diseño
Lóbach, Bernd, (1981). Diseño Industrial, Barcelona: Gustavo Gili
Munari, B. (2016) Cómo nacen los objetos. Barcelona: Colección GG Diseño
Munari, B. (1984). Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
Rodríguez L., (1989). Teoría del Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana
Scott, R. (1990) Fundamentos del Diseño, México: Ed. Limusa
Vilchis Luz del Carmen, (2000). Metodología del diseño, México: Centro UNAM

Complementarias:

Hernández Sampieri, R., (2014) Metodología de la Investigación, México: Ed. Mcgraw-Hill
Shmelkers Corina. (2012) Manual para la presentación de anteproyectos e informes de investigación. México:Ed. Oxford

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Análisis del objeto				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y aplicación innovadora del conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 4			
Elaborada por: Dra. Percy Valeria Cinta Dávila **Actualizada por:** Dra. Laura S. Iñigo Dehud				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC07-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y elementos para ubicar los fenómenos de la comunicación en el área de estudios de la psicología.

Propósito: Al término de la materia, el alumno analizará los aspectos psicológicos de los fenómenos relacionados con la comunicación.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2.Pensamiento crítico
CG8.Apertura a la experiencia
CG9.Relación con otros/as
CG17.Interculturalidad
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Psicología de la comunicación	1.1 Lenguaje y comunicación. 1.2 Objeto de estudio de la psicología de la comunicación.
2. Comunicación: códigos y contextos	2.1 Signos para comunicar 2.2 Comunicación animal – comunicación humana. 2.3 Comunicación verbal – comunicación no verbal.
3. Comunicación y persuasión	3.1 El arte de persuadir. La publicidad. 3.1.1 Objetivos de la publicidad. 3.1.2 El mensaje publicitario 3.1.3 Análisis del mensaje, canales de transmisión y efectos
4. Psicología de la percepción	4.1 Leyes de la visión Gestalt
5. Percepción de la forma	5.1 La forma percibida 5.2 Complejidad y simplificación perceptiva
6. Percepción y composición visual	6.1 Esqueleto visual de la imagen 6.2 Fuerzas perceptuales 6.3 Peso visual

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

7. Percepción del color	7.1 La luz 7.2 La retina, receptor de luz 7.3 El color de los objetos
8. Percepción del movimiento	8.1 Qué es el movimiento 8.2 Persistencia retiniana
9. Aplicación y justificación de la teoría en una propuesta de Diseño	

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	(X)	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia, puntualidad y participación en clase.	
Evaluación de actividades, tareas o trabajos solicitados en cada sesión de clase	60%
Exposición de temas	20%
Evaluación Final	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Formación en diseño o artes con experiencia docente y fuertes bases en comunicación y medios audiovisuales.

REFERENCIAS

Básicas:
Alberich, J; Gómez, D; y Ferrer, A. (s/f): *Percepción Visual.* Universidad Oberta de Cataluña.
Martínez, M. (2012): *Psicología de la comunicación.* Universidad de Barcelona.
Villafaña G. G. (2007): *Educación Visual, Conocimientos básicos para el Diseño.* México: Trillas.

Complementarias:
Clay Lindgreen, Henry. (2003): *Introducción a la psicología social.* México: Trillas.
Mucchielli, Alex. (1998): *Psicología de la comunicación.* Barcelona: Paidós.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO	
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO	
Unidad de aprendizaje: Seminario de análisis de la forma	**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y aplicación innovadora del conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 4
Elaborada por: Dra. Percy Valeria Cinta Dávila **Actualizada por:** Comisión curricular	**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022

Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
GAIC25-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada

Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La actividad profesional del diseño de objetos encara un proceso a seguir en la generación de conceptos de diseño, ya que los productos a concebir cuentan con distintos caracteres de uso, funcionales, estructurales, productivos y de mercado. El análisis de la forma consiste en determinar las propiedades de los objetos producidos. Por propiedades formales se entiende las relaciones funcionales y estructurales que hace que un objeto tenga una unidad coherente desde el productor hasta el usuario

Propósito: Al término de la materia, el estudiantado será capaz de aprovechar todos los elementos esenciales de la disciplina (proyectual, tecnológica y creativa) para la proyección de productos aislados o sistemas de productos, así como el estudio de las interacciones que tienen los mismos con el hombre y su modo de producción y distribución.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

***Competencias* básicas**
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2.Pensamiento crítico
CG8. Apertura a la experiencia.
CG9. Relación con otros/as
CG17. Interculturalidad.
CG18. Responsabilidad social y ciudadana.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
1. Qué es la forma 2. La forma como base	I. Qué es el la forma II. El contraste a) Forma. Composición III. Organización de la figura IV. Movimiento y equilibrio V. Proporción y ritmo VI. Color a) La dinámica del color VII. Profundidad e ilusión plástica a) Bases y conceptos del espacio VIII. Organización tridimensional IX. Luz a) La luz como medio para diseñar X. Movimiento XI.La dinámica de la forma en la representación social XII. La percepción de la forma por el cuerpo humano XIII. La percepción de la forma en lo social

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	XIV. El objeto como incidente social

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	(X)	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia, puntualidad y participación en clase.	
Evaluación de actividades, tareas o trabajos solicitados en cada sesión de clase	60%
Exposición de temas	20%
Evaluación Final	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Formación en diseño o artes con experiencia docente y fuertes bases en comunicación y medios audiovisuales.

REFERENCIAS

Básicas:
Alberich, J; Gómez, D; y Ferrer, A. (s/f): *Percepción Visual.* Universidad Oberta de Catalunya.
Martínez, M. (2012): *Psicología de la comunicación.* Universidad de Barcelona.
Villafaña G. G. (2007): *Educación Visual, Conocimientos básicos para el Diseño.* México: Trillas.

Complementarias:
Clay Lindgreen, Henry. (2003): *Introducción a la psicología social.* México: Trillas.
Mucchielli, Alex. (1998): *Psicología de la comunicación.* Barcelona: Paidós.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO	
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO	
Unidad de aprendizaje: Seminario de sustentabilidad	**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Teórica Área terminal: Objetos **Semestre:** 4
Elaborada por: Dra. María Araceli Barbosa Sánchez **Actualizada por:** Dra. Emma Yanet Flores Zamorano	**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022

Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT98-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada

Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta materia se establece la pertinencia de una conjunción disciplinaria de todas las áreas del conocimiento para lograr la construcción de la cultura de la sustentabilidad socioambiental, en la cual el diseñador cumple la función de proveer diseños que satisfagan las necesidades de la vida pública y cotidiana de la sociedad, tomando en cuenta su eficacia, los materiales y funciones, para reducir los impactos ambientales y ser consecuentes con el equilibrio que debe existir entre las acciones humanas y los efectos que se generan hacia la biosfera.

Propósito: Que el estudiante como futuro generador de objetos-productos fabricados industrialmente, desarrolle un apropiado manejo de los conceptos de la sustentabilidad y, asimismo, adquiera competencias aplicadas al diseño, con el fin de realizar propuestas transdisciplinarias, ya que esto es lo que requiere la solidaridad socioambiental, la participación de todos los ámbitos del conocimiento para lograr el equilibrio entre las actividades antropogénicas y el medio.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

***Competencias* básicas**
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2.Pensamiento crítico
CG4.Trabajo colaborativo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG9.Relación con otros/as
CG10.Búsqueda, valoración y gestión de información
CG17.Interculturalidad
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
I. Enfoque transdisciplinario del diseño para la sustentabilidad. II. El paradigma del diseño para la sustentabilidad. III. Evolución y alcances del diseño industrial sustentable	1. Sustentabilidad y realidad actual 2. Transdisciplinariedad, sustentabilidad y diseño 3. Construcción del paradigma del diseño para la sustentabilidad 4. Consumo y obsolescencia de los objetos industriales 5. Concepto y evolución del diseño industrial sustentable 6. Ecología industrial en México 7. Ciclo de vida del producto industrial 8. Vida útil del producto industrial 9. Herramientas de evaluación del impacto ambiental

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
• Evaluaciones de trabajos parciales • Evaluaciones de avances de proyecto de investigación • Evaluación entrega y exposición de proyecto de investigación terminado	30% 40% 30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Doctorado o maestría con capacidad de análisis y acercamiento a los diferentes medios. Capacidad de análisis y de redacción. Doctor o maestro en áreas afines a la comunicación, el diseño, las humanidades y la sociología.

REFERENCIAS

Básicas:

Carrillo, G. (2009). Una revisión a los principios de la ecología industrial. En *Argumentos*. 22 (57). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952009000100009

Cervantes, G., Turcott, D. (2016). La ecología industrial en México: logros, retos y perspectivas. La ecología industrial en México. https://www.researchgate.net/publication/291821248_La_ecologia_industrial_en_Mexico_logros_retos_y_perspectivas

Encino, A. G. (2015). La sustentabilidad, el pensamiento complejo y el diseño. En Villagómez, C., Romero, M. y Saldaña J. C. (comps), *Red de estudios críticos en el arte y en el diseño* (pp. 79-100). Universidad de Guanajuato.

Ferruzca, M. y Rodríguez, J. (2011). Diseño sostenible: herramienta estratégica de innovación. En *Repositorio Zaloamati.* UAM-Azcapotzalco. http://hdl.handle.net/11191/113

Fiore S. (2005). *Diseño industrial sustentable. Una percepción desde las ciencias sociales*. Editorial Brujas. https://www.academia.edu/8926395
García, B. (2008). *Ecodiseño. Nueva herramienta para la sustentabilidad*. Editorial Designio.

Gutiérrez, F. J. y Rodríguez J. (Coords) (2013). *Geo-significación del diseño. Una aproximación sistémica a la estructura de la complejidad del diseño*. Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Jatén, A. y Perdomo T. (2019). Ecología Industrial: ¿Un enfoque sistémico ambientalista para una aproximación a la economía sostenible? En Revista Economía. (47). 47-74. Universidad de los Andes. http://iies.faces.ula.ve/Revista/Articulos/Revista_47/Pdf/Rev47Jatem.pdf

Malo, G. (2016). Diseño sustentable, Entre sustentos y desafíos: por los caminos de la resiliencia y la entropía. En revista *Daya: Diseño, arte y arquitectura*. (1). Universidad del Azuay. http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/10451/1/Daya1_8.pdf

Pascual, J. (2020). La cultura como un pilar del desarrollo sostenible: aportes a un debate ineludible. En *PERIFÉRICA: Revista para el análisis de la cultura y el territorio*. (21), 136-147. https://revistas.uca.es/index.php/periferica/issue/view/435/254

Sahagún, R. (2014). Belleza ecológica de los objetos. En Ferruzca M. V. et al. (comps). *Aproximaciones conceptuales para entender el diseño en el siglo XXI*. Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco. https://www.researchgate.net/publication/282136684_Aproximaciones_para_entender_el_diseno_en_el_siglo_XXI

Sahagún, R. (2014). Del diseño sustentable a los sustentos del diseño. En Acosta, I. (coord), *Discursos sobre el diseño, la relación con el entorno natural y la sustentabilidad*. División de Ciencias y Artes para el Diseño, UAM-Azcapotzalco.

Complementarias:

Barbosa, A. (2015). *Educación y arte para la sustentabilidad*. Juan Pablos Editor/Universidad Autónoma del Estado de Morelos
Comisión Mundial del Medio Ambiente y del Desarrollo (1987). *Nuestro Futuro Común*, Alianza Editorial.
Leff, E. (2008). Decrecimiento o deconstrucción de la economía: hacia un mundo sustentable. *Revista Polis*, 7(21), 81-90. https://scielo.conicyt.cl/pdf/polis/v7n21/art05.pdf
Papanek, V. (2014). Diseñar para un mundo real. Ecología humana y cambio social. Pollen Ediciones.
Rapoport, A. (2003). Cultura, arquitectura y diseño. Barcelona, España. Ediciones de la Universidad Politécnica de Cataluña.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Escuelas del diseño				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Historia **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 4			
Elaborada por: Dr. Juan Carlos Bermúdez				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT42-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación:
Para estimular y tener referencias que alimenten los procesos creativos del diseñador, es necesario contar con una cultura visual amplia.

Propósito:
El alumno será capaz de identificar los diferentes contextos históricos que han definido la creación y evolución de diferentes estilos de expresión en el diseño.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

***Competencias* básicas**
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2.Pensamiento crítico
CG10.Búsqueda, valoración y gestión de información
CG17.Interculturalidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social**.**

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
INTRODUCCIÓN	PRESENTACIÓN DE LA MATERIA
ACTUALIDAD	• DISEÑADORES MEXICANOS ACTUALES: Fernando Laposse – Totomoxtle, Christian Vivanco, otros
	• ICONOS: NUEVOS TERRITORIOS. LABORATORIOS DE DISEÑO, ARTESANÍA Y ARTE EN AMÉRICA LATINA – Exposición en el Museo del amparo (25 de junio, 2016 al 26 de septiembre, 2016)
	• ICONOS: La Fabrique du vivant, vida artificial en el Centre Pompidou. Memorias de una exposición
	• DISEÑO EN MÉXICO
	• ICONOS: PHILIPE STARK – *Ejemplo del Star System*
EL DISEÑO COMO DISCIPLINA RECORRIENDO ESTILOS	• ICONOS: KNOLL – La visión futurista
	• ICONOS ARTEMIDE – La visión minimalista
	• DISEÑO ITALIANO: Ettore Sottsass, Studio Alchymia, Archizoom, Antonia Astori

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023 Una universidad de excelencia

	• DISEÑO ESCANDINAVO
	• STYLING: Raymond Loewy - Harley J. Earl
	• LA ESCUELA DE ULM – HfG: Tomás Maldonado, Hans Gugelot- BRAUN, Dieter Rams.
PRECURSORES DEL DISEÑO COMO DISCIPLINA	• RACIONALISMO: Neoplasticismo, De Stijl, Ludwig Mies van der Rohe
	• BAUHAUS - LOS VKHUTEMAS
	• ARTS & CRAFTS, ART NOVEAU, WERKBUND INSTITUT

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	(x)	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( )	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	(x)	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	(x)	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Los que establezcan cada docente y los que se contemplen dentro del reglamento de la facultad.	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Diseñador o diseñadora con referencias en historia o con referencias de diseño.

REFERENCIAS

Básicas:

- FIELL, Charlote; FIELL, Peter (2003). El Diseño industrial de la A a la Z. Alemania: Tashen
- SAMAR, Lidia; GAY, Aquiles (2004). El diseño industrial en la historia. Argentina: Ediciones TEC

Complementarias:

- Dormer, P. (1993). Diseñadores del siglo XX: Las figuras clave del Diseño y las Artes aplicadas. Barcelona: CEAC.
- Dormer, P. (1995). El Diseño desde 1945. Barcelona: Ediciones Destino.
- Fiell, P., & Fiell, C. (2005). Diseño del siglo XX. Colonia, Alemania: Benedikt Taschen
- Sparke, P. (2010). Diseño y cultura: una introducción: desde 1900 hasta la actualidad. Barcelona: Gustavo Gili.

Web:

https://www.design-museum.de/en/about-us/the-vitra-design-museum.html
https://www.artemide.com/es/

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

https://www.artemide.com/es/company/identity#history
https://gaite-lyrique.net/en/event/design-oracles

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño de productos				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 4			
Elaborada por: Comisión Curricular **Actualizada por:** Mtra. Ariadna Ma. Hernández de la Torre				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT19-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico - Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Aportar los conocimientos teóricos y prácticos para el desarrollo de productos desde la conceptualización hasta la fabricación.

Propósito: La materia se centrará en el estudio de metodologías para el desarrollo de productos industriales basados en la modelización teórico-práctica. Se trabajará el proceso de diseño desde la fase correspondiente a la captación de las inquietudes del consumidor, análisis de las variables fundamentales del diseño conceptual y estudio de los requerimientos para el concepto de diseño con objeto de generar productos viables desde el punto de vista empresarial y técnico. Desarrollo de los modelos conceptuales formales, funcionales y ergonómicos de los productos.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

***Competencias* básicas**
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1.Resolución de problemas
CG2.Pensamiento crítico
CG3.Creatividad
CG4.Trabajo colaborativo
CG7.Gestión emocional

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG8.Apertura a la experiencia

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social**.**

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. *Elaboración de un perfil de producto*	*1.1 Aspectos Generales* *1.2 Aspectos de Mercado* *1.3 Aspectos de forma / función* *1.4 Aspectos productivos* *1.5 Aspectos ergonómicos* *1.6 Aspectos estéticos*
2. *Conceptualización para el desarrollo de un proyecto*	*2.1 Biodiseño* *2.2 Identidad de marca / Branding* *2.3 Historia detrás del diseño* *2.4 Abstracción y estética*
3. *Pruebas y experimentación*	*3.1 Elaboración de dummies / prototipo* *3.2 Grupos de materiales*
4. *Defensa de proyecto(s)*	*4.1 Presentación ejecutiva* *4.2 Diseño gráfico del proyecto* *4.3 Marketing*

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
1. Proyecto con enfoque funcional / productivo 2. Proyecto con enfoque ergonómico 3. Proyecto con enfoque estético 4. Participación, desarrollo y asesorías en los proyectos	20 30 40 10
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Diseñador o diseñadora Industrial
Maestría en desarrollo de producto (preferentemente)

REFERENCIAS

Básicas:

- Munari, Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Gustavo Gili. 2016
- Comisarenco Mirkin, Dina. Diseño industrial mexicano e internacional: memoria y futuro. México: Trillas. 2019
- Fiell, Charlotte. El diseño industrial de la A a la Z. Hohenzollernring: Taschen. 2017
- Flores, Cecilia. Diseño y usuario: aplicaciones de la ergonomía. México: Designio. 2007
- Gallardo Frade. El color en el diseño industrial: una guía para la elección de color en los objetos de diseño. México: Trillas. 2016

Complementarias:

- Govella, Agustin. Collaborative product design: help any team build a better experience. O'Reilly Media. 2019
- Flores Aguirre, Raúl Daniel. Diseño lindo y querido: manual fundamental del diseñador industrial. México Icónico. 2019
- Selikoff, Steven The COMPLETE BOOK of product design, development, manufacturing, and sales. Independently published. 2020

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Laboratorio de diseño con plásticos				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Técnico-teórico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 4			
Elaborada por: Lic. Michele Muris Torreblanca **Actualizada por:** DI. Rene de Jesús Alvear Ocampo				**Fecha de elaboración:** Agosto, 2021 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT80-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación:
El plástico es uno de los materiales más utilizados en la industria por su versatilidad, facilidad de fabricación, bajo coste, resistencia, ligereza y su incidencia ambiental.
La presentación de proyectos de diseño requiere de un proceso de dibujo técnico y de conocimiento de los materiales para su correcto uso en la industria, en esta unidad de aprendizaje los estudiantes adquirirán el conocimiento básico sobre el uso de los plásticos en sus diseños y procesos de fabricación como parte de su formación como diseñadores industriales.

Propósito:
El estudiante conocerá la teoría relacionada con el manejo de los plásticos en el diseño industrial, la práctica y aplicación a pequeña escala, para lograr soluciones óptimas.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1.Resolución de problemas
CG3.Creatividad

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG4.Trabajo colaborativo
CG5.Cuidado de sí
CG8.Apertura a la experiencia
CG15.Integridad personal

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
1.El plástico como material para el diseño 1.1Dibujo técnico proyectivo de diseño con plástico 1.2.El plástico en la producción industrial 1.2.1 Características de los plásticos 1.2.2 Diferencias de plásticos 1.2.3.Acabados 1.2.4. Procesos de transformación 1.3. Características de los polímeros más usadas en el diseño y la producción industrial 1.4. Factores para diseñar con plásticos Comportamiento de los plásticos y principales factores y propiedades de los plásticos que influyen el diseño.	1.El plástico como material para el diseño 1.1Dibujo técnico proyectivo de diseño con plástico 1.2.El plástico en la producción industrial 1.2.1 Características de los plásticos 1.2.2 Diferencias de plásticos 1.2.3.Acabados 1.2.4. Procesos de transformación 1.3. Características de los polímeros más usadas en el diseño y la producción industrial 1.4. Factores para diseñar con plásticos

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023 Una universidad de excelencia

2.1 Composición de los plásticos 2.1. Tipos de polímeros 1.2. Aplicación de polímeros 3. Seguridad Industrial 3.1. Reglas de seguridad industrial dentro de los talleres 4. Transformaciones de los plásticos 4.1 Procesos de modelado 4.2 Fundición 4.3Impresión 3D 4.4 Tratamientos 4.5 Residuos 5. Reciclaje y reuso de los plásticos. 5.1 Proceso de reciclaje del plástico 5.2. El enfoque medioambiental de los plásticos. 6. Manejo de máquinas y herramientas 6.1 Equipos de fundición y modelado (visitas a talleres e investigación por medios audiovisuales) 7. Planeación del proceso 7.1. Desarrollo de propuesta en base al perfil del material. 7.2. Evaluación de la viabilidad y factibilidad de la propuesta 7.3. Diseño del prototipo en pequeña escala con siliconas, policarbonatos, poliuretanos y resinas. 8. Proyección del prototipo	Comportamiento de los plásticos y principales factores y propiedades de los plásticos que influyen el diseño. 2.1 Composición de los plásticos 2.1. Tipos de polímeros 1.2. Aplicación de polímeros 3. Seguridad Industrial 3.1. Reglas de seguridad industrial dentro de los talleres 4. Transformaciones de los plásticos 4.1 Procesos de modelado 4.2 Fundición 4.3Impresión 3D 4.4 Tratamientos 4.5 Residuos 5. Reciclaje y reuso de los plásticos. 5.1 Proceso de reciclaje del plástico 5.2. El enfoque medioambiental de los plásticos. 6. Manejo de máquinas y herramientas 6.1 Equipos de fundición y modelado (visitas a talleres e investigación por medios audiovisuales) 7. Planeación del proceso 7.1. Desarrollo de propuesta en base al perfil del material. 7.2. Evaluación de la viabilidad y factibilidad de la propuesta 7.3. Diseño del prototipo en pequeña escala con siliconas, policarbonatos, poliuretanos y resinas. 8. Proyección del prototipo

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Discusión dirigida, diario reflexivo			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia a clase, exámenes escritos y proyecto final	

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia RECTORÍA 2018-2023 SECRETARÍA GENERAL

Total	

PERFIL DEL PROFESORADO

Investigador o investigadora/ Diseñador o diseñadora Industrial / Ingeniero o ingeniera industrial con experiencia en el manejo de plásticos.

REFERENCIAS

Básicas:
MANUAL DE DISEÑO DE PRODUCTO PARA MANUFACTURA, Bralla, James G. (Editor). McGraww-Hill, México, Vols. I y II.

INTRODUCCIÓN A LA CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE LOS PLÁSTICOS. J. Eduardo Morales Mendez. Editorial Trillas.
DISEÑAR CON PLÁSTICO. Cristian Campos. Editorial MAO MAO PUBLICATIONS

Libro Manual Avanzado de Inyección de termoplástico. José Ramón Lerma

Introducción al Proceso de Moldeo por Inyección de Plásticos. Rafael Hinojosa. Tercera edición Independently Published

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de diseño de vitrocerámicos				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 4			
Elaborada por: Lic. Michele Muris Torreblanca **Actualizada por:** M.D.I. Ariadna Ma. Hernández de la Torre				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT106-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: El vitrocerámico son materiales resistentes a altas temperaturas, biodegradables utilizados en la industria por su facilidad de fabricación.
La presentación de proyectos de diseño requiere de un proceso de dibujo técnico y de conocimiento de los materiales para su correcto uso en la industria, en esta unidad de aprendizaje los estudiantes adquirirán el conocimiento básico sobre el uso de los vitrocerámicos en sus diseños y procesos de fabricación como parte de su formación como diseñadores industriales.

Propósito: El estudiante conocerá la teoría relacionada con el manejo de los vitrocerámicos en el diseño industrial, la práctica y aplicación a pequeña escala, para lograr soluciones óptimas.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1.Resolución de problemas
CG3.Creatividad
CG4.Trabajo colaborativo
CG5.Cuidado de sí

U.A.E.M.
UAEM
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG8.Apertura a la experiencia
CG15.Integridad personal

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Los vitrocerámicos como material para el diseño	1.1 Introducción a los vitrocerámicos 1.2 Composición, tipos de vitrocerámicos, características físicas y usos principales de los vitrocerámicos utilizados en el diseño y la producción industrial 1.2.1 Vidrio 1.2.2 Arcillas 1.2.3 Porcelanas 1.2.4 Cementos 1.2.5 Cerámicas avanzadas 1.3 Transformación en los vitrocerámicos (Procesos productivos) 1.4 Manejo de maquinaria y herramental
2. Acabados en los vitrocerámicos (Práctica)	2.1 Engobes 2.2 Pátinas 2.3 Esmaltes

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2019-2023

	2.4 Trabajo con viniles e impresión 2.5 Comprensión del proceso y pruebas
3. Proyecto de diseño con vitrocerámicos	3.1 Conceptualización y producción de objeto.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	(x)
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	(x)
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(x)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	(x)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(x)	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(x)	Analogías	(x)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	(x)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(x)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(x)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
1. Investigación vitrocerámicos	25
2. Práctica	25
3. Desarrollo de producto	50
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Diseñador o diseñadora Industrial
Técnico o técnica ceramista
Encargado o encargada de taller de vitrocerámicos

REFERENCIAS

Básicas:

- Skärlund, Maria. Crear con cerámica: principios básicos, técnicas, proyectos e inspiración. Barcelona: Gustavo Gili. 2017
- Wilhide, Elizabeth. Cerámica: un recorrido por la historia, las técnicas y los ceramistas más destacados. Barcelona: Gustavo Gili. 2018
- Hatch, Molly. Cómo decorar superficies cerámicas: nuevas técnicas de dibujo, pintura, reserva, incrustación y. Barcelona: Gustavo Gili. 2016
- Bloomfield, Linda. Guía de esmaltes cerámicos: recetas. Barcelona: Gustavo Gili. 2015
-

Complementarias:

- Thompson, Amanda. Cerámica: Mexican pottery of the 20th century. Atglen, Pennsylvania: Schiffer. 2001

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO	
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO	
Unidad de aprendizaje: Dibujo técnico digital	**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico- técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 4
Elaborada por: Comisión curricular	**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022

Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT15-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada

Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y elementos para el ejercicio del diseño y del modelado de planos y proyecciones de dibujo en 2D.

Propósito: El alumno será capaz de crear y desarrollar en 2D sus propios diseños e interpretar planos.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

***Competencias* básicas**
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1.Resolución de problemas
CG3.Creatividad
CG9.Relación con otros/as
CG14.Resolución de problemas técnicos

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares

U.A.E.M.
UAEM
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Bloque 1:Introducción y conceptos básicos *Bloque 2: Dibujar en AutoCAD* *Bloque 3: Propiedades y organización de dibujos*	1.1 Interfase 1.2 Configuración del espacio de trabajo 1.3 Desplazamiento por el espacio de trabajo 2.1 Edición de líneas 2.2 Referencia a objetos 2.3 Dibujo de mobiliario 3.1.Propiedades del Objeto 3.2. Capas 3.3 Restricciones Paramétricas 3.4. Sombreados 3.5. Creación de textos 3.6. Creación de cotas 3.7. Planos

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(x)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( )	Experimentación (prácticas)	(x)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(x)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Ejercicios Prácticos	50%
Examen	20 %
Proyecto	30%
Total	100 %

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

PERFIL DEL PROFESORADO

Diseñador Industrial, Diseñador Gráfico, Ingeniero

REFERENCIAS

Básicas: Reyes Rodríguez, Antonio. Autocar 2016. México: Anaya Multimedia, 2015.
Web: https://oa.upm.es/50865/1/Curso_AutoCAD.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Física aplicada al diseño				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 4			
Elaborada por: Comisión curricular **Actualizada por:** DI. René de Jesús Alvear Ocampo				**Fecha de elaboración:** Febrero, 2013 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT52-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación:
La asignatura es una introducción al desarrollo y aplicación de la racionalidad, las normas estrictas de la naturaleza y los materiales, y la exigencia de verificación experimental a los problemas físicos y mecánicos que al alumno se le presenten a la hora de ejecutar sus proyectos de diseño.

Propósito:
Proporcionar sólidos fundamentos de mecánica, electromagnetismo, termodinámica, ondas y óptica. La presentación de estos se realiza de forma inductiva, partiendo de situaciones reales donde se exponen y clasifican diferentes fenómenos físicos, para después darle una estructura matemática adecuada que permita hacer aplicaciones al campo del diseño.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1.Resolución de problemas
CG2.Pensamiento crítico
CG3.Creatividad

Transferibles para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
1. Introducción 2. Medición y Vectores 3. Leyes de Movimiento 4. Principios de la mecánica clásica 4.1. Estática 4.2. Cinemática 4.3. Dinámica 4.3.1. Dinámica del punto y de los sistemas 4.3.2. Dinámica del sólido 5. Conceptos de masa y fuerza 6. Elasticidad 7. Oscilaciones y ondas 8. Complementarios 8.1. Electrostática 8.2. Condensadores 8.3. Corriente continua 8.4. Magnetismo 8.5. Inducción electromagnética 8.6. Corriente alterna 8.7. Rotación del sólido rígido 8.8. Propiedades de los materiales	1. Introducción 2. Medición y Vectores 3. Leyes de Movimiento 4. Principios de la mecánica clásica 4.1. Estática 4.2. Cinemática 4.3. Dinámica 4.3.1. Dinámica del punto y de los sistemas 4.3.2. Dinámica del sólido 5. Conceptos de masa y fuerza 6. Elasticidad 7. Oscilaciones y ondas 8. Complementarios 8.1. Electrostática 8.2. Condensadores 8.3. Corriente continua 8.4. Magnetismo 8.5. Inducción electromagnética 8.6. Corriente alterna 8.7. Rotación del sólido rígido 8.8. Propiedades de los materiales.

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	(X)
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	(X)	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Discusión dirigida, diario reflexivo			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluación final. Evaluación de actividades efectuadas en sesiones con instructor. Evaluación de actividades, tareas y trabajos efectuados fuera de clase. Se considerará la asistencia y la participación en el grupo Con base en el contenido del curso y en los objetivos planteados, el instructor determinará los instrumentos a emplear para la valoración de cada una de las categorías mencionadas. Los alumnos realizarán ejercicios prácticos según el tema revisado en cada clase y entregarán un proyecto final de manera individual o por equipo.	30% 40% 30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Investigador o investigadora / Diseñador o diseñadora Industrial / Ingeniero o ingeniera industrial

REFERENCIAS

Básicas: Fundamentos de física. Serway, Raymond A. Editorial. Cengage Learning.
Complementarias: Guiatippens Paul, Física Conceptos y aplicaciones. Séptima edición. McGrawHill

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Presupuestos y costos				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 4			
Elaborada por: Mtra. Bianca Vanessa Farias Bahena				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH19-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La materia tiene como fin que a través de la explicación y aplicación de los conceptos el estudiante sea capaz de poder saber cuáles son elementos necesarios para realizar un presupuesto, así como analizar los principales costos que intervienen en un producto. Con la correcta elaboración de los presupuestos permite a las empresas tomar decisiones con base en inversiones, en ventas, en participación de nuevos mercados, con ello se toman las decisiones de manera certera, oportuna, y se evaluar alternativas**.**

Propósito: El estudiante será capaza de analizar los elementos que intervienen en el desempeño financiero de una empresa a través de su información contable.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1.Resolución de problemas
CG2.Pensamiento crítico
CG3.Creatividad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Que es un presupuesto *Tipos de Presupuestos* *Definición de costo* *Clasificación de costos* *Definición de gasto, clasificación de gastos* *Fijación de Precio* *La contabilidad administrativa en las organizaciones* *La importancia de la información financiera para la toma de decisiones.* *Proyectos de inversión*	*Introducción a la contabilidad y contabilidad administrativa.* *Definición de Presupuesto* *Estructura de un presupuesto* *Clasificación del presupuesto* *Presupuestos de ventas, producción, publicidad, entre otros.* *Presupuesto para la toma de decisiones* *Definición de Costo, gasto.* *Clasificación de los costos, por su función, identificación, comportamiento, toma de decisiones,* *Elementos del costo* *Costos de oportunidad* *Costo ABC, costos directo, indirecto.* *Punto de equilibrio* *¿Qué es un proyecto de inversión?* *Metodología para la evaluación de proyectos.* *Elementos que se deben de tomar en cuenta para la evaluación de proyectos.* *VPN, ROI, TIR,*

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia examen de Conceptos Elaboración de ejercicios prácticos Exposición de estudiantes	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Contaduría Pública, o algún perfil de las áreas económico-administrativas

REFERENCIAS

Básicas:

- Costos y presupuestos, reto de todos los días, Juan Pablo Rivero Zanatta, Ediciones de la U, 2015
- Presupuestos, Narváez Grisales, Julián Andrés, Ediciones de la U, 2017
- Costos y presupuestos: reto de todos los días, Juan Paulo Rivero Zanatta, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), 2015
- Presupuestos: un enfoque gerencial, Pacheco Coello, Carlos Enrique, Instituto de Contadores Públicos
- Gestión de costos y precios, Gómez Agundiz, Xochitl, Grupo Editorial Patria, 2018
- Presupuestos: Enfoque para la planeación financiera, María Constanza Díaz, Ramiro Parra, Lina María López, Segunda edición, PEARSON EDUCACIÓN, 2016

Complementarias:

- Contabilidad de costos en la alta gerencia: teórico-práctico, Polo García Benjamín, Grupo Editorial Nueva Legislación SAS, 2017
- Contabilidad Administrativa, Francisco Javier Calleja, Felipe Calleja, 2da Edición, PEARSON EDUCACIÓN, 2014

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Conceptos básicos de mercadotecnia				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 4			
Elaborada por: Mtra. Bianca Vanessa Farías Bahena				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH02-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Comprender y analizar los fundamentos de mercadotecnia, dentro los cuales destaca la segmentación mercado, nichos de mercado, investigación de mercado, con el fin de aprender a reconocer a la mercadotecnia como parte de los procesos económicos y sociales. Así como su aplicación para la solución a los negocios ocupando la investigación de mercados para su recolección y análisis de los hechos relacionados con los consumidores, clientes y público a fin de identificar sus necesidades, deseos y demandas para implementar acciones de mercadeo.

Propósito:
Es explicar que la mercadotecnia es una herramienta indispensable y básica para la comercialización de bienes y servicios para poder posicionar un producto por medio de las estrategias de precio, producto, plaza y promoción.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

***Competencias* básicas**
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1.Resolución de problemas
CG2.Pensamiento crítico
CG3.Creatividad
CG9.Relación con otros/as

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
• Conceptos generales de mercadotecnia • Segmentación, nicho de mercados • Entorno externo e interno de mercadotecnia • Conceptos 4'P Precio, Plaza, Promoción, Producto • Marketing Digital • Marketing Sustentable • Investigación de Mercados	✓ Enfoque gerencial en los mercados ✓ Comportamiento del consumidor ✓ Estrategias de Precio ✓ Estrategias de Producto ✓ Estrategias de Plaza ✓ Estrategias de Promoción ✓ Marketing Directo (Social Media) ✓ Introducción a la investigación de mercados.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Plenaria	( )	Debate	(x)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(x)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda.)			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Asistencia Exposiciones Examen de conceptos Ejercicios prácticos Lecturas Debates	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura o Maestría en administración, Licenciatura o Maestría en Mercadotecnia, Licenciatura o Maestría en Publicidad.

REFERENCIAS

Básicas:

- Fundamentos De Marketing (13 edición) Philip Kotler And Gary Armstrong, Pearson (2017)
- El Plan De Marketing.- William A. Cohen
- Marketing.- Lamb, Hair, Mc Daniel, Cengage Marketing, Roger A Kerin, Steve W. Hartley.- Mc Graw Hill
- Dirección de Marketing, (15 edición) Philip Kotler y Keller, K, Pearson Educación. (2016)
- Comportamiento del consumidor, (11 edición) Solomon, Michael. Pearson Educación México (2017)

Complementarias:

- Las 22 Leyes Inmutables Del Marketing, (1993) Al Ries y Jack Trout, MC Graw Hill
- Marketing Estratégico, José Antonio Parí, Alfaomega
- Customer Experience, (2016) Soraia El Kutby, Alfaomega

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Metodologías del diseño				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y aplicación innovadora del conocimiento **Área de conocimiento:** Investigación **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizada por: Mtro. Esteban Martínez Preciado				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC42-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La disciplina del diseño requiere de diversas actividades para su desarrollo. Estas actividades pueden ser esenciales o complementarias, sin embargo, todas ellas han sido creadas para enriquecer o direccionar el proceso de diseño con la finalidad de cumplir con su objetivo impuesto, y obtener el mejor resultado posible, el más deseable, el más estético, etc.

Propósito: El conocer diferentes metodologías aplicables al diseño permitirá a cada estudiante comprender la complejidad de la disciplina, obteniendo diversas herramientas para la resolución de problemas de manera creativa e innovadora, mediante la actividad del diseño.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG4.Trabajo colaborativo.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.
CG19. Aprecio por la vida y la diversidad.

Competencias laborales

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Metodología de diseño propuesta por Christopher Jones	**1. Metodología de diseño propuesta por Christopher Jones** -Caja negra -Caja transparente -Lista de verificación -El diseñador como Sistema Auto-organizado **Los métodos y el diseño como un proceso de tres etapas:** -Divergencia -Transformación -Convergencia
2. Estrategias de diseño	**2. Estrategias de diseño** -Estrategias de Generalidad -Estrategias de Jerarquización - Elección de Estrategias y Métodos de Diseño
3. Metodología de diseño propuesta por Morris Asimow	**3. Metodología de diseño propuesta por Morris Asimow** -Fase de Planeación y morfología

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U. A. E. M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

	-Etapas: estudio de factibilidad, diseño preliminar, diseño detallado, planeación del proceso de producción, planeación de la distribución, planeación del consumo, planeación del retiro del producto. -Subdivisión de las etapas: preparación del diseño, diseño total de los subsistemas, diseño total de los componentes, diseño detallado de las partes, preparación de los dibujos de ensamble, construcción experimental, programa de pruebas del producto, análisis y predicción y rediseño. - Fases resumen: análisis, síntesis, evaluación y decisión, optimización, revisión e implementación
4. Metodología de diseño propuesta por Bruce Archer	**4. Metodología de diseño propuesta por Bruce Archer** -Fase ejecutiva -Fase creativa -Fase analítica -Selección de los materiales correctos para satisfacer las necesidades de función y estéticas. Pasos a seguir: -Problema -Programación -Obtener información -Análisis -Síntesis -Desarrollo -Comunicación -Solución
5. Metodología de diseño propuesta por Bruno Munari	**5. Metodología de diseño propuesta por Bruno Munari** -Definición del problema -Elementos del problema -Recopilación de datos -Análisis de datos -Creatividad -Materiales / Tecnologías -Experimentación -Modelos -Verificación
6. Metodología de Alex Osterwalder	**6. Metodología de Alex Osterwalder**

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

	-Segmentar los clientes -Definir bien la propuesta de valor -Delimitar los canales de comunicación, distribución y de estrategia publicitaria -Establecer la relación que mantendremos con los clientes -Determinar las fuentes económicas de la idea de negocio -Identificar los activos y recursos clave imprescindibles -Conocer las actividades clave que darán valor a la marca - Definir las estrategias de networking con potenciales socios o proveedores -Marcar las estructuras de costes o servicio que ofrecerá la idea de negocio
7. Diseño generalizador de Victor Papanek	**7. Diseño generalizador de Victor Papanek** -Método -Uso -Necesidad -Telesis -Asociación -Estética
8. Proceso de Diseño de Bernd Lóbach	**8. Proceso de Diseño de Bernd Lóbach** -Fase 1. Análisis del problema. -Fase 2. Soluciones al problema. -Fase 3. Valoración de las soluciones del problema. -Fase 4. Realización de la solución al problema
9. Modelo Diana de Olea y González Lobo	**9. Modelo Diana de Olea y González Lobo** -Uso -Forma -Realización -Ambientalidad -Funcionalidad -Estabilidad -Constructividad
10. Pensamiento visual / Visual thinking	**10. Pensamiento visual / Visual thinking** -Toma de notas (Sketch Notes) -Registro Gráfico (Graphic Recording)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

11. Design thinking / Pensamiento de Diseño	-Facilitación Gráfica (Graphic Facilitation) **11. Design thinking / Pensamiento de Diseño** -Mapa de actores -Inmersión cognitiva -Interacción constructiva -Mapa mental -Moodboard -Observación encubierta -¿Qué, cómo, por qué? -Preparación de la entrevista -Entrevistas -Usuarios extremos -Mapa de empatía -SCAMPER -Storytelling -Customer Journey -Mundo Café -Mapa del presente, mapa del futuro -Grupos de enfoque o “focus groups” -Técnica de los 5 porqués -Toolkit -Diagrama de causa efecto -Análisis paralelo -Método de pesos ponderados -Técnica de las 5 para qué -Sería / No sería -Diagrama de Porter

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	20%
Ejercicios de control	30%
Evaluación final	50 %
Total	100%

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

PERFIL DEL PROFESORADO

Profesional con estudios en licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño o afines.

REFERENCIAS

Básicas:

Arnheim, R. (1981). El pensamiento visual. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Editorial Eudeba.

Berger, J. (1975). Modos de ver. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Bramston, D. (2010). Bases del diseño de producto. De la idea al producto. Barcelona, España: Parramón Ediciones.

Chaves, N. (2002). El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Gasca, J, y Zaragozá, R. (2014). Designpedia. 80 Herramientas para construir tus ideas. Madrid, España: LID Editorial.

Roam, D. (2010). Tu mundo en una servilleta. Resolver problemas y vender ideas mediante dibujos. Barcelona, España: Ediciones Gestión 2000.

Lóbach, Bernd, (1981) Diseño Industrial, Gustavo Gili, Barcelona

Munari, B. (1974). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Milton, A. y Rodgers, P. (2013). Métodos de investigación para el diseño de producto. Barcelona, España: Editorial Blume.

Roig, F. (2011). La estrategia creativa. Relaciones entre concepto e idea. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.

Simmons, J. (2009). Manual del diseñador. Madrid, España: Editorial Index Book.

Wucius, W. (1995). Fundamentos del diseño. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Complementarias:

Best, K. (2007). *Management del diseño. Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño.* Barcelona, España: Parramón Ediciones.

Brown, T. (2010). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation.* Nueva York, Nueva York, Estados Unidos: Harper Collins Publisher.

Press, M. y Cooper, R. (2009). *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI.* Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Análisis ético del discurso				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y aplicación innovadora del conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Medios audiovisuales **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizada por: Mtro. Jaime Luis Brito Vázquez				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC04-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación:
Las herramientas del análisis del discurso son fundamentales en cualquier disciplina profesional cuya materia son los signos y las señales, así como la creación y transformación del mundo simbólico en productos que responden a las necesidades sociales. La unidad de aprendizaje brinda una introducción al análisis del discurso, pero siempre tomando en cuenta la ética y deontología de la disciplina.

Propósito:
Reconocer la importancia del análisis como una capacidad para la comprensión de la realidad, a través del discurso, su construcción y su organización, así como su impacto en la vida social de las personas.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.

CB2. Comunicación oral y escrita.

CB3. Aprendizaje estratégico.

CB4. Razonamiento lógico – matemático.

CB5. Razonamiento científico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Competencias genéricas

CG2. Pensamiento crítico.

CG9. Relación con otros/as.

CG15. Integridad personal.

CG17. Interculturalidad.

Competencias laborales

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. El discurso como práctica social	1.1. La noción del discurso 1.2. Unidades de análisis del discurso 1.3. Componentes del evento comunicativo
2. El contexto del discurso	2.1. Aproximaciones al concepto de “contexto” 2.1.1. Antropología 2.1.2. Lingüística

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	2.2. El contexto como praxis del discurso 2.3. Diexis
3. Los sujetos del discurso	3.1. La inscripción de la persona 3.2. Polifonía
4. Modos de relación interpersonal en el discurso	4.1. El contrato comunicativo 4.2. La persona social 4.3. La cortesía 4.4. La expresión de la subjetividad
5. Fines discursivos y procesos de interpretación	5.1. Finalidades 5.1.1. Globales 5.1.2. Particulares 5.2. Contenidos implícitos 5.3. Transgresión de la norma
6. Textura discursiva	6.1. Texturas del discurso 6.2. Otros
7. Géneros discursivos	7.1. Qué es un género 7.2. Tipos de géneros discursivos
8. Organización del discurso	8.1. Formas de organización del discurso 8.2. Componentes del discurso 8.3. Organización de la realidad desde el discurso

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Controles de lectura y elaboración de mapas conceptuales	40%
Proyecto final	60%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Profesional con estudios en licenciatura, Maestría o Doctorado en Lingüística, Antropología, Psicología Social, Sociología o afines.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

REFERENCIAS

Básicas:

BOLÍVAR, A. (2020). Análisis del discurso y hermenéutica como métodos en la interpretación de textos. En *Interpretativo, revista de hermenéutica, vol. 5, núm. 1. Marzo-agosto de 2020. pp.17-34. UNAM. México.*

CALSAMIGLIA, H. & TUSÓN, A. (2008). Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso. Ariel Letras. México. 3ra. Ed.

LÓPEZ ALONSO, C. (2014). Análisis del discurso. Ed. Síntesis. España. pp. 302.

LOZANO, J., PEÑA-MARÍN, C. & ABRIL, G. (2004). Análisis del discurso: hacia una semiótica de la interacción textual. Ed. Cátedra. 7ª Ed.

VAN DIJK, T.A. (2005). Estructura y funciones del discurso. Siglo XXI ed. México.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Ciencias cognitivas aplicadas al diseño				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis Eje para la **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 5			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña **Actualizada por:** Dra. Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración:** agosto 2016 **Fecha de revisión y actualización:** junio 2021			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC10-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Presencial
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta materia se abordarán conceptos base y clave para el entendimiento del diseño como factor mediador y detonador de la generación del conocimiento y del cambio social

Propósito: Que el estudiante comprenda el diseño como factor de cambio cognitivo al volverse un estímulo auxiliar constructivista. En esta materia se abordarán los conceptos clave de las ciencias cognitivas y su interrelación con el diseño.
Que el estudiante comprenda los conceptos clave a través del estudio de las teorías de la psicología de la percepción y de las ciencias cognitivas aplicadas a la imagen, el objeto y el diseño a través de lecturas y debate en clase. Reflexionar sobre cómo el mensaje y su interpretación dependen de la percepción individual o colectiva, según sea su cultura, la sociedad donde vive, sus genes y capacidades biológicas.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Ciencias cognitivas y diseño	1. Qué son las ciencias cognitivas 2. Cómo interactúan con el diseño 3. Sistema visual humano 4. ¿Cómo funciona el cerebro? 5. Introducción a la psicofísica 6. Identificación y teoría de la información 7. Teorías psicopedagógicas y ciencias cognitivas 8. Acerca de la capacidad cognoscitiva 9. Diseño emocional 10. Globalización y diseño 11. Complejidad y cognición

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Criterios	Porcentaje
Examen parcial Examen final Trabajo final: El trabajo final consta de un escrito de mínimo 5 cc (sin considerar portada y bibliografía) en las que se reflexiona en la interrelación entre las ciencias cognitivas y el diseño. Trabajos sin bibliografía se calificarán con un punto menos Asistencia y puntualidad/ participación Exposición Capacidad de sintaxis Presentación ppt (diseño de diapositivas) Capacidad de análisis y expresión verbal El estudiante es responsable de tener el equipo de exposición listo en el aula Reportes de lectura y videos Cada reporte debe ser de al menos una cc, se considerará la longitud de las lecturas y videos para la cantidad de cc a entregar como reporte. Cada clase se firmará el reporte y se devolverá al/a la estudiante	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura o a la materia. Experiencia docente comprobable y manejo de teorías de ciencias cognitivas, imagen y diseño. Conocimiento general de teorías de diseño.

REFERENCIAS

Básicas:

Noyola Piña, Lorena, *Diseño e imagen digital de interfaz,* México, 2014.

Blanco, Manuel J, *Psicofísica,* Editorial Universitas, S. A., España, 1996.

Norman, Donald A., *El diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos,* Paidós Transiciones, España, 2005.

Noyola Piña, Lorena, *La imagen, el proceso cognitivo y el aprendizaje,* México, 2016

Complementarias:

Pasantes, Herminia, *De neuronas, emociones y motivaciones,* Col. La ciencia para todos, núm. 158, Fondo de Cultura Económica, México, 1997, pp. 9-37

Chomsky, Noam, *Lenguaje, sociedad y cognición,* Ed. Trillas, México, 2001.

Pérez Cortés, Francisco, *Ciencias y Artes para el Diseño,* UAM- X, México, 1998.

Pérez Cortés, Francisco, *Lo material y lo inmaterial en el arte- diseño contemporáneo. Materiales, objetos y lenguajes virtuales,* UAM-X, 2003

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U. A. E. M.
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Arheim, Rudolf, *El pensamiento visual,* Paidós, España, 1986
Pozo, Juan Ignacio, (1993), *Teorías cognitivas de aprendizaje,* Facultad de psicología, Universidad Autónoma de Madrid, Ediciones Morata, S. L., 2da edición, España.
Baudrillard, Jean, *El sistema de los objetos,* Siglo XXI editores, México, 20 reimpresión, 2012, 1 ed. en español 1969, p. 229

Web:
http://riaa.uaem.mx/xmlui/handle/20.500.12055/221
http://riaa.uaem.mx/xmlui/handle/20.500.12055/222

Otras:
Documental The Human Mind. La mente humana …y cómo aprovecharla al máximo!!! Ponte Listo" Vol. 1, BBC, 2003 (50 minutos)
DVD Juegos Mentales ¡Presta atención!, (Test your brain vol. 1), Vol. 1, National Geographic, 2012 (50 minutos)
DVD Juegos Mentales Buena memoria, (Test your brain vol. 2), Vol. 2, National Geographic, 2012 (50 minutos)
DVD Juegos Mentales Ver para creer, (Test your brain vol. 3), Vol. 3, National Geographic, 2012 (50 minutos)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Pensamiento complejo y transdisciplinar				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizada por: Dra. Araceli Barbosa Sánchez				**Fecha de actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT86-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Se introduce a los estudiantes a la epistemología del pensamiento complejo y transdisciplinar, siempre en relación con el diseño gráfico, para que apliquen sus conceptos fundamentales. El propósito es impulsar el paradigma de la conjunción disciplinaria para la generación de un conocimiento integral, que promueva una nueva racionalidad desde una postura crítica al pensamiento simplificante, reduccionista y excluyente, promovido por el punto de vista de la racionalidad dominante positivista, que ha guiado la educación unidisciplinaria del diseño. Por tanto, el conocimiento complejo y transdisciplinario propone la apertura al funcionamiento de las lógicas complejas e impulsa el pensamiento dialógico incluyente, sistémico, multidimensional y multirreferencial, básico para desarrollar un diseño creativo que cumpla con las demandas que exige la sociedad, tomando en cuenta su eficacia y los materiales, en concordancia con la sustentabilidad socioambiental.

Propósito: Que el estudiantado comprenda los principios del pensamiento complejo como una forma de resolución de problemas complejos.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2. Pensamiento crítico.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG9. Relación con otros/as.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Semblanza Edgar Morin, Padre del Pensamiento Complejo.	a. Vida y obra b. La inteligencia ciega c. Necesidad del Pensamiento Complejo d. La Complejidad e. Unidad de la ciencia f. El paradigma de la simplicidad g. El cambio paradigmático h. Prepararse para lo inesperado
2. Semblanza Basarab Nicolescu. Manifiesto de la Transdisciplinariedad.	a. Grandeza y decadencia del b. cientificismo c. La transdisciplinariedad, Física d. cuántica y niveles de Realidad e. La lógica del tercero excluido f. La lógica del tercero incluido

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

3. Dimensión compleja y transdisciplinaria del diseño.	a. Diseño transdisciplinario

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad será el Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en el grupo	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría y Doctorado, particularmente que hayan desarrollado investigación de acuerdo con la perspectiva compleja y transdisciplinaria del diseño u otras áreas, arte, pedagogía, filosofía.

REFERENCIAS

Morin, Edgar (2005*), Introducción al pensamiento complejo*, 8ª. reimpresión, edición española a cargo de Marcelo Pakman, Barcelona, España, Gedisa. Disponible en: https://www.academia.edu/14272956/INTRODUCCION_AL_PENSAMIENTO_COMPLEJO

____ (2008), *El método 6. Ética*, Madrid, Cátedra, Colección Teorema.

_____ (2009), *El método 3. El conocimiento del conocimiento*, 6a. ed., Ana Sánchez (trad.), Madrid, Cátedra, Colección Teorema.

_____ (1999), *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Traducción de Mercedes Vallejo-Gómez, Profesora de la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín-Colombia, con la contribución de Nelson Vallejo-Gómez y Françoise Girard. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Paris, Francia. Disponible en: http://www.unmsm.edu.pe/occaa/articulos/saberes7.pdf

Nicolescu, Basarab (1996), *La transdisciplinariedad. Manifiesto*. Traducción al español Norma Núñez-Dentin Gérard Dentin. Disponible en: http://www.ceuarkos.com/manifiesto.pdf

Sarquís, Jorge, Jacob Buganza (2009), La teoría del conocimiento transdisciplinar a partir del Manifiesto de Basarab Nicolescu, en: *Fundamentos en Humanidades Universidad*es, Universidad Nacional de San Luis – Argentina Año X – Número I, pp. 43/55. Disponible en: http://fundamentos.unsl.edu.ar/pdf/articulo-19-43.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Complementarias: Fragoso Susunaga, Olivia (2009), El giro del diseño: transdisciplina y complejidad. Revista del Centro de Investigación, 8 (31), Universidad La Salle, Disponible en: https://www.redalyc.org/pdf/342/34211305008.pdf
Moreno L. (2017), Abordar lo complejo desde el diseño: una mirada hacia la transdisciplinariedad. *Revista Educación y Humanidades*, 19 (33), pp. 369-385. Disponible en: http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/2650

Web:
Termodinámica https://es.khanacademy.org/science/ap-biology/cellular-energetics/cellular-energy/v/second-law-of-thermodynamics-and-entropy
Entropía entropía https://www.youtube.com/watch?v=2mjjv1DESrU
Mecánica cuántica https://www.youtube.com/watch?v=uHrCIWsxMt0&list=PLUiGTG9F78ChBnWnLs7NWxx20JooIBeY0&index=29
Teorema Goedel https://www.youtube.com/watch?v=PmDhFv8uiCI

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Publicidad				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizada por: Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores				**Fecha de actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT91-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad de aprendizaje se abordarán conceptos que introducirán al estudiante a las teorías y estrategias para la creación de campañas publicitarias, así como sus implicaciones en la sociedad contemporánea.

Propósito: Que el estudiante analice el mensaje publicitario desde la teoría sociológica y reconozca su función como diseñador de mensajes visuales.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG12. Creación de contenidos digitales.
CG14. Resolución de problemas técnicos.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Concepto de publicidad y Propaganda	1. Concepto de publicidad y propaganda 1.1 Introducción 1.2 Contexto histórico de la publicidad y la propaganda 1.3 Concepto de publicidad 1.4 Concepto de propaganda
2. Definición de campaña	2. Definición de campaña 2.1 Elementos de una campaña 2.2 Tipos de campaña 2.3 Proceso de elaboración de una campaña
3. El briefing	3. El briefing 3.1 Definición de briefing publicitario 3.2 Elementos y usos del briefing publicitario 3.3 El briefing y el cliente
4. Investigación en la publicidad y propaganda	4. Investigación en la publicidad y propaganda 4.1 Investigación previa: cuantitativa y cualitativa 4.2 Análisis de la situación 4.3 Análisis de la competencia
5. El consumidor	5. El consumidor 5.1 Nichos de mercado 5.2 Hábitos de consumo

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

6. Desarrollo de la campaña 7. Estrategia creativa 8. Estrategia de medios 9. Evaluación de la campaña y resultados 10. Regulaciones	6. Desarrollo de la campaña 6.1 Estrategias: creativa y de medios 6.2 Ejecución de la campaña 7. Estrategia creativa 7.1 El mensaje publicitario y el entorno social 7.2 Lenguajes verbales y no verbales 8. Estrategia de medios 8.1. Selección de medios y canales 8.2 Radio 8.3 Televisión 8.4 Impresos 8.5 Digitales 9. Evaluación de la campaña y resultados 10. Regulaciones y ética 10.1 Leyes nacionales de regulación 10.2 Ley Federal del Consumidor 10.3 Código de ética publicitaria

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Actividades en clase	40%
Ejercicios	20%
Exámenes parcial y final	30%
Asistencia	10%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o Doctorado en diseño o comunicación.

REFERENCIAS

Básicas:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Beltrán y Cruces, R. (2014) Publicidad en Medios impresos. Séptima edición. México: Editorial Trillas.
Costa, J. (2016) Diseño y publicidad: el nuevo reto de la comunicación. Primera edición, primera reimpresión. México: Editorial Trillas.
Gutierrez, P. (2016) Manual de comunicación publicitaria. Valencia: CampGrafic.
Martínez, E. y Nicolás, M. (Coord.) Publicidad digital. Hacia una integración de la planificación, creación y medición. (Primera ed., digital) Madrid: ESIC EDITORIAL.
Noyola, L., Iñigo, L. y Ponce de León, H. (Comp.) (2016) El impacto de la imagen en el arte, la cultura y la sociedad II. Primera edición. México: Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
Vilajoane, S. (Coord) (2015) ¿Cómo diseñar una campaña de publicidad? Editorial UOC.

Complementarias:

Baudrillard, J. (2016) El sistema de los objetos (Primera ed., vigésima segunda reimp.) Iztapalapa: Siglo Veintiuno Editores.
Fundación Carlos Slim A.C. (2014). Calendarios Mexicanos (Primera ed.). Talleres Galas de México.
Fischer, L y Espejo, J. (2017) Mercadotecnia. Quinta edición. México: Editorial McGraw Hill.
González, C. y Torres, R. (2012) Diseño y consumo en la sociedad contemporánea. (Primera ed.) México: Editorial Designio.
Kotler, P. y Stigliano, G. (2020) Retail 4.0: 10 reglas para la era digital. (Primera ed., digital) México: Lid Editorial.

Web:

Margolin, V. (2012, 11 mayo). El diseñador ciudadano. FOROALFA. https://foroalfa.org/articulos/el-disenador-ciudadano

Otras:

Curtis, A. (2002) El siglo del individualismo. Documental. BBC Four.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller radiofónico (tradicional e internet)				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizada por: Lic. Sonalí Arias Carranco				**Fecha de elaboración:** febrero 2013 **Fecha de revisión y actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT120-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La producción y edición radiofónica, permite tener los fundamentos profesionales necesarios para manejar y presentar contenidos a públicos específicos, tomando en cuenta sus características y necesidades particulares, con las que se pueden crear espacios radiofónicos públicos, privados o por internet.

Propósito: Que cada estudiante reconozca el manejo de la información, el lenguaje periodístico y radiofónico al final del curso, que le permitan aplicar y producir proyectos para medios de comunicación radiofónica que puede ser tradicional o por internet, con eficacia y versatilidad.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG3. Creatividad.
CG4.Trabajo colaborativo.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG12. Creación de contenidos digitales.
CG14. Resolución de problemas técnicos.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Lenguaje radiofónico y locución.	*1.1* Historia de la radio en México y el mundo. *1.2* Técnicas de Expresión corporal, oral y escrita. *1.3* Interpretación. *1.4* Elementos del lenguaje radiofónico. *1.5* Técnicas de locución. *1.6* Doblaje. *1.7* Ética profesional.
2. Guiones radiofónicos.	2.1 Géneros radiofónicos. 2.2 Libretos. 2.3 Publicidad en radio. 2.4 Literatura dramática y Técnicas de actuación.
3. Etapas de producción.	3.1 Planificación y gestión en medios. 3.2 Pre-producción. 3.3 Producción. 3.4 Post-producción.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

4.Producción de géneros radiofónicos	3.5 Principios de edición y Lenguaje Audiovisual. 3.6 Procesadores de audio. 3.7 Gestión y administración de la producción radiofónica tradicional y para internet. 3.8 El podcast. 4.1 Producción/realización de radio. 4.2 Edición de audio.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Tareas y trabajos en clase	20%
Prácticas	30%
Proyecto final	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Ciencias de la Comunicación, Medios Audiovisuales o afines. Especialista en producción de radio.

REFERENCIAS

Básicas:

PÉREZ HERNÁNDEZ, Mario Alberto (1996): Manual del productor. Editorial Porrúa; México.

ROMO GIL, María Cristina (1991): “Introducción al conocimiento y práctica de la radio”; México.

HILLIARD, Robert L. (2000): Guionismo para radio, televisión y nuevos medios. , International Thomson Editores; México.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

GIRARD Bruce, editor: Secreto a Voces. Radio, Nuevas tecnologías de información y comunicación (NTICs) e interactividad. Editado por Versión disponible en línea, formato PDF Consultado en octubre 2014.

GODINEZ GALAY, FRANCISCO (2015). El radiodrama en la comunicación de mensajes sociales: apuntes teórico-prácticos para la producción integral.

KISCHINHEVSKY, MARCELO (2017). Radio y medios sociales: Mediaciones e interacciones radiofónicas digitales.

Complementarias:

PÉREZ Y TELLO (2004): La entrevista radial. Ed. La Crijìa, Buenos Aires.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de interactividad avanzada				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 5			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña **Actualizada por**: Lic. Carolina Valdez Calderón				**Fecha de elaboración:** septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT117-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La interactividad permite que se genere aprendizaje o se estimulen capacidades motrices e intelectuales que bien guiadas pueden resultar en importantes beneficios al individuo. Aunado a esto existe la necesidad de generar proyectos en plataformas que permitan su amplia difusión y que puedan compartirse en redes sociales, para lo que se requiere sea programado en lenguajes pertinentes. Asimismo, la importancia del diseño formal de dichos proyectos se refleja en la percepción y los procesos cognitivos que implica al momento de ponerlo en acción.

Propósito: Que el estudiante conozca y maneje los conceptos básicos de forma teórico práctica de la programación estructurada y orientada a objetos para que pueda realizar proyectos avanzados con interactividad aplicada. Al finalizar el curso, el estudiante podrá crear sitios web, apps o videojuegos con contenido dinámico e interactivo manejando los principios de los elementos perceptuales y cognitivos inmersos en los procesos de generación de aprendizaje y de experiencias lúdicas.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG3. Creatividad.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
CG11. Comunicación y colaboración en línea.
CG12. Creación de contenidos digitales.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG13. Seguridad en la red.
CG14. Resolución de problemas técnicos.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Usabilidad	1.1 Qué es la interactividad y qué se considera avanzada 1.2 Tipos de videojuegos y proyectos de programación con interactividad avanzada 1.3 Interactividad y aprendizaje 1.4 Factores ergonómicos para el diseño interactivo 1.5 Color para débiles visuales 1.6 Diseño universal desde la interactividad
2. Desarrollo de proyectos	2.1 Planeación 2.2 Investigación del usuario 2.3 Desarrollo de estrategias cognitivas 2.4 Desarrollo de estrategias de programación
3. Programación orientada a objetos	3.1 Animaciones desde la programación

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	3.2 Variables 3.3 Métodos 3.4 Símbolos matemáticos utilizados 3.5 Loops 3.6 Funciones y argumentos 3.7 Condicionales

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( )	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )

U.A.E.M.
UAEM
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	10%
Evaluaciones parciales por unidad	60%
Evaluación final	30%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o Doctorado en áreas afines a la licenciatura o la materia. Diseñador con experiencia en programación de sitios web o programación orientada a objetos. Experiencia docente comprobable.

REFERENCIAS

Básicas:

Steane, J. (2016). *Fundamentos del Diseño Interactivo: Principios y procesos que todo diseñador debe conocer*. Promopress, España.

Wood, D. (2015). *Diseño de interfaces. Introducción a la comunicación visual en el diseño de interfaces de usuario*. España. Parramón Ediciones.

Beare, P. (2015). *Diseño de experiencias de usuario: cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios*. España. Parramón Ediciones.

Lupton, E. (2015). *Tipografía en pantalla. Una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, blogueros y estudiantes*. España. Gustavo Gili.

García, D. (2019). *Diseño de interfaces web*. Síntesis.

Noyola, L. (2014), *Diseño e imagen digital de interfaz*. México: Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

Noyola, L. (2014). *Diseño e imagen digital de interfaz*. México: Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

Noyola, L. (2016). *La imagen, el proceso cognitivo y el aprendizaje*. México: Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

Complementarias:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Serna, S. (2016). *Diseño de interfaces en aplicaciones móviles*. Ra-Ma.
De Luca, D. (2013). *Apps html 5 para móviles: desarrollo de aplicaciones para smartphone*. Alfaomega.
Dimas, J. (2016). *HTML5, CSS y Javascript. Crea tu web y apps con el estándar de desarrollo*. Alfaomega.

Web:

Treder, M. (2013). *UX design for startups*. Recuperado de http://www.tirop.com/up/ux-design-for-startups-marcin-treder.pdf
Maniega, D. *Aplicación de criterios de usabilidad en sitios web: consejos y pautas para una correcta interpretación*. Recuperado de http://eprints.rclis.org/8476/1/criterios_usabilidad_dmaniega.pdf
Hassan Montero,Y. (2015). *Experiencia de Usuario: Principios y Métodos*. Recuperado de https://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf
Huerta, E. *Introducción al Diseño de Experiencia de Usuario*. Recuperado de https://suriweb.com.ar/wp/dds/wp-content/uploads/sites/4/2019/03/Introducci%C3%B3n-al-Dise%C3%B1o-de-Experiencia-de-Usuario-Eduardo-Huerta.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de diseño de sonido				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 5			
Elaborada por: Comisión curricular **Actualizada por:** Lic. Nelly A. Ramírez Olayo				**Fecha de elaboración:** septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT112-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá al estudiante a las herramientas básicas en el estudio de audio, los formatos de reproducción y de trabajo; así como, la teoría relacionada con la creación de audio para producciones.

Propósito: Cada estudiante aprenderá los conceptos, procesos y métodos relacionados a la producción, diseño y edición de audio.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG3. Creatividad.
CG4.Trabajo colaborativo.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG12. Creación de contenidos digitales.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar. CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social. CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética. CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Generalidades 2. Hardware 3. Software	1. Generalidades 1.1.Antecedentes 1.2.Estética del audio 1.3. Conceptos básicos 1.4. Entorno de trabajo 2. Hardware 2.1. Input 2.2.Tipos de conexiones 2.3.Micrófonos: tipos y usos 2.4.Consola 2.5. Canales, balance y ecualización 2.6. Periféricos 3. Software 3.1. Audio digital 3.2. Formatos de captura y salida 3.3. Software profesional 3.3.1.Consola digital 3.3.2.Principios de edición digital 3.4. Output

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Ejercicios	50%
Asistencia	20%
Proyecto final	30%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Ingeniería, Maestría o Doctorado en audio, producción musical, Ciencias de la comunicación, Artes con experiencia en el área de sonido.

REFERENCIAS

Básicas:
Luna, Fabián Esteban. Diseño de sonido para producciones audiovisuales. 2016.
Schafer, M. El paisaje sonoro y la afinación del mundo. Barcelona: Intermedio 2013.
Jullier, Laurent. El sonido en el cine. Ediciones Paidós, 2007.

Complementarias:
Chion, Michel. *El Sonido: Música, Cine, Literatura...* -- Barcelona: Paidós, 1999.
Chion, Michel. *La Audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la Imagen y el Sonido* Barcelona: Paidós, 1993.
Donington, Robert. *La música y sus instrumentos*, Madrid: Alianza Editorial, 1986.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Animación 3D digital				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción Creativa **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizado por: Ing. Edgardo Mendoza				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT04-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico - Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Para poder hacer animaciones 3D, se necesita el conocimiento del uso de software orientado a este tipo de animación.

Propósito: Cada estudiante será capaz de realizar animaciones 3D sencillas, para poder utilizarlas en cortos animados, o de manera profesional como comerciales, utilizando software para hacer 3D, texturas en 2D y compositing.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG3. Creatividad.
CG12. Creación de contenidos digitales.
CG13. Seguridad en la red.
CG14. Resolución de problemas técnicos.
CG17. Interculturalidad.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Se abordarán conceptos y herramientas para realizar animación 3D de alta calidad con miras cinematográficas o uso en internet.	1. Introducción, Interfaz del programa Maya, conceptos. 2. Modelado básico, uso de polígonos. 3. Modificación de geometrías con componentes. 4. Modelado con curvas y NURBS. 5. Modelado básico de Personaje 6. Edición de UVs y uso de Texturas 7. Rigging. Creación de esqueleto y controles. 8. Animación, Keyframing, Curvas de Animación. 9. Breakdowns. 10. Luces, sombras. 11. Cámaras y backdrops. 12. Rendering.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( )	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Entregas de trabajos en fechas indicadas. Entrega de tareas y ejercicios en clase. Resultado gráfico. Actitud.	Trabajo 1 60% Trabajo 2 40%

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

Se considerará la asistencia y la participación en clase.	
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño o afines, Animador 3D con amplia experiencia práctica y teórica con más de cinco años de experiencia docente.

REFERENCIAS

Básicas:

Autodesk Maya 2020: A Comprehensive Guide, 12th Edition. Prof. Sham Ticko Purdue, CADCIM Technologies, EUA 2021

Autodesk Maya 2020 Basics Guide. Kelly Murdock,SDC Publications, EUA 2020

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Finanzas básicas				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo Humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizada por: L.A. Bianca Vanessa Farias Bahena				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH09-2	1	0	1	2	Teórico	Obligatoria	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Que cada estudiante sea capaz de comprender y entender que las finanzas es un área de la economía que estudia el intercambio entre los individuos y empresas, así como conocer el funcionamiento de los mercados y capitales de manera general.

Propósito: Las finanzas son fundamentales para la toma de decisiones de ahí la importancia de hablar de ellas conociendo de manera básica los conceptos que intervienen en ella, así como los riesgos que conlleva. Debemos de considerarlas como instrumentos que proveen información cualitativa, oportuna y confiable que muestra el comportamiento y desempeño de las entidades económicas.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG3. Creatividad.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Principios Financieros Evaluación de Negocios Planeación Financiera Análisis de estados Financieros Administración de Riesgo Corporativo Inversión Extranjera	● Introducción a las finanzas ● Ciclo financiero y ciclo operativo ● Conceptos y aplicación de los ratios financieros y ejercicios. ● Estructura de un estado financiero, así como conocer los 4 principales estados financieros ● Introducción a los riesgos corporativos ● Introducción a la inversión extranjera ● Criterios de evaluación económica en proyectos. ● Concepto de inversión. ● Fundamentos para el análisis financiero

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros	Ejercicios Financieros.		
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, ejercicios numéricos,			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Exposiciones	20%
Examen de conceptos	20 %
Ejercicios financieros	20%
Lecturas (mapas conceptuales, mapa mental)	20%

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Debates (análisis de textos)	20%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura en Administración, Finanzas, Economía, Maestría en Alta Dirección, Contador Público o afines.

REFERENCIAS

Básicas:
Introducción a las Finanzas, María del Carmen, Valls Martínez, PIRÁMIDE, 2014
Finanzas corporativas, Stephen Ross, Mc Graw Hill. 11 edición, 2018
Fundamentos finanzas corporativas, Ross Stephen, Mc Graw Hill, undécima Edición, 2018
Fundamentos de Administración Financiera, Eugene Brigham, CENGAGE LEARNING, Edición 15 2020
Principios de Administración Financiera, Lawrence Gitman, PEARSON EDUCACIÓN, undécima edición 2016.

Complementarias:
Finanzas para emprendedores, Manzanera, Antonio, BOOKET PAIDÓS, 2019
Finanzas básicas para no financieros, Héctor Ortiz Anaya, CENGAGE LEARNING, 2019
Cómo entender finanzas sin ser financiero, Carmen Karina Tapia Iturriaga, Instituto Mexicano de Contadores Públicos, 2018
Finanzas 4.0 E Inclusión Financiera en México, Portal Boza, Malena, MIGUEL ÁNGEL PORRÚA, 2021

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Marcos legales aplicables al diseño				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo Humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Área terminal:** Medios audiovisuales **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizada por: Dra. Zoraida García Carreño				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH13-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje Marcos legales aplicables al diseño-Medios audiovisuales, ayuda al estudiante lograr determinar la influencia de los medios de comunicación en la sociedad, así como el marco legal que los regula.
Derivado lo anterior, con la misma determina el alcance jurídico, político y social que los medios de comunicación tienen para el debido desarrollo de las precampañas y campañas electorales.
En general, comprenderá el régimen jurídico que regula a los medios de comunicación, así como el alcance social que tienen.

Propósito: Comprenda el estudiante la necesidad de asumir una cultura de legalidad, en el contexto de los medios de comunicación, que sea congruente con la realidad política, económica y social del país y con apego de los medios electrónicos de comunicación en su operación cotidiana y en torno a la función social que deben cumplir.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
CG15. Integridad personal.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Teoría del Derecho	1.1 Concepto de teoría del Derecho 1.2 Evolución histórica de la teoría del Derecho. 1.3 Objeto de estudio de la teoría del Derecho 1.4 Relaciones de la teoría del Derecho y otras ciencias. 1.5 Importancia de la teoría del Derecho
2. Evolución de las Telecomunicaciones en México	2.1 Evolución histórica. 2.2 Ley de Vías Generales de Comunicación. 2.3 Ley Federal de Radio y Televisión.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	2.4 Desincorporación de TELMEX y Modificación a su título de concesión. 2.5 Tratados Internacionales. 2.5.1 Acuerdo de Telecomunicaciones de la Organización Mundial de Comercio. 2.6 Ley Federal de Telecomunicaciones. 2.6.1 Objetivos y características 2.7 Reglamentación y Regulación Específica
3. Redes y Servicios Públicos de Telecomunicaciones	3.1 Tipos de Redes y Servicios 3.1.1 Distinción entre red privada y red pública de telecomunicaciones 3.2 Régimen de Concesión para Telecomunicaciones (excepto radiodifusión) 3.2.1 Concesiones para Red Pública de Telecomunicaciones 3.2.2 Diferencias con el régimen de concesión para servicios de radiodifusión 3.3 Terminación de Concesiones 3.3.1 Vencimiento y Prórroga 3.3.2 Renuncia 3.3.3 Revocación: Causales 3.3.4 Sanciones 3.3.5 Rescate 3.3.6 Liquidación o Quiebra 3.4 Cobertura Social

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	3.4.1 Conceptos de Servicio Universal y Acceso Universal 3.4.2 En el marco jurídico vigente en México 3.5 Autoridades 3.5.1 Comisión Federal de Telecomunicaciones 3.5.2 Secretaría de Comunicaciones y Transportes 3.6 Tendencias Económicas del Mercado 3.6.1 Diversificación de Servicios 3.6.2 Consolidación de Actores 3.6.3 Fusiones y Adquisiciones
4. Experiencias y Tendencias Internacionales	4.1 Unión Europea 4.1.1 Directiva Marco 4.2 Estados Unidos de América 4.2.1 Ley de Telecomunicaciones de 1996
5. Internet	5.1 Conceptos Básicos 5.1.1 Nombres de dominio 5.1.2 Proveedores de Servicios de Internet (Internet Service Provider “ISP”) 5.1.3 Accesibilidad 5.1.4 Banda ancha 5.2 Actores Relevantes 5.2.1 Internacionales

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

	5.2.2 En México 5.3 Generalidades de Ciberseguridad 5.3.1 Spam 5.3.2 Seguridad de Redes

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	(X)	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Rúbrica de conocimientos (Eventos FD relacionados con la UF)	10%
Un examen final escrito	40%
Un trabajo en equipo	30%
Reporte de Lectura	10%
Participación en clase	10%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Derecho, alguna disciplina afín a las ciencias sociales que compruebe que posee amplios conocimientos y experiencia en los temas específicos y afines a la asignatura.

REFERENCIAS

Básicas:

Álvarez González de Castilla, Clara Luz. Derecho de las Telecomunicaciones, Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, LX Legislatura, Miguel Ángel Porrúa, México, 2008.

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Fernández Ruiz Jorge, Javier Santiago Sánchez (coord.) Régimen jurídico de la radio, televisión y telecomunicaciones en general. Culturas y Sistemas Jurídicos Comparados, IIJCAS-UNAM, México, 2007.
Complementarias: Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE): OECD Communications Outlook (París, Francia, 2003) Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones: Aspectos Legales (Coordinador Jorge Navarro Isla; Instituto Tecnológico Autónomo de México, editorial Porrúa; México, 2005)
Web: European Radiocommunications Office www.eto.dk Independent Regulators Group (Europa) http://irgis.icp.pt/site/en/ Regulatel (Foro Latinoamericano de Entes Reguladores de Telecomunicaciones) www.regulatel.org Reguladores de otros países: Federal Communications Commission (Estados Unidos de América) www.fcc.gov Office of Communications (Reino Unido) www.ofcom.gov.uk Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones (España) www.cmt.es Subsecretaría de Telecomunicaciones (Chile) www.subtel.cl
Otras: Acuerdo por el que se Adopta el Estándar Tecnológico de Televisión Digital Terrestre y se Establece la Política para la Transición a la Televisión Digital Terrestre en México (DOF 2 de julio de 2004) Decreto de Creación de la Comisión Federal de Telecomunicaciones Ley de Vías Generales de Comunicación Ley Federal de Radio y Televisión Ley Federal de Telecomunicaciones Organización Mundial de Comercio (“OMC”): Acuerdo General sobre el Comercio de Servicios Acuerdo por el que se establece la OMC Cuarto Protocolo del Acuerdo General sobre el Comercio de Servicios Lista de Compromisos Específicos de México 71 Lista de Compromisos Específicos de México, Suplemento 2 Documento de Referencia (a la Lista de Compromisos Específicos) Plan Técnico Fundamental de Numeración Plan Técnico Fundamental de Numeración Reglamento de Comunicación Vía Satélite Reglamento de Telecomunicaciones Reglamento del Servicio de Telefonía Pública Reglamento del Servicio de Televisión y Audio Restringidos Reglamento Interior de la Secretaría de Comunicaciones y Transportes Reglamento Interno de Comisión Federal de Telecomunicaciones Reglas de Telecomunicaciones Internacionales Reglas del Servicio de Larga Distancia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Reglas del Servicio Local
Título de Concesión de Teléfonos de México.
Tratado de Libre Comercio de América del Norte: Capítulo XIII

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Metodologías del diseño				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y aplicación innovadora del conocimiento **Área de conocimiento:** Investigación **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizada por: Mtro. Esteban Martínez Preciado				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC40-4	2	0	0	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La disciplina del diseño requiere de diversas actividades para su desarrollo. Estas actividades pueden ser esenciales o complementarias, sin embargo, todas ellas han sido creadas para enriquecer o direccionar el proceso de diseño con la finalidad de cumplir con su objetivo impuesto, y obtener el mejor resultado posible, el más deseable, el más estético, etc.

Propósito: El conocer diferentes metodologías aplicables al diseño permitirá al alumno comprender la complejidad de la disciplina, obteniendo diversas herramientas para la resolución de problemas de manera creativa e innovadora, mediante la actividad del diseño.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG4.Trabajo colaborativo.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.
CG19. Aprecio por la vida y la diversidad.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.
Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Metodología de diseño propuesta por Christopher Jones	**1. Metodología de diseño propuesta por Christopher Jones** -Caja negra -Caja transparente -Lista de verificación -El diseñador como Sistema Auto-organizado **Los métodos y el diseño como un proceso de tres etapas:** -Divergencia -Transformación -Convergencia
2. Estrategias de diseño	**2. Estrategias de diseño** -Estrategias de Generalidad -Estrategias de Jerarquización - Elección de Estrategias y Métodos de Diseño
3. Metodología de diseño propuesta por Morris Asimow	**3. Metodología de diseño propuesta por Morris Asimow** -Fase de Planeación y morfología -Etapas: estudio de factibilidad, diseño preliminar, diseño detallado, planeación del proceso de producción, planeación de la distribución, planeación del consumo, planeación del retiro del producto.

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	-Subdivisión de las etapas: preparación del diseño, diseño total de los subsistemas, diseño total de los componentes, diseño detallado de las partes, preparación de los dibujos de ensamble, construcción experimental, programa de pruebas del producto, análisis y predicción y rediseño. - Fases resumen: análisis, síntesis, evaluación y decisión, optimización, revisión e implementación
4. Metodología de diseño propuesta por Bruce Archer	**4. Metodología de diseño propuesta por Bruce Archer** -Fase ejecutiva -Fase creativa -Fase analítica -Selección de los materiales correctos para satisfacer las necesidades de función y estéticas. Pasos a seguir: -Problema -Programación -Obtener información -Análisis -Síntesis -Desarrollo -Comunicación -Solución
5. Metodología de diseño propuesta por Bruno Munari	**5. Metodología de diseño propuesta por Bruno Munari** -Definición del problema -Elementos del problema -Recopilación de datos -Análisis de datos -Creatividad -Materiales / Tecnologías -Experimentación -Modelos -Verificación
6. Metodología de Alex Osterwalder	**6. Metodología de Alex Osterwalder** -Segmentar los clientes -Definir bien la propuesta de valor -Delimitar los canales de comunicación, distribución y de estrategia publicitaria

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

	-Establecer la relación que mantendremos con los clientes -Determinar las fuentes económicas de la idea de negocio -Identificar los activos y recursos clave imprescindibles -Conocer las actividades clave que darán valor a la marca - Definir las estrategias de networking con potenciales socios o proveedores -Marcar las estructuras de costes o servicio que ofrecerá la idea de negocio
7. Diseño generalizador de Victor Papanek	**7. Diseño generalizador de Victor Papanek** -Método -Uso -Necesidad -Telesis -Asociación -Estética
8. Proceso de Diseño de Bernd Lóbach	**8. Proceso de Diseño de Bernd Lóbach** -Fase 1. Análisis del problema. -Fase 2. Soluciones al problema. -Fase 3. Valoración de las soluciones del problema. -Fase 4. Realización de la solución al problema
9. Modelo Diana de Olea y González Lobo	**9. Modelo Diana de Olea y González Lobo** -Uso -Forma -Realización -Ambientalidad -Funcionalidad -Estabilidad -Constructividad
10. Pensamiento visual / Visual thinking	**10. Pensamiento visual / Visual thinking** -Toma de notas (Sketch Notes) -Registro Gráfico (Graphic Recording) -Facilitación Gráfica (Graphic Facilitation)
11. Design thinking / Pensamiento de Diseño	**11. Design thinking / Pensamiento de Diseño** -Mapa de actores

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

	-Inmersión cognitiva -Interacción constructiva -Mapa mental -Moodboard -Observación encubierta -¿Qué, cómo, por qué? -Preparación de la entrevista -Entrevistas -Usuarios extremos -Mapa de empatía -SCAMPER -Storytelling -Customer Journey -Mundo Café -Mapa del presente, mapa del futuro -Grupos de enfoque o “focus groups” -Técnica de los 5 porqués -Toolkit -Diagrama de causa efecto -Análisis paralelo -Método de pesos ponderados -Técnica de las 5 para qué -Sería / No sería -Diagrama de Porter

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	20%
Ejercicios de control	30%
Evaluación final	50%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Profesional con estudios en licenciatura o posgrado en Lingüística, en Antropología, en Psicología Social, en Sociología o afines.

REFERENCIAS

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Básicas:
Arnheim, R. (1981). El pensamiento visual. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Editorial Eudeba.
Berger, J. (1975). Modos de ver. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
Bramston, D. (2010). Bases del diseño de producto. De la idea al producto. Barcelona, España: Parramón Ediciones.
Chaves, N. (2002). El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
Gasca, J, y Zaragozá, R. (2014). Designpedia. 80 Herramientas para construir tus ideas. Madrid, España: LID Editorial.
Roam, D. (2010). Tu mundo en una servilleta. Resolver problemas y vender ideas mediante dibujos. Barcelona, España: Ediciones Gestión 2000.
Lóbach, Bernd, (1981) Diseño Industrial, Gustavo Gili, Barcelona
Munari, B. (1974). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
Milton, A. y Rodgers, P. (2013). Métodos de investigación para el diseño de producto. Barcelona, España: Editorial Blume.
Roig, F. (2011). La estrategia creativa. Relaciones entre concepto e idea. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.
Simmons, J. (2009). Manual del diseñador. Madrid, España: Editorial Index Book.
Wucius, W. (1995). Fundamentos del diseño. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Complementarias:
Best, K. (2007). *Management del diseño. Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño.* Barcelona, España: Parramón Ediciones.
Brown, T. (2010). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation.* Nueva York, Nueva York, Estados Unidos: Harper Collins Publisher.
Press, M. y Cooper, R. (2009). *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI.* Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Análisis ético del discurso				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y aplicación innovadora del conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 5			
Elaborada y elaborada por: Mtro. Jaime Luis Brito Vázquez				**Fecha de elaboración:** noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC02-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Las herramientas del análisis del discurso son fundamentales en cualquier disciplina profesional cuya materia son los signos y las señales, así como la creación y transformación del mundo simbólico en productos que responden a las necesidades sociales. La unidad de aprendizaje brinda una introducción al análisis del discurso, pero siempre tomando en cuenta la ética y deontología de la disciplina.

Propósito: Reconocer la importancia del análisis como una capacidad para la comprensión de la realidad, a través del discurso, su construcción y su organización, así como su impacto en la vida social de las personas.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2. Pensamiento crítico.
CG9. Relación con otros/as.
CG15. Integridad personal.
CG17. Interculturalidad.

Competencias laborales

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. El discurso como práctica social	1.1. La noción del discurso 1.2. Unidades de análisis del discurso 1.3. Componentes del evento comunicativo
2. El contexto del discurso	2.1. Aproximaciones al concepto de “contexto” 2.1.1. Antropología 2.1.2. Lingüística 2.2. El contexto como praxis del discurso 2.3. Diexis
3. Los sujetos del discurso	3.1. La inscripción de la persona 3.2. Polifonía
4. Modos de relación interpersonal en el discurso	4.1. El contrato comunicativo 4.2. La persona social 4.3. La cortesía 4.4. La expresión de la subjetividad
5. Fines discursivos y procesos de interpretación	5.1. Finalidades 5.1.1. Globales 5.1.2. Particulares 5.2. Contenidos implícitos 5.3. Transgresión de la norma

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

6. Textura discursiva	6.1. Texturas del discurso 6.2. Otros
7. Géneros discursivos	7.1. Qué es un género 7.2. Tipos de géneros discursivos
8. Organización del discurso	8.1. Formas de organización del discurso 8.2. Componentes del discurso 8.3. Organización de la realidad desde el discurso

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Controles de lectura y elaboración de mapas conceptuales, debate, seminarios, reporte de lectura	40%
Proyecto final	60%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Profesional con estudios en licenciatura o posgrado en Lingüística, en Antropología, en Psicología Social, en Sociología o afines.

REFERENCIAS

Básicas:
BOLÍVAR, A. (2020). Análisis del discurso y hermenéutica como métodos en la interpretación de textos. En *Interpretativo, revista de hermenéutica, vol. 5, núm. 1. Marzo-agosto de 2020. pp.17-34. UNAM. México.*
CALSAMIGLIA, H. & TUSÓN, A. (2008). Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso. Ariel Letras. México. 3ra. Ed.
LÓPEZ ALONSO, C. (2014). Análisis del discurso. Ed. Síntesis. España. pp. 302.
LOZANO, J., PEÑA-MARÍN, C. & ABRIL, G. (2004). Análisis del discurso: hacia una semiótica de la interacción textual. Ed. Cátedra. 7ª Ed.
VAN DIJK, T.A. (2005). Estructura y funciones del discurso. Siglo XXI ed. México.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Ciencias cognitivas aplicadas al diseño				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Eje para la generación y aplicación innovadora del conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizada por: Dra. Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración:** septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC08-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta materia se abordarán conceptos base y clave para el entendimiento del diseño como factor mediador y detonador de la generación del conocimiento y del cambio social

Propósito: Que el estudiante comprenda el diseño como factor de cambio cognitivo al volverse un estímulo auxiliar constructivista. En esta materia se abordarán los conceptos clave de las ciencias cognitivas y su interrelación con el diseño.

Que el estudiante comprenda los conceptos clave a través del estudio de las teorías de la psicología de la percepción y de las ciencias cognitivas aplicadas a la imagen, el objeto y el diseño a través de lecturas y debate en clase. Reflexionar sobre cómo el mensaje y su interpretación dependen de la percepción individual o colectiva, según sea su cultura, la sociedad donde vive, sus genes y capacidades biológicas.

El estudiante podrá generar un diseño con base en ciencias cognitivas que permita la eficiencia y eficacia de este y con base en una postura teórico-crítica y ética.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1.Lectura, análisis y síntesis
CB2.Comunicación oral y escrita
CB3.Aprendizaje estratégico
CB4.Razonamiento lógico – matemático
CB5.Razonamiento científico

Competencias genéricas

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

*CG1.*Resolución de problemas
CG2.Pensamiento crítico
CG8.Apertura a la experiencia
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.
Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Ciencias cognitivas y diseño	1. Qué son las ciencias cognitivas 2. Cómo interactúan con el diseño 3. Sistema visual humano 4. ¿Cómo funciona el cerebro? 5. Introducción a la psicofísica 6. Identificación y teoría de la información 7. Teorías psicopedagógicas y ciencias cognitivas 8. Acerca de la capacidad cognoscitiva 9. Diseño emocional 10. Globalización y diseño 11. Complejidad y cognición

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL

Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Examen parcial Examen final Trabajo final: El trabajo final consta de un escrito de mínimo 5 cc (sin considerar portada y bibliografía) en las que se reflexiona en la interrelación entre las ciencias cognitivas y el diseño. **Trabajos sin bibliografía se calificarán con un punto menos** Asistencia y puntualidad/ participación Exposición Capacidad de sintaxis Presentación ppt (diseño de diapositivas) Capacidad de análisis y expresión verbal El estudiante es responsable de tener el equipo de exposición listo en el aula Reportes de lectura y videos Cada reporte debe ser de al menos una cc, se considerará la longitud de las lecturas y videos para la cantidad de cc a entregar como reporte. Cada clase se firmará el reporte y se devolverá al/a la estudiante	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura o a la materia. Experiencia docente comprobable y manejo de teorías de ciencias cognitivas, imagen y diseño. Conocimiento general de teorías de diseño.

REFERENCIAS

Básicas:
Noyola Piña, Lorena, *Diseño e imagen digital de interfaz,*
México, 2014.
Blanco, Manuel J, *Psicofísica,* Editorial Universitas, S. A., España, 1996.
Norman, Donald A., *El diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos,*
Paidós Transiciones, España, 2005.
Noyola Piña, Lorena, *La imagen, el proceso cognitivo y el aprendizaje,* México, 2015

Complementarias:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2017-2023
SECRETARÍA GENERAL

Pasantes, Herminia, *De neuronas, emociones y motivaciones,* Col. La ciencia para todos, núm. 158, Fondo de Cultura Económica, México, 1997, pp. 9-37
Chomsky, Noam, *Lenguaje, sociedad y cognición,* Ed. Trillas, México, 2001.
Pérez Cortés, Francisco, *Ciencias y Artes para el Diseño,* UAM- X, México, 1998.
Pérez Cortés, Francisco, *Lo material y lo inmaterial en el arte- diseño contemporáneo. Materiales, objetos y lenguajes virtuales,* UAM-X, 2003
Arheim, Rudolf, *El pensamiento visual,* Paidós, España, 1986
Pozo, Juan Ignacio, (1993), *Teorías cognitivas de aprendizaje,* Facultad de psicología, Universidad Autónoma de Madrid, Ediciones Morata, S. L., 2da edición, España.
Baudrillard, Jean, *El sistema de los objetos,* Siglo XXI editores, México, 20 reimpresión, 2012, 1 ed. en español 1969, p. 229

Web:
http://riaa.uaem.mx/xmlui/handle/20.500.12055/221
http://riaa.uaem.mx/xmlui/handle/20.500.12055/222

Otras:
Documental *The Human Mind. La mente humana …y cómo aprovecharla al máximo!!!* Ponte Listo" Vol. 1, BBC, 2003 (50 minutos)
DVD *Juegos Mentales ¡Presta atención!*, *(Test your brain vol. 1),* Vol. 1, National Geographic, 2012 (50 minutos)
DVD *Juegos Mentales Buena memoria*, *(Test your brain vol. 2),* Vol. 2, National Geographic, 2012 (50 minutos)
DVD *Juegos Mentales Ver para creer*, *(Test your brain vol. 3),* Vol. 3, National Geographic, 2012 (50 minutos)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Pensamiento complejo y transdisciplinar				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 5			
Elaborada por: Dra. María Araceli Barbosa Sánchez **Actualizada por:** Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores				**Fecha de elaboración:** septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT84-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Se introduce a las y los estudiantes a la epistemología del pensamiento complejo y transdisciplinar, siempre en relación con el diseño contemporáneo y los medios audiovisuales, para que apliquen sus conceptos fundamentales. El propósito es impulsar el paradigma de la conjunción disciplinaria para la generación de un conocimiento integral, que promueva una nueva racionalidad desde una postura crítica al pensamiento simplificante, reduccionista y excluyente, promovido por el punto de vista de la racionalidad dominante positivista, que ha guiado la educación unidisciplinaria del diseño. Por tanto, el conocimiento complejo y transdisciplinario propone la apertura al funcionamiento de las lógicas complejas e impulsa el pensamiento dialógico incluyente, sistémico, multidimensional y multirreferencial, básico para desarrollar un diseño creativo que cumpla con las demandas que exige la sociedad, tomando en cuenta su eficacia y los materiales, en concordancia con la sustentabilidad socioambiental.

Propósito:
El propósito general de esta unidad de aprendizaje debe asegurar que cada estudiante de la Licenciatura en Diseño desarrollen competencias para generar un pensamiento complejo y transdisciplinario que permitan un abordaje integral y crítico de los procesos inmersos en el diseño y sus implicaciones, ya sean sociales, estéticos, comunicativos, tecnológicos, inclusivos, entre otros.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Competencias genéricas
CG2. Pensamiento crítico.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG9. Relación con otros/as.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Semblanza Edgar Morin, Padre del Pensamiento Complejo.	a. Vida y obra b. La inteligencia ciega c. Necesidad del Pensamiento Complejo d. La Complejidad e. Unidad de la ciencia f. El paradigma de la simplicidad g. El cambio paradigmático h. Prepararse para lo inesperado
2. Semblanza Basarab Nicolescu. Manifiesto de la Transdisciplinariedad.	a. Grandeza y decadencia del b. cientificismo c. La transdisciplinariedad, Física d. cuántica y niveles de Realidad c. La lógica del tercero excluido d. La lógica del tercero incluido
3. Dimensión compleja y transdisciplinaria del diseño.	a. Diseño transdisciplinario

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad será el Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en el grupo	60% 40%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o Doctorado, particularmente que hayan desarrollado investigación de acuerdo con la perspectiva compleja y transdisciplinaria del diseño u otras áreas, arte, pedagogía, filosofía.

REFERENCIAS

Capra, Fritjof (2015), La Trama de la Vida. Una nueva perspectiva de los sistemas vivos. Barcelona, España, Anagrama, Col. Compactos.

Morin, Edgar (2005*), Introducción al pensamiento complejo*, 8ª. reimpresión, edición española a cargo de Marcelo Pakman, Barcelona, España, Gedisa. Disponible en: https://www.academia.edu/14272956/INTRODUCCION_AL_PENSAMIENTO_COMPLEJO

____ (2008), *El método 6. Ética*, Madrid, Cátedra, Colección Teorema.

_____ (2009), *El método 3. El conocimiento del conocimiento*, 6a. ed., Ana Sánchez (trad.), Madrid, Cátedra, Colección Teorema.

_____ (1999), *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Traducción de Mercedes Vallejo-Gómez, Profesora de la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín-Colombia, con la contribución de Nelson Vallejo-Gómez y Françoise Girard. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Paris, Francia. Disponible en: http://www.unmsm.edu.pe/occaa/articulos/saberes7.pdf

Nicolescu, Basarab (1996), *La transdisciplinariedad. Manifiesto*. Traducción al español Norma Núñez-Dentin Gérard Dentin. Disponible en: http://www.ceuarkos.com/manifiesto.pdf

Sarquís, Jorge, Jacob Buganza (2009), La teoría del conocimiento transdisciplinar a partir del Manifiesto de Basarab Nicolescu, en: *Fundamentos en Humanidades Universidad*es, Universidad Nacional de San Luis – Argentina Año X – Número I, pp. 43/55. Disponible en: http://fundamentos.unsl.edu.ar/pdf/articulo-19-43.pdf

Complementarias: Fragoso Susunaga, Olivia (2009), El giro del diseño: transdisciplina y complejidad. Revista del Centro de Investigación, 8 (31), Universidad La Salle, Disponible en: https://www.redalyc.org/pdf/342/34211305008.pdf

Moreno L. (2017), Abordar lo complejo desde el diseño: una mirada hacia la transdisciplinariedad. *Revista Educación y Humanidades*, 19 (33), pp. 369-385. Disponible en:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL

http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/2650

Web:

Termodinámica https://es.khanacademy.org/science/ap-biology/cellular-energetics/cellular-energy/v/second-law-of-thermodynamics-and-entropy

Entropía entropía https://www.youtube.com/watch?v=2mjjv1DESrU

Mecánica cuántica https://www.youtube.com/watch?v=uHrCIWsxMt0&list=PLUiGTG9F78ChBnWnLs7NWxx20JooIBeY0&index=29

Teorema Goedel https://www.youtube.com/watch?v=PmDhFv8uiCI

UNESCO en español. (2018, 5 noviembre). Edgar Morin y “La vía de los 7 saberes” [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=z0VrEitRdr8

Radio INAH. (2019, 7 febrero). Basarab Nicolescu: La transdisciplinariedad [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=0BOAJFjZ95w

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Publicidad				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizada por: Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT89-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad de aprendizaje se abordarán conceptos que introducirán al estudiante a las teorías y estrategias para la creación de campañas publicitarias, así como sus implicaciones en la sociedad contemporánea.

Propósito: Que cada estudiante analice el mensaje publicitario desde la teoría sociológica y reconozca su función como diseñador de mensajes visuales.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CG12. Creación de contenidos digitales.
CG14. Resolución de problemas técnicos.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Concepto de publicidad y propaganda	1. Concepto de publicidad y propaganda 1.1 Introducción 1.2 Contexto histórico de la publicidad y la propaganda 1.3 Concepto de publicidad 1.4 Concepto de propaganda
2. Definición de campaña	2. Definición de campaña 2.1 Elementos de una campaña 2.2 Tipos de campaña 2.3 Proceso de elaboración de una campaña
3. El briefing	3. El briefing 3.1 Definición de briefing publicitario 3.2 Elementos y usos del briefing publicitario 3.3 El briefing y el cliente
4. Investigación en la publicidad y propaganda	4. Investigación en la publicidad y propaganda 4.1 Investigación previa: cuantitativa y cualitativa 4.2 Análisis de la situación 4.3 Análisis de la competencia
5. El consumidor	5. El consumidor 5.1 Nichos de mercado 5.2 Hábitos de consumo
6. Desarrollo de la campaña	6. Desarrollo de la campaña 6.1 Estrategias: creativa y de medios 6.2 Ejecución de la campaña
7. Estrategia creativa	

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

8. Estrategia de medios 9. Evaluación de la campaña y resultados 10. Regulaciones	7. Estrategia creativa 7.1 El mensaje publicitario y el entorno social 7.2 Lenguajes verbales y no verbales 8. Estrategia de medios 8.1. Selección de medios y canales 8.2 Radio 8.3 Televisión 8.4 Impresos 8.5 Digitales 9. Evaluación de la campaña y resultados 10. Regulaciones y ética 10.1 Leyes nacionales de regulación 10.2 Ley Federal del Consumidor 10.3 Código de ética publicitaria

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Actividades en clase	40%
Ejercicios	20%
Exámenes parcial y final	30%
Asistencia	10%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño o Comunicación.

REFERENCIAS

Básicas:
Beltrán y Cruces, R. (2014) Publicidad en Medios impresos. Séptima edición. México: Editorial Trillas.
Costa, J. (2016) Diseño y publicidad: el nuevo reto de la comunicación. Primera edición, primera reimpresión. México: Editorial Trillas.
Gutierrez, P. (2016) Manual de comunicación publicitaria. Valencia: CampGrafic.
Martínez, E. y Nicolás, M. (Coord.) Publicidad digital. Hacia una integración de la planificación, creación y medición. (Primera ed., digital) Madrid: ESIC EDITORIAL.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Noyola, L., Iñigo, L. y Ponce de León, H. (Comp.) (2016) El impacto de la imagen en el arte, la cultura y la sociedad II. Primera edición. México: Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
Vilajoane, S. (Coord) (2015) ¿Cómo diseñar una campaña de publicidad? Editorial UOC.

Complementarias:
Baudrillard, J. (2016) El sistema de los objetos (Primera ed., vigésima segunda reimp.) Iztapalapa: Siglo Veintiuno Editores.
Fundación Carlos Slim A.C. (2014). Calendarios Mexicanos (Primera ed.). Talleres Galas de México.
Fischer, L y Espejo, J. (2017) Mercadotecnia. Quinta edición. México: Editorial McGraw Hill.
González, C. y Torres, R. (2012) Diseño y consumo en la sociedad contemporánea. (Primera ed.) México: Editorial Designio.

Web:
Margolin, V. (2012, 11 mayo). El diseñador ciudadano. FOROALFA. https://foroalfa.org/articulos/el-disenador-ciudadano

Otras:
Curtis, A. (2002) El siglo del individualismo. Documental. BBC Four.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Etiqueta y empaque				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 5			
Elaborada por: Dr. Fernando Garcés Poó **Actualizada por:** Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores				**Fecha de elaboración:** septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:** Teórico-práctico
TT51-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación:
La unidad de aprendizaje introducirá a la persona estudiante a conocer los conceptos básicos, así como la práctica del diseño de empaque, sus procesos desde el bocetaje, así como los procesos de diseño e impresión.

Propósito:
La persona estudiante aprenderá a diseñar los diferentes elementos que le permitan la protección de un producto; el envase o ambos.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG3. Creatividad.
CG4.Trabajo colaborativo.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Introducción al diseño de envases, empaques y embalajes 2. Diseño de envase 3. Diseño de empaque 4. Diseño de embalaje	1.1 Definición de envase 1.2 Definición de empaque 1.3 Definición de embalaje 1.4 Objetivo del envase, empaque y embalaje 1.5 Historia del envase, empaque y embalaje

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Carpeta de actividades	35%
Ejercicios	25%
Proyecto final	40%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Posgrado en Diseño gráfico con experiencia en sistemas de impresión.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

REFERENCIAS

Básicas:
Mason, D. (2007). Materiales y procesos de impresión. Gustavo Gili.
Minguet, J. M. & de Ediciones, S. I. M. (2015). ECOLOGICALS BOTTLES BOXES BAGS. Instituto Monsa de Ediciones, S.A.
Shijian, L. (2019) Collor Sells: Choose the right colors for your package. (Primera ed.) Guangzhou: Sendpoints Book Co.
Sundae, L. (2014) Packaging materiales: Paper, wood, metal, leather, textile, synthetic. (Primera ed.) Guangzhou: Sendpoints Book Co.
Palau, V. y Ana, G. (2018) Packaging [Edición especial] Gràffica (9).

Complementarias:
Dufranc, G. (2017) Marcas Envasadas. Cómo se construyen marcas desde el diseño de packaging. Buenos Aires, Argentina.

Web:
Behance. (s. f.). https://www.behance.net/

Otras:
Envases y Envolturas. (2016, 1 agosto). Envases y Envolturas- TERMOENCOGIBLE [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=O1J0LwGWDRM
Alimentos Deambrosi. (2016, 13 octubre). Envasado Pulpa de Tomate Tetra Pak - Deambrosi [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=sNoYpUzN6VQ

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Animación 2D digital				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 5			
Elaborada por: Lic. Víctor Manuel Moreno Mora **Actualizada por:** Dra. Laura S. Iñigo Dehud				**Fecha de elaboración:** septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT02-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta materia se aprenderán las posibilidades de la animación y de la creación de personajes bidimensionales, que abarcan tanto posibilidades artísticas como comerciales, el alumno así podrá desarrollar proyectos con un amplio conocimiento en los medios de edición, producción y generación de animaciones en 2d.

Propósito: Al término de la materia, el alumno será capaz de: Manejar los fundamentos y las técnicas digitales de la animación 2d; Analizar trabajos realizados con diferentes técnicas; Conocer los procesos de pre-producción, producción y post-producción que implica la programación digital.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG3. Creatividad.
CG12. Creación de contenidos digitales.
CG13. Seguridad en la red.
CG14. Resolución de problemas técnicos.
CG17. Interculturalidad.

Competencias laborales

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Introducción a la animación 2D	1.1 Principios de la animación 1.2 Tipos de animación 1.3 Diseño para la animación 1.4 Características de la animación 2D
2. Principios básicos de animación 2D	2.1 Tipos de programas para la creación 2d digital 2.2 Animación cuadro por cuadro 2.3 Animación de la forma 2.4 Interpolación 2.5 Herramientas de la interface 2.6 Planeación de la producción 2.7 Estructura de los guiones para la producción
3. Diseño de personajes, materiales y construcción	3.1 Analizar ejemplos de personajes y set animados que sirvan para orientar la producción 3.2 Diseño de personajes, materiales y construcción 3.3 Creación de personajes 3.4 Experimentación de materiales para la construcción de los personajes 3.5 Acabados para los personajes y escenografías
4. Construcción de elementos para animación 2D	4.1 Tipos de símbolos, gráficos, moví clic 4.2 Guías de movimiento y de forma 4.3 Creación de máscaras y animación interactiva 4.4 Preparación de material gráfico 4.5 Creación de botones de navegación

I. A. E. M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	4.6 Consideraciones para distintos soportes finales
5. Producción y post-producción de la animación 2D	5.1 Planeación de la producción y postproducción 5.2 Conceptos básicos de sonido y control de película 5.3 Manejo del color, forma, segmentos, tipografía 5.4 Preparación de sonido 5.5 Preparación del guión 5.6 Animación de efectos 5.7 Programación del proyecto 5.8 Salida del proyecto final para su montaje 5.9 Entrega final del proyecto película de animación

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Análisis de cortometrajes animados en 2D.			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia, puntualidad y participación en clase.	
Evaluación de actividades efectuadas con docente	40%
Evaluación de actividades, tareas o trabajos efectuadas fuera de clase	20%
Evaluación Final	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o Doctorado en Diseño, particularmente que haya realizado una tesis en áreas afines al plan de estudios. Artista visual con experiencia en animación y medios. Cineastas o Ilustradores, con experiencia probada en animación 2D.

REFERENCIAS

Básicas:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

De Vega, Ana (2017) *Animación de elementos 2D y 3D.* Alfaomega, Altaria Editorial. España.
Hart Chistoper. (1997) *How to draw animation.* Watson-Guptill Publications. New York.
Iñigo, L y Makhlouf, A. (2020) *Animación. Manual de conceptos básicos.* UAEM, México.
Maestri, George (2002) *Creación digital de personajes animados.* Anaya Multimedia. España.
Simon, Mark (2003) *Producción independiente de animación 2D.* Escuela de cine y video de Andoaín, S.L. España
White, Tony. (1998) *The animator's workbook.* Watson-Guptill Publications. New York.
Williams, Richard. (2009)*The Animator's Survival Kit*. Faber and Faber. London- New York.
Wong W. y Wong B. (2004), *Diseño Gráfico Digital*, Paidós, Barcelona.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Interactividad, hipertexto y redes				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 5			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña **Actualizada por:** Lic. Carolina Valdez Calderón				**Fecha de elaboración:** septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT73-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La presente Unidad de Aprendizaje abordará el proceso de desarrollo de un sitio web o app desde su planeación hasta su programación, aplicando fundamentos de diseño para productos digitales, utilizando las sintaxis de programación más comunes, HTML, CSS y Javascript, que le permitirán al estudiante comprender cómo está construido el sitio o app, cómo administrarlo, aplicar cambios e identificar y resolver problemas de funcionamiento.

Propósito: Que el estudiante conozca y maneje los conceptos básicos de forma teórico práctica del diseño de interfaces gráficas y lenguajes de programación para que pueda realizar proyectos interactivos dentro de equipos multidisciplinarios, con responsabilidad y compromiso con la calidad.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG3. Creatividad.
CG11. Comunicación y colaboración en línea.
CG12. Creación de contenidos digitales.
CG14. Resolución de problemas técnicos.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Conceptos generales	1.1 Qué es el diseño interactivo 1.2 Qué es el hipertexto e hipermedia 1.3 Tipos de redes 1.4 Diseño centrado en el usuario
2. Diseño de interacción	2.1 Tipos de interfaces 2.2 Experiencia de usuario (UX) / interfaz de usuario (UI) 2.3 Arquitectura de la información 2.3.1 Mapas de sitio
3. Interfaces gráficas de usuario	3.1 Textos para pantalla 3.1.1 Legibilidad y fluidez 3.1.2 Tipografías para pantalla 3.2 Retículas y frameworks 3.3 Estructura de una página web o app: header, main, article, section footer, menú, banner, aside. 3.4 Componentes interactivos: acordeón, tabs, carrusel, drop menus, tipos de botones, etc.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	3.4.1 Estados de componentes: inactivo, hover, activo. 3.5 Paleta de color para productos gráficos interactivos 3.6 Diseño de Iconografía 3.7 Desarrollo de prototipo interactivo
4. Maquetación	4.1 Sintaxis HTML 4.2 Optimización de imágenes 4.3 Hojas de estilo CSS 4.4 Diseño responsivo 4.5 Implementación de Javascript

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( )	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	10%
Evaluaciones parciales por unidad	60%
Evaluación final	30%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o Doctorado en áreas afines a la licenciatura o a la materia con experiencia docente comprobable en diseño y programación de interfaces de usuario para sitios web y/o apps.

REFERENCIAS

Básicas:
Steane, J. (2016). Fundamentos del Diseño Interactivo: Principios y procesos que todo diseñador debe conocer. Promopress, España.
Wood, D. (2015). Diseño de interfaces. Introducción a la comunicación visual en el diseño de interfaces de usuario. España. Parramón Ediciones.
Beare, P. (2015). Diseño de experiencias de usuario: cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios. España. Parramón Ediciones.
Lupton, E. (2015). Tipografía en pantalla. Una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, blogueros y estudiantes. Gustavo Gili.
García, D. (2019). Diseño de interfaces web. Síntesis.

Complementarias:
Serna, S. (2016). Diseño de interfaces en aplicaciones móviles. Ra-Ma.
De Luca, D. (2013). Apps html 5 para móviles: desarrollo de aplicaciones para smartphone. Alfaomega.

U.A.E.M.
UAEM
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Dimas, J. (2016). HTML5, CSS y Javascript. Crea tu web y apps con el estándar de desarrollo. Alfaomega.

Web:

Treder, M. (2013). UX design for startups. Recuperado de http://www.tirop.com/up/ux-design-for-startups-marcin-treder.pdf

Maniega, D. Aplicación de criterios de usabilidad en sitios web: consejos y pautas para una correcta interpretación. Recuperado de http://eprints.rclis.org/8476/1/criterios_usabilidad_dmaniega.pdf

Hassan Montero,Y. (2015). Experiencia de Usuario: Principios y Métodos. Recuperado de https://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf

Huerta, E. Introducción al Diseño de Experiencia de Usuario. Recuperado de https://suriweb.com.ar/wp/dds/wp-content/uploads/sites/4/2019/03/Introducci%C3%B3n-al-Dise%C3%B1o-de-Experiencia-de-Usuario-Eduardo-Huerta.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Introducción al Diseño editorial				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico–Técnico **Área de conocimiento:** Producción Creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 5			
Elaborada por: Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila **Actualizada por:** Mtra. Jael Araceli González Pérez				**Fecha de elaboración:** septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT77-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica del diseño del diseño de publicaciones, mediante el uso de software especializado.

Propósito: Que cada estudiante reconozca, planee, estructure y construya proyectos editoriales al término de la unidad de aprendizaje, definiendo y justificando los mismos, por medio de herramientas, procesos y conceptos de diseño que le permitan proyectar y ofrecer piezas editoriales profesionales y funcionales mediante el uso de software especializado, con el compromiso de elevar el valor del diseño en su entorno social, laboral y ético.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG3. Creatividad.
CG12. Creación de contenidos digitales.
CG13. Seguridad en la red.
CG14. Resolución de problemas técnicos.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
I. Diseño Editorial	I. DISEÑO EDITORIAL ¿Qué es? Alcance Proyectos editoriales Selección y definición de un proyecto editorial
II. Conceptualización	II. CONCEPTUALIZACIÓN Anatomía de la publicación Libro Revista Periódico Contenido y estructura del proyecto
III. Editorial	III. EDITORIAL Función y objetivo del proyecto Definición del mercado Público al que va dirigido Planificación de cronograma de trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IV. Desarrollo y elementos de diseño V. Metodología del diseño editorial para medios impresos y digitales.	IV. DESARROLLO Y ELEMENTOS DE DISEÑO Formato Retículas y diagramación Color Tratamiento de las imágenes Tipografía: Texto y sus jerarquías Párrafos Páginas interiores Forros V. METODOLOGÍA DEL DISEÑO EDITORIAL PARA MEDIOS IMPRESOS Y DIGITALES Revisión y ajustes de proyecto Salida del proyecto para medios impresos y digitales Presentación del proyecto

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	**Porcentaje**
Estudios de caso	20%
Ejercicios prácticos	20%
Asistencia	10%
Avances de proyecto	20%
Proyecto final	30%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño gráfico y editorial con experiencia docente.

REFERENCIAS

Básicas:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Ambrose, Gavin. Harris, Paul. *Layout*. Barcelona: Parramon, 2013.
De Buen, Unna, Jorge. *Manual de diseño editorial*. Gijón: Trea, 2008.
Haslam, Andrew. *Creación, diseño y producción de libros*. Barcelona:Blume, 2010.
Lupton, Ellen, *Tipografía en Pantalla*. Barcelona: 2014.
Zapaterra, Yolanda. *Diseño editorial. Periódicos y revistas.* Barcelona:Gustavo Gili, 2014.
Zavala Ruiz, Roberto*. El libro y sus orillas*. México: FCE, 2008.

Complementarias:

Willberg, Hans Peter y Fiedrich Forssman, *Primeros auxilios en tipografía. Consejos para diseñar con tipos de letras*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

Web:

Blog Mariana Eguaras – Consultoría Editorial

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Técnicas de reproducción				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 5			
Elaborada por: Mtro. Fernando Garcés Poó **Actualizada por:** Dr. Antonio Makhlouf Akl				**Fecha de elaboración:** septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT122-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá al estudiante en el conocimiento de las diferentes técnicas de reproducción en la industria gráfica. Cada estudiante dominará los conceptos, procesos y métodos de reproducción, así como su conveniente aplicación.

Propósito: Que las y los estudiantes adquieran competencias y conocimientos profesionales de los diferentes medios de reproducción, de acuerdo al tipo de proyecto y las necesidades técnicas que demande, para cumplir con el perfil de egreso, además de reflexionar sobre como estos conocimientos se deben de adaptar a cada caso en específico tomando en cuenta los requerimientos para optimizar la producción, así como el de reforzar la intencionalidad en el proceso de comunicación.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG3. Creatividad.
CG9. Relación con otros/as.
CG17. Interculturalidad.

Competencias laborales

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1.- Introducción y Materiales	1.1 Proceso creativo. Soportes y herramientas
2.- Historia de las artes gráficas	2.1 Antecedentes. Línea de tiempo
3.- Soportes/Sustratos / Tintas	3.1 Soportes y tintas para impresión
4.-Técnicas Directas	4.1 Relieve 4.1.1 Tipografía 4.1.2 Imprenta Móvil 4.1.3 Linotipo 4.1.4 Linograbado

U.A.E.M.
UAEM
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	4.1.5 Xilografía 4.1.6 Calcografía 4.1.7 Huecograbado · Rotograbado 4.1.8 Hot stamping · Hot stamp. digital 4.2 Litografía 4.3 Serigrafía 4.4 Transfer 4.5 Sublimación
5.- Técnicas Indirectas	5.1 Offset 5.2 Rotativa 5.3 Esténcil 5.4 Electrostática · Xerografía 5.5 Laser: impresión, corte, grabado 5.6 Flexografía · Tampografía
6.- Digitales	6.1 Ctp · Offset digital · Offset sin agua 6.2 Inyección de tintas / Plotter·Plotter corte 6.3 Gran formato · Viutek (mantas) 6.4 Lenticular
7.-Acabados	

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

	7.1 Barnices 7.2 Tintas especiales. 7.3 Dobleces, Suajes-cortes-troquel. 7.4 Alto/bajo Relieve 7.5 Encuadernados 7.6 Embalaje (retractilado) 7.8 Almacenaje 7.9 Transporte, distribución

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	(X)
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	(X)
Demostraciones	(X)	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Entrega puntual de actividades / Calidad de la carpeta final Presentación tema individual o equipo	60% 40%
Total	**100%**

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o Doctorado en áreas afines a la licenciatura y la materia. Formación en diseño o artes gráficas con experiencia docente y fuertes bases en los conocimientos de las técnicas de reproducción gráficas.

REFERENCIAS

Básicas:
Grabowsky, B. Y Beth Flick. El grabado y la impresión: Guía completa de técnicas, materiales y procesos. España: Blume. 2015.
Martin,J. Enciclopedia de Técnicas de Impresión. Barcelona: Acanto. 2013.
Krung, Margaret. Manual para el artista: medios y técnicas. Blume. Barcelona. 2008.
Müller-Brockmann, J. Historia de la comunicación visual. Ed. Gustavo. 2005
Riat, M. Técnicas gráficas. Burriana. 2006.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Complementarias Kane,J. Manual de tipografía, Ed. G. Gili, Barcelona, España. 2012. Iñigo, L y Makhlouf, A. Diseño y Artes Visuales. Manual de conceptos básicos. UAEM, México. 2013. Iñigo, L y Makhlouf, A. Diseño Editorial. Manual de Conceptos Básicos. UAEM México. 2014.
Web: Quintana, R. Tecnología de los Sistemas de Impresión. s/f.
Otras: Introducción a los sistemas de Impresión**.** pdf Universidad de Londres

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Finanzas básicas				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo Humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizada por: L.A. Bianca Vanessa Farias Bahena				**Fecha de elaboración:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH07-2	1	0	1	2	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Que el estudiantado sea capaz de comprender y entender que las finanzas es un área de la economía que estudia el intercambio entre los individuos y empresas, así como conocer el funcionamiento de los mercados y capitales de manera general.

Propósito: Las finanzas son fundamentales para la toma de decisiones de ahí la importancia de hablar de ellas conociendo de manera básica los conceptos que intervienen en ella, así como los riesgos que conlleva. Debemos de considerarlas como instrumentos que proveen información cualitativa, oportuna y confiable que muestra el comportamiento y desempeño de las entidades económicas.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG3. Creatividad.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Principios Financieros Evaluación de Negocios Planeación Financiera Análisis de estados Financieros Administración de Riesgo Corporativo Inversión Extranjera	● Introducción a las finanzas ● Ciclo financiero y ciclo operativo ● Conceptos y aplicación de los ratios financieros y ejercicios. ● Estructura de un estado financiero, así como conocer los 4 principales estados financieros ● Introducción a los riesgos corporativos ● Introducción a la inversión extranjera ● Criterios de evaluación económica en proyectos. ● Concepto de inversión. ● Fundamentos para el análisis financiero

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros	Ejercicios Financieros.		
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, ejercicios numéricos,			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Exposiciones	20%
Examen de conceptos	20 %
Ejercicios financieros	20%

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Lecturas (mapas conceptuales, mapa mental) Debates (análisis de textos)	20% 20%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura en Administración, Finanzas, Economía, Maestría en Alta Dirección, Contador Público o afines.

REFERENCIAS

Básicas:

Introducción a las Finanzas, María del Carmen, Valls Martínez, PIRÁMIDE, 2014.
Finanzas corporativas, Stephen Ross, Mc Graw Hill. 11 edición, 2018.
Fundamentos finanzas corporativas, Ross Stephen, Mc Graw Hill, undécima Edición, 2018
Fundamentos de Administración Financiera, Eugene Brigham, CENGAGE LEARNING, Edición 15 2020.
Principios de Administración Financiera, Lawrence Gitman, PEARSON EDUCACION, undécima edición 2016.

Complementarias:

Finanzas para emprendedores, Manzanera, Antonio, BOOKET PAIDÓS, 2019.
Finanzas básicas para no financieros, Héctor Ortiz Anaya, CENGAGE LEARNING, 2019.
Cómo entender finanzas sin ser financiero, Carmen Karina Tapia Iturriaga, Instituto Mexicano de Contadores Públicos, 2018.
Finanzas 4.0 E Inclusión Financiera en México, Portal Boza, Malena, MIGUEL ÁNGEL PORRÚA, 2021.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Marcos legales aplicables al diseño				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo Humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizada por: Dra. Zoraida García Carreño				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH11-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje contribuye al perfil del profesionista con el marco conceptual de la Propiedad Intelectual (PI). Dentro de su formación integral del estudiante, adquiere los conocimientos de la PI, propiciando que como profesionistas diseñe e implemente estrategias para proteger y posicionar cualquier innovación tecnológica, a través de las diferentes figuras jurídicas reconocidas por el derecho intelectual mexicano.
La propiedad intelectual se relaciona con las creaciones de la mente, como podrían ser las invenciones, las obras literarias y artísticas, por nombrar algunas. Estas innovaciones permiten la creación de nuevas y mejores herramientas, así como distintivos dentro del comercio en México.
El temario comprende seis bloques.

Propósito: Proporcione al estudiante un acercamiento en materia de Propiedad Intelectual o Derecho Intelectual, conociendo sus fundamentos, importancia y trascendencia, a través de continuas actividades durante la unidad de aprendizaje podrá asimilar apropiadamente las figuras jurídicas que conforman el Sistema de Propiedad Intelectual en México y a nivel internacional.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
CG15. Integridad personal.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Importancia, naturaleza, conceptos fundamentales y aplicación general de las normas jurídicas. Derecho de la propiedad intelectual.	1.1 Importancia y trascendencia del derecho en la vida social. 1.1.1 Vida social: conflictos y normas. 1.1.2 Clasificación del derecho. 1.1.3 Fuentes y problemas de aplicación de las leyes. 1.1.4 Patrimonio; bienes y propiedad. 1.1.5 Obligaciones: elementos, formas y efectos. Convenios. Contratos. 1.2 El campo del derecho de la propiedad intelectual.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U. A. E. M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

	1.2.1 Antecedentes y fundamentos. Definición 1.2.2 Clasificación. 1.2.3 Leyes reglamentarias y conexas
2. Marco legal de la empresa	2.1 Elementos que la integran. 2.2 Clases de empresa: Empresario individual y social. Legislación aplicada 2.3 Elección de empresa (individual o colectiva) en referencia al volumen de negocio.
3. Generalidades de la Propiedad Intelectual	3.1 Reflexiones sobre los derechos de Propiedad Intelectual (PI) 3.1.1 Concepto 3.1.2 Su importancia y trascendencia 3.1.3 Antecedentes históricos y estructura en el ámbito internacional 3.2 Sistema de Propiedad Intelectual en México 3.2.1 Antecedentes históricos y estructura en el ámbito nacional 3.2.2 Clasificación en el derecho intelectual mexicano 3.2.2.1 Propiedad Industrial 3.2.2.2 Derechos de Autor
4. Propiedad Industrial en el derecho intelectual mexicano: Invenciones	4.1 Legislación aplicable y autoridad administrativa encargada de su aplicación 4.1.1 Ley de la Propiedad Industrial

U.A.E.M.
UAEM
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	4.2 Conceptos básicos 4.3 Invenciones 4.3.1 Patentes 4.3.1.1 Concepto y vigencia 4.3.1.2 Requisitos de patentabilidad 4.3.1.3 Derechos y obligaciones del titular de la patente 4.3.1.4 Tramitación 4.3.2 Modelo de Utilidad 4.3.2.1 Concepto y vigencia 4.3.2.2 Requisitos de protección 4.3.2.3 Derechos y obligaciones del titular del registro 4.3.2.4 Tramitación 4.3.3 Diseños Industriales 4.3.3.1 Clasificación 4.3.3.2 Concepto y vigencia 4.3.3.3 Requisitos de protección 4.3.3.4 Derechos y obligaciones del titular del registro 4.3.3.5 Tramitación 4.3.4 Esquema de trazado de circuitos integrados

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	4.3.4.1 Concepto y vigencia 4.3.4.2 Requisitos de protección 4.3.4.3 Derechos y obligaciones del titular del registro 4.3.4.4 Tramitación 4.3.5 Secreto Industrial 4.3.5.1 Concepto 4.3.5.2 Forma de protección
5. Propiedad Industrial en el derecho intelectual mexicano: Signos Distintivos	5.1 Generalidades 5.2 Marcas 5.2.1 Concepto y vigencia 5.2.2 Función de las marcas 5.2.3 Tipos de Marcas 5.2.4 Clases de Marcas 5.2.5 Marcas registrables y no registrables 5.2.6 Búsqueda de Marcas 5.2.6.1 MARCANET 5.2.7 Derechos y obligaciones del titular de la Marca 5.2.8 Tramitación 5.3 Marca notoriamente conocida y Marca famosa 5.3.1 Concepto 5.4 Marcas colectivas

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	5.4.1 Concepto 5.5 Nombres comerciales 5.5.1 Concepto 5.5.2 Diferencias con la Marca 5.6 Avisos comerciales 5.6.1 Concepto y vigencia 5.6.2 Tramitación 5.7 Denominaciones de origen 5.7.1 Concepto 5.7.2 Declaración de protección 5.7.3 Autorización de uso
6. Derechos de Autor/a	6.1 Generalidades 6.1.1 Tratados Internacionales en materia de Derechos de Autor 6.1.2 Marco Jurídico 6.1.3 Conceptos legales 6.1.4 Objeto de protección 6.1.5 Clasificación de obras 6.1.6 Ramas protegidas 6.1.7 Excluyentes de protección 6.2 Derechos de Autor 6.2.1 Derechos morales

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	6.2.2 Derechos patrimoniales 6.2.3 Modalidades de explotación 6.2.4 Excepción a la titularidad originaria de los derechos patrimoniales 6.2.5 Transmisión de derechos patrimoniales 6.2.7 Limitaciones y excepciones al derecho de autor 6.2.8 Dominio público 6.3 Derechos conexos 6.3.1 Concepto 6.3.2 Objeto y sujeto de protección 6.3.3 Limitaciones y duración

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	(X)	Exposición oral	(X)
Otros			

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	**Porcentaje**
1° Examen parcial	35%
Portafolio de actividades	50%
Asistencia (80% asistencia a clases)	10%
Calificación por participación	5%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura en Derecho, preferentemente con estudios de Maestría en Derecho, experiencia en propiedad intelectual.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

REFERENCIAS

Básicas:
Parets Gómez, Jesús. Teoría y Práctica del Derecho de Autor. Editorial Sista, S.A. de C.V., Primera Publicación, México, 2012.
Pérez Fuentes, Gisela Maria, Parets Gómez Jesús y colabs, La Propiedad Intelectual en la Era de la Globalización. Una Mirada al Ámbito Universitario, Editorial Themis, S.A. de C.V., 1a edición, México, 2008.

Complementarias:
Becerra Ramírez, Manuel y Ovilla Bueno, Rocío (Coord.), El desarrollo tecnológico y la propiedad intelectual, México: Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2004.
Parets Gómez, Jesús, El Proceso Administrativo de Infracción Intelectual, Editorial Sista, S.A. de C.V., Primera Publicación, México, 2007.

Web:
https://www.gob.mx/impi
http://www.wipo.int/portal/en/index.html
https://www.indautor.gob.mx/notiautor/presentacion-y-recoleccion-de-documentos.php

Otras:
Ley de Propiedad industrial Vigente.
Reglamento de la Ley de Propiedad Industrial.
Ley Federal de Variedades Vegetales.
Reglamento de la Ley de Variedad Vegetales.
Ley Federal de derechos de Autor, Vigente.
Reglamento de la Ley de Derechos de Autor

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Metodologías del diseño				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y aplicación innovadora del conocimiento **Área de conocimiento:** Investigación **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 5			
Elaborada por: Mtro. Esteban Martínez Preciado				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC41-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La disciplina del diseño requiere de diversas actividades para su desarrollo. Estas actividades pueden ser esenciales o complementarias, sin embargo, todas ellas han sido creadas para enriquecer o direccionar el proceso de diseño con la finalidad de cumplir con su objetivo impuesto, y obtener el mejor resultado posible, el más deseable, el más estético, etc.

Propósito: El conocer diferentes metodologías aplicables al diseño permitirá a cada estudiante comprender la complejidad de la disciplina, obteniendo diversas herramientas para la resolución de problemas de manera creativa e innovadora, mediante la actividad del diseño.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG4.Trabajo colaborativo.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.
CG19. Aprecio por la vida y la diversidad.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Metodología de diseño propuesta por Christopher Jones	**1. Metodología de diseño propuesta por Christopher Jones** -Caja negra -Caja transparente -Lista de verificación -El diseñador como Sistema Auto-organizado **Los métodos y el diseño como un proceso de tres etapas:** -Divergencia -Transformación -Convergencia
2. Estrategias de diseño	**2. Estrategias de diseño** -Estrategias de Generalidad -Estrategias de Jerarquización - Elección de Estrategias y Métodos de Diseño

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

3. Metodología de diseño propuesta por Morris Asimow	**3. Metodología de diseño propuesta por Morris Asimow** -Fase de Planeación y morfología -Etapas: estudio de factibilidad, diseño preliminar, diseño detallado, planeación del proceso de producción, planeación de la distribución, planeación del consumo, planeación del retiro del producto. -Subdivisión de las etapas: preparación del diseño, diseño total de los subsistemas, diseño total de los componentes, diseño detallado de las partes, preparación de los dibujos de ensamble, construcción experimental, programa de pruebas del producto, análisis y predicción y rediseño. - Fases resumen: análisis, síntesis, evaluación y decisión, optimización, revisión e implementación
4. Metodología de diseño propuesta por Bruce Archer	**4. Metodología de diseño propuesta por Bruce Archer** -Fase ejecutiva -Fase creativa -Fase analítica -Selección de los materiales correctos para satisfacer las necesidades de función y estéticas. Pasos a seguir: -Problema -Programación -Obtener información -Análisis -Síntesis -Desarrollo -Comunicación -Solución
5. Metodología de diseño propuesta por Bruno Munari	**5. Metodología de diseño propuesta por Bruno Munari** -Definición del problema -Elementos del problema -Recopilación de datos -Análisis de datos -Creatividad -Materiales / Tecnologías -Experimentación -Modelos

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	-Verificación
6. Metodología de Alex Osterwalder	**6. Metodología de Alex Osterwalder** -Segmentar los clientes -Definir bien la propuesta de valor -Delimitar los canales de comunicación, distribución y de estrategia publicitaria -Establecer la relación que mantendremos con los clientes -Determinar las fuentes económicas de la idea de negocio -Identificar los activos y recursos clave imprescindibles -Conocer las actividades clave que darán valor a la marca - Definir las estrategias de networking con potenciales socios o proveedores -Marcar las estructuras de costes o servicio que ofrecerá la idea de negocio
7. Diseño generalizador de Victor Papanek	**7. Diseño generalizador de Victor Papanek** -Método -Uso -Necesidad -Telesis -Asociación -Estética
8. Proceso de Diseño de Bernd Lóbach	**8. Proceso de Diseño de Bernd Lóbach** -Fase 1. Análisis del problema. -Fase 2. Soluciones al problema. -Fase 3. Valoración de las soluciones del problema. -Fase 4. Realización de la solución al problema
9. Modelo Diana de Olea y González Lobo	**9. Modelo Diana de Olea y González Lobo** -Uso -Forma -Realización -Ambientalidad -Funcionalidad -Estabilidad -Constructividad

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

10. Pensamiento visual / Visual thinking	**10. Pensamiento visual / Visual thinking** -Toma de notas (Sketch Notes) -Registro Gráfico (Graphic Recording) -Facilitación Gráfica (Graphic Facilitation)
11. Design thinking / Pensamiento de Diseño	**11. Design thinking / Pensamiento de Diseño** -Mapa de actores -Inmersión cognitiva -Interacción constructiva -Mapa mental -Moodboard -Observación encubierta -¿Qué, cómo, por qué? -Preparación de la entrevista -Entrevistas -Usuarios extremos -Mapa de empatía -SCAMPER -Storytelling -Customer Journey -Mundo Café -Mapa del presente, mapa del futuro -Grupos de enfoque o “focus groups” -Técnica de los 5 porqués -Toolkit -Diagrama de causa efecto -Análisis paralelo -Método de pesos ponderados -Técnica de las 5 para qué -Sería / No sería -Diagrama de Porter

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Ensayo	(X)	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	**Porcentaje**

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Asistencia	20%
Ejercicios de control	30%
Evaluación final	50%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Profesional con estudios en Licenciatura, Maestría o Doctorado en Sociología, Antropología, en Psicología Social, o afines.

REFERENCIAS

Básicas:

Arnheim, R. (1981). El pensamiento visual. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Editorial Eudeba.

Berger, J. (1975). Modos de ver. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Bramston, D. (2010). Bases del diseño de producto. De la idea al producto. Barcelona, España: Parramón Ediciones.

Chaves, N. (2002). El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Gasca, J, y Zaragozá, R. (2014). Designpedia. 80 Herramientas para construir tus ideas. Madrid, España: LID Editorial.

Roam, D. (2010). Tu mundo en una servilleta. Resolver problemas y vender ideas mediante dibujos. Barcelona, España: Ediciones Gestión 2000.

Lóbach, Bernd, (1981) Diseño Industrial, Gustavo Gili, Barcelona

Munari, B. (1974). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Milton, A. y Rodgers, P. (2013). Métodos de investigación para el diseño de producto. Barcelona, España: Editorial Blume.

Roig, F. (2011). La estrategia creativa. Relaciones entre concepto e idea. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.

Simmons, J. (2009). Manual del diseñador. Madrid, España: Editorial Index Book.

Wucius, W. (1995). Fundamentos del diseño. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Complementarias:

Best, K. (2007). *Management del diseño. Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño.* Barcelona, España: Parramón Ediciones.

Brown, T. (2010). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation.* Nueva York, Nueva York, Estados Unidos: Harper Collins Publisher.

Press, M. y Cooper, R. (2009). *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI.* Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Análisis ético del discurso				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y aplicación innovadora del conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizada por: Mtro. Jaime Luis Brito Vázquez				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC03-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórica	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación:
Las herramientas del análisis del discurso son fundamentales en cualquier disciplina profesional cuya materia son los signos y las señales, así como la creación y transformación del mundo simbólico en productos que responden a las necesidades sociales. La unidad de aprendizaje brinda una introducción al análisis del discurso, pero siempre tomando en cuenta la ética y deontología de la disciplina.

Propósito:
Reconocer la importancia del análisis como una capacidad para la comprensión de la realidad, a través del discurso, su construcción y su organización, así como su impacto en la vida social de las personas.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2. Pensamiento crítico.
CG9. Relación con otros/as.
CG15. Integridad personal.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CG17. Interculturalidad.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. El discurso como práctica social	1.1. La noción del discurso 1.2. Unidades de análisis del discurso 1.3. Componentes del evento comunicativo
2. El contexto del discurso	2.1. Aproximaciones al concepto de “contexto” 2.1.1. Antropología 2.1.2. Lingüística 2.2. El contexto como praxis del discurso 2.3. Diexis
3. Los sujetos del discurso	3.1. La inscripción de la persona 3.2. Polifonía
4. Modos de relación interpersonal en el discurso	4.1. El contrato comunicativo 4.2. La persona social 4.3. La cortesía

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	4.4. La expresión de la subjetividad
5. Fines discursivos y procesos de interpretación	5.1. Finalidades 5.1.1. Globales 5.1.2. Particulares 5.2. Contenidos implícitos 5.3. Transgresión de la norma
6. Textura discursiva	6.1. Texturas del discurso 6.2. Otros
7. Géneros discursivos	7.1. Qué es un género 7.2. Tipos de géneros discursivos
8. Organización del discurso	8.1. Formas de organización del discurso 8.2. Componentes del discurso 8.3. Organización de la realidad desde el discurso

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)

Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Controles de lectura y elaboración de mapas conceptuales	40%
Proyecto final	60%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Profesional con estudios en Licenciatura, Maestría o Doctorado en Lingüística, en Antropología, en Psicología Social, en Sociología o afines.

REFERENCIAS

Básicas:

BOLÍVAR, A. (2020). Análisis del discurso y hermenéutica como métodos en la interpretación de textos. En *Interpretativo, revista de hermenéutica, vol. 5, núm. 1. Marzo-agosto de 2020. pp.17-34. UNAM. México.*

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CALSAMIGLIA, H. & TUSÓN, A. (2008). Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso. Ariel Letras. México. 3ra. Ed.
LÓPEZ ALONSO, C. (2014). Análisis del discurso. Ed. Síntesis. España. pp. 302.
LOZANO, J., PEÑA-MARÍN, C. & ABRIL, G. (2004). Análisis del discurso: hacia una semiótica de la interacción textual. Ed. Cátedra. 7ª Ed.
VAN DIJK, T.A. (2005). Estructura y funciones del discurso. Siglo XXI ed. México.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Ciencias cognitivas aplicadas al diseño				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Eje para la generación y aplicación innovadora del conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizada por: Dra. Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración:** septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC09-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta materia se abordarán conceptos base y clave para el entendimiento del diseño como factor mediador y detonador de la generación del conocimiento y del cambio social

Propósito: Que el estudiante comprenda el diseño como factor de cambio cognitivo al volverse un estímulo auxiliar constructivista. En esta materia se abordarán los conceptos clave de las ciencias cognitivas y su interrelación con el diseño.

Que el estudiante comprenda los conceptos clave a través del estudio de las teorías de la psicología de la percepción y de las ciencias cognitivas aplicadas a la imagen, el objeto y el diseño a través de lecturas y debate en clase. Reflexionar sobre como el mensaje y su interpretación dependen de la percepción individual o colectiva, según sea su cultura, la sociedad donde vive, sus genes y capacidades biológicas.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG8. Apertura a la experiencia.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
Ciencias cognitivas y diseño	1. Qué son las ciencias cognitivas 2. Cómo interactúan con el diseño 3. Sistema visual humano 4. ¿Cómo funciona el cerebro? 5. Introducción a la psicofísica 6. Identificación y teoría de la información 7. Teorías psicopedagógicas y ciencias cognitivas 8. Acerca de la capacidad cognoscitiva 9. Diseño emocional 10. Globalización y diseño 11. Complejidad y cognición

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Examen parcial Examen final Trabajo final: El trabajo final consta de un escrito de mínimo 5 cc (sin considerar portada y bibliografía) en las que se reflexiona en la interrelación entre las ciencias cognitivas y el diseño. **Trabajos sin bibliografía se calificarán con un punto menos** Asistencia y puntualidad/ participación Exposición Capacidad de sintaxis Presentación ppt (diseño de diapositivas) Capacidad de análisis y expresión verbal El estudiante es responsable de tener el equipo de exposición listo en el aula Reportes de lectura y videos Cada reporte debe ser de al menos una cc, se considerará la longitud de las lecturas y videos para la cantidad de cc a entregar como reporte. Cada clase se firmará el reporte y se devolverá al/a la estudiante	
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura o a la materia. Experiencia docente comprobable y manejo de teorías de ciencias cognitivas, imagen y diseño. Conocimiento general de teorías de diseño.

REFERENCIAS

Básicas:
Noyola Piña, Lorena, *Diseño e imagen digital de interfaz,*
México, 2014.
Blanco, Manuel J, *Psicofísica,* Editorial Universitas, S. A., España, 1996.
Norman, Donald A., *El diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos,*
Paidós Transiciones, España, 2005.
Noyola Piña, Lorena, *La imagen, el proceso cognitivo y el aprendizaje,* México, 2015

Complementarias:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Pasantes, Herminia, *De neuronas, emociones y motivaciones,* Col. La ciencia para todos, núm. 158, Fondo de Cultura Económica, México, 1997, pp. 9-37
Chomsky, Noam, *Lenguaje, sociedad y cognición,* Ed. Trillas, México, 2001.
Pérez Cortés, Francisco, *Ciencias y Artes para el Diseño,* UAM- X, México, 1998.
Pérez Cortés, Francisco, *Lo material y lo inmaterial en el arte- diseño contemporáneo. Materiales, objetos y lenguajes virtuales,* UAM-X, 2003
Arheim, Rudolf, *El pensamiento visual,* Paidós, España, 1986
Pozo, Juan Ignacio, (1993), *Teorías cognitivas de aprendizaje,* Facultad de psicología, Universidad Autónoma de Madrid, Ediciones Morata, S. L., 2da edición, España.
Baudrillard, Jean, *El sistema de los objetos,* Siglo XXI editores, México, 20 reimpresión, 2012, 1 ed. en español 1969, p. 229

Web:
http://riaa.uaem.mx/xmlui/handle/20.500.12055/221
http://riaa.uaem.mx/xmlui/handle/20.500.12055/222

Otras:
Documental *The Human Mind. La mente humana …y cómo aprovecharla al máximo!!!* Ponte Listo" Vol. 1, BBC, 2003 (50 minutos)
DVD *Juegos Mentales ¡Presta atención!*, *(Test your brain vol. 1),* Vol. 1, National Geographic, 2012 (50 minutos)
DVD *Juegos Mentales Buena memoria*, *(Test your brain vol. 2),* Vol. 2, National Geographic, 2012 (50 minutos)
DVD *Juegos Mentales Ver para creer*, *(Test your brain vol. 3),* Vol. 3, National Geographic, 2012 (50 minutos)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Pensamiento complejo y transdisciplinar				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 5			
Elaborada por: Dra. María Araceli Barbosa Sánchez **Actualizada por:** Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT85-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Se introduce a los estudiantes a la epistemología del pensamiento complejo y transdisciplinar, siempre en relación con el diseño industrial, para que apliquen sus conceptos fundamentales. El propósito es impulsar el paradigma de la conjunción disciplinaria para la generación de un conocimiento integral, que promueva una nueva racionalidad desde una postura crítica al pensamiento simplificante, reduccionista y excluyente, promovido por el punto de vista de la racionalidad dominante positivista, que ha guiado la educación unidisciplinaria del diseño. Por tanto, el conocimiento complejo y transdisciplinario propone la apertura al funcionamiento de las lógicas complejas e impulsa el pensamiento dialógico incluyente, sistémico, multidimensional y multirreferencial, básico para desarrollar un diseño creativo que cumpla con las demandas que exige la sociedad, tomando en cuenta su eficacia y los materiales, en concordancia con la sustentabilidad socioambiental.

Propósito: El propósito general de esta unidad curricular debe asegurar que los estudiantes de la Licenciatura en Diseño desarrollen competencias para generar un pensamiento complejo y transdisciplinario que permitan un abordaje integral y crítico de los procesos inmersos en el diseño y sus implicaciones, ya sean sociales, estéticos, comunicativos, tecnológicos, inclusivos, entre otros.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Competencias genéricas
CG2. Pensamiento crítico.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG9. Relación con otros/as.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Semblanza Edgar Morin, Padre del Pensamiento Complejo.	a. Vida y obra b. La inteligencia ciega c. Necesidad del Pensamiento Complejo d. La Complejidad e. Unidad de la ciencia f. El paradigma de la simplicidad g. El cambio paradigmático h. Prepararse para lo inesperado
2. Semblanza Basarab Nicolescu. Manifiesto de la Transdisciplinariedad.	a. Grandeza y decadencia del b. cientificismo c. La transdisciplinariedad, Física d. cuántica y niveles de Realidad c. La lógica del tercero excluido

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

3. Dimensión compleja y transdisciplinaria del diseño.	d. La lógica del tercero incluido a. Diseño transdisciplinario

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad será el Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en el grupo	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o Doctorado, particularmente que hayan desarrollado investigación de acuerdo con la perspectiva compleja y transdisciplinaria del diseño u otras áreas, arte, pedagogía, filosofía.

REFERENCIAS

Básicas

Capra, Fritjof (2015), La Trama de la Vida. Una nueva perspectiva de los sistemas vivos. Barcelona, España, Anagrama, Col. Compactos.

Morin, Edgar (2005*), Introducción al pensamiento complejo*, 8ª. reimpresión, edición española a cargo de Marcelo Pakman, Barcelona, España, Gedisa. Disponible en: https://www.academia.edu/14272956/INTRODUCCION_AL_PENSAMIENTO_COMPLEJO

____ (2008), *El método 6. Ética*, Madrid, Cátedra, Colección Teorema.

_____ (2009), *El método 3. El conocimiento del conocimiento*, 6a. ed., Ana Sánchez (trad.), Madrid, Cátedra, Colección Teorema.

_____ (1999), *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Traducción de Mercedes Vallejo-Gómez, Profesora de la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín-Colombia, con la contribución de Nelson Vallejo-Gómez y Françoise Girard. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Paris, Francia. Disponible en: http://www.unmsm.edu.pe/occaa/articulos/saberes7.pdf

Nicolescu, Basarab (1996), *La transdisciplinariedad. Manifiesto*. Traducción al español Norma Núñez-Dentin Gérard Dentin. Disponible en: http://www.ceuarkos.com/manifiesto.pdf

Sarquís, Jorge, Jacob Buganza (2009), La teoría del conocimiento transdisciplinar a partir de Manifiesto de Basarab Nicolescu, en: *Fundamentos en Humanidades Universidades*, Universidad Nacional de San Luis – Argentina Año X – Número I, pp. 43/55. Disponible en:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023 Una universidad de excelencia

http://fundamentos.unsl.edu.ar/pdf/articulo-19-43.pdf

Complementarias:
Fragoso Susunaga, Olivia (2009), El giro del diseño: transdisciplina y complejidad. Revista del Centro de Investigación, 8 (31), Universidad La Salle, Disponible en: https://www.redalyc.org/pdf/342/34211305008.pdf
Moreno L. (2017), Abordar lo complejo desde el diseño: una mirada hacia la transdisciplinariedad. *Revista Educación y Humanidades*, 19 (33), pp. 369-385. Disponible en: http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/2650

Web:
Termodinámica https://es.khanacademy.org/science/ap-biology/cellular-energetics/cellular-energy/v/second-law-of-thermodynamics-and-entropy
Entropía entropía https://www.youtube.com/watch?v=2mjjv1DESrU
Mecánica cuántica https://www.youtube.com/watch?v=uHrCIWsxMt0&list=PLUiGTG9F78ChBnWnLs7NWxx20JooIBeY0&index=29
Teorema Goedel https://www.youtube.com/watch?v=PmDhFv8uiCI
UNESCO en español. (2018, 5 noviembre). Edgar Morin y "La vía de los 7 saberes" [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=z0VrEitRdr8
Radio INAH. (2019, 7 febrero). Basarab Nicolescu: La transdisciplinariedad [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=0BOAJFjZ95w

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Publicidad				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizado por: Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT90-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad de aprendizaje se abordarán conceptos que introducirán al estudiante a las teorías y estrategias para la creación de campañas publicitarias, así como sus implicaciones en la sociedad contemporánea.

Propósito: Que el estudiante analice el mensaje publicitario desde la teoría sociológica y reconozca su función como diseñador de mensajes visuales.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas:
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG12. Creación de contenidos digitales.
CG14. Resolución de problemas técnicos.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Concepto de publicidad y Propaganda	1. Concepto de publicidad y propaganda 1.1 Introducción 1.2 Contexto histórico de la publicidad y la propaganda 1.3 Concepto de publicidad 1.4 Concepto de propaganda
2. Definición de campaña	2. Definición de campaña 2.1 Elementos de una campaña 2.2 Tipos de campaña 2.3 Proceso de elaboración de una campaña
3. El briefing	3. El briefing 3.1 Definición de briefing publicitario 3.2 Elementos y usos del briefing publicitario 3.3 El briefing y el cliente
4. Investigación en la publicidad y propaganda	4. Investigación en la publicidad y propaganda 4.1 Investigación previa: cuantitativa y cualitativa 4.2 Análisis de la situación 4.3 Análisis de la competencia
4. El consumidor	5. El consumidor 5.1 Nichos de mercado 5.2 Hábitos de consumo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

6. Desarrollo de la campaña	6. Desarrollo de la campaña 6.1 Estrategias: creativa y de medios 6.2 Ejecución de la campaña
7. Estrategia creativa	7. Estrategia creativa 7.1 El mensaje publicitario y el entorno social 7.2 Lenguajes verbales y no verbales
8. Estrategia de medios	8. Estrategia de medios 8.1. Selección de medios y canales 8.2 Radio 8.3 Televisión 8.4 Impresos 8.5 Digitales
9. Evaluación de la campaña y resultados	9. Evaluación de la campaña y resultados
10. Regulaciones	10. Regulaciones y ética 10.1 Leyes nacionales de regulación 10.2 Ley Federal del Consumidor 10.3 Código de ética publicitaria

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Actividades en clase	40%
Ejercicios	20%
Exámenes parcial y final	30%
Asistencia	10%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño o Comunicación.

REFERENCIAS

Básicas:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Beltrán y Cruces, R. (2014) Publicidad en Medios impresos. Séptima edición. México: Editorial Trillas.
Costa, J. (2016) Diseño y publicidad: el nuevo reto de la comunicación. Primera edición, primera reimpresión. México: Editorial Trillas.
Gutierrez, P. (2016) Manual de comunicación publicitaria. Valencia: CampGrafic.
Noyola, L., Iñigo, L. y Ponce de León, H. (Comp.) (2016) El impacto de la imagen en el arte, la cultura y la sociedad II. Primera edición. México: Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
Vilajoane, S. (Coord) (2015) ¿Cómo diseñar una campaña de publicidad? Editorial UOC.

Complementarias:
Baudrillard, J. (2016) El sistema de los objetos (Primera ed., vigésima segunda reimp.) Iztapalapa: Siglo Veintiuno Editores.
Fundación Carlos Slim A.C. (2014). Calendarios Mexicanos (Primera ed.). Talleres Galas de México.
Fischer, L y Espejo, J. (2017) Mercadotecnia. (Quinta ed.) México: Editorial McGraw Hill.
González, C. y Torres, R. (2012) Diseño y consumo en la sociedad contemporánea. (Primera ed.) México: Editorial Designio.
Morgan, T. (2016) Visual merchandising. Escaparates e interiores comerciales. Barcelona: Gustavo Gili. Edición digital en Scribd
Shijian, L. (2019) Color Sells: Choose the right colors for your package. (Primera ed.) Guangzhou: Sendpoints Book Co.
Sundae, L. (2014) Packaging materials: Paper, wood, metal, leather, textile, synthetic. (Primera ed.) Guangzhou: Sendpoints Book Co.
Palau, V. y Ana, G. (2018) Packaging [Edición especial] Gràffica (9).

Web:
Margolin, V. (2012, 11 mayo). El diseñador ciudadano. FOROALFA. https://foroalfa.org/articulos/el-disenador-ciudadano

Otras:
Curtis, A. (2002) El siglo del individualismo. Documental. BBC Four.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Empaque y embalaje				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 5			
Elaborada por: Lic. Liliana Hernández Molinar				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT39-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Aportar los conocimientos teóricos y prácticos para el desarrollo de envases y empaques desde la conceptualización hasta la fabricación.

Propósito: Cada estudiante aprenderá a diseñar los envases o empaques y elementos que permitan la protección del producto para lograr su principal función, así como su fabricación y todo el proceso para poder llegar a ser un producto comercializable.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG3. Creatividad.
CG4.Trabajo colaborativo.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023 Una universidad de excelencia

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Definición, clasificación y funciones	1.1 Definiciones 1.2 Funciones 1.3 Mercadotecnia del envase 1.4 El diseño de los envases
2. Materiales y envasado	2.1 Interacción envase-producto 2.2. Características de los materiales del envase 2.3. Vidrio 2.4. Papel y cartón 2.5. Metal 2.6. Tetra Pak 2.7. Plásticos
3. Método de impresión y etiquetado	3.1. Método de impresión 3.2. Cualidades de los principales sistemas de impresión 3.3. Etiquetas y etiquetado 3.4. Usos de código de barras, codificación y ubicación.
4. Dispositivos de cierre	4.1 Tapas y cierres 4.2. Clasificación de las tapas 4.3. Sistema de seguridad
5. Llenado, envasado, almacenaje y transporte	5.1. Llenado y envasado 5.2 Almacenaje y transporte 5.3. Transportación del producto 5.4. Materiales de embalaje o empaque secundario 5.5 Pruebas de envases

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

6. Medio ambiente y normatividad	6.1. Envase verde y reciclaje 6.2. Marco normativo internacional sobre envases y medio ambiente 6.3. Símbolos para el reconocimiento de material reciclable.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(x)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	(x)
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	(x)	Exposición oral	(x)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	(x)
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(x)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	(x)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	(x)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Investigación, debates, y exposiciones Avances en proyectos Proyecto ordinario	25% 25% 50%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño Industrial o de Producto.

REFERENCIAS

Básicas:
EL MUNDO DEL ENVASE: MANUAL PARA EL DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE ENVASES Y EMBALAJES. Ma. Dolores Vidales Giovannetti. Gustavo Gili, 2007
HISTORIA DEL ENVASE: EL ENVASE EN EL TIEMPO, Ma. Dolores Vidales Giovannetti, Trillas, 2008

Complementarias:
PACKAGING ESSENTIALS: 100 DESIGN PRINCIPLES FOR PACKAGING PACKAGES, Candace Ellicott, Sarah Roncarelli. Rockport Publishers, 2010

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Biónica				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico- técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizada por: Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT08-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad de aprendizaje se estudiará la anatomía y fisiología de los seres vivos y abstraer sus principios y características para su aplicación en el diseño de objetos.

Propósito: Que cada estudiante sea capaz de desarrollar proyectos visuales desde la preproducción hasta la posproducción a través de la búsqueda de soluciones a problemas de diseño desde la observación de los fenómenos naturales y los seres vivos.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG3. Creatividad.
CG8. Apertura a la experiencia.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
Bloque 1: Antecedentes	1.1. Definición 1.2. Principios configurativos de sistemas naturales 1.3. Bioinspiración
Bloque 2: Función y forma	Función 2.1. Protección 2.2. Desplazamiento 2.3. Agarre y sujeción Forma 2.4. Círculo 2.5 Anillos 2.6. Espirales 2.7. Expansión y contracción
Bloque 3: Relación con la naturaleza	3.1. Traslado de principios biónicos a objetos 3.2. Niveles de relación con la naturaleza: Inconsciencia, Inspiración, Transposición e Imitación
Bloque 4: Diseño y Biónica	4.1. Categorías de la descripción 4.2. Análisis biónico

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(x)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en clase	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño industrial, Ingeniero industrial con experiencia en diseño de objetos, Ingeniero mecánico.

REFERENCIAS

Básicas: Benyus, J. (2002). Biomimicry. New York: Harper Perennial.

Complementarias: Vanden, F. (2000). El diseño de la naturaleza o la naturaleza del diseño. Ciudad de México: UAM-A.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Modelado 3D				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación: Teórico-técnico** **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizada por: Ing. Edgardo Mendoza				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT83-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico - Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Para poder hacer modelos 3D, se necesita el conocimiento del uso de software orientado a este tipo de proceso.

Propósito: Cada estudiante será capaz de realizar modelos 3D sencillos y comunicarlo en medios visuales, además de desarrollar la visión espacial, para poder utilizarlas en previsualizaciones o presentaciones profesionales de Productos, utilizando software para hacer 3D, texturas en 2D y compositing.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG3. Creatividad.
CG9. Relación con otros/as.
CG14. Resolución de problemas técnicos.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Se abordarán conceptos y herramientas para realizar modelado 3d de alta calidad con miras de previsualización de objetos y presentaciones.	1. Introducción, Interfaz del programa Maya, conceptos. 2. Modelado básico, uso de polígonos. 3. Modificaciòn de geometrìas con componentes. 4. Modelado con curvas y NURBS. 5. Iluminación. Luces y sombras. 6. Tipos de Sombras y light linking 7. Modelado de Productos. 8. Texturizado de Productos. 9. Product Shot. 10. Simulación de ropa con Cloth y FX. 11. Cámaras y backdrops. 12. Rendering.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros	Ejercicios Financieros.		
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, ejercicios numéricos,			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Entregas de trabajos en fechas indicadas. Entrega de tareas y ejercicios en clase.	Trabajo 1 60% Trabajo 2 40%

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Resultado gráfico. Actitud. Se considerará la asistencia y la participación en clase.	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño, particularmente como Modelador 3D con amplia experiencia práctica y teórica con más de cinco años de experiencia docente.

REFERENCIAS

Básicas:

Autodesk Maya 2020: A Comprehensive Guide, 12th Edition. Prof. Sham Ticko Purdue ,CADCIM Technologies , EUA 2021

Autodesk Maya 2020 Basics Guide. Kelly Murdock,SDC Publications, EUA 2020

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Mecanismos y sistemas				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizada por: Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT82-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje se divide en tres fases, en la primera fase cada estudiante comprenderá la teoría general de mecanismos y el análisis cinemático que le permitirán la comprobación de resultados de diseño, en la segunda fase el estudiantado utilizará herramientas analíticas, gráficas y computacionales para diseñar el tipo de mecanismo y sintetizar las dimensiones de sus elementos que satisfagan tareas específicas de movilidad en maquinaria, en la tercera fase el estudiante será capaz de utilizar manuales técnicos y herramientas computacionales para seleccionar dispositivos mecánicos.

Propósito: Conozca e identifique los diversos recursos analíticos, gráficos y/o computacionales que permitan reconocer y seleccionar mecanismos y sistemas que otorguen las soluciones a necesidades actuales del diseño, ya sea para productos terminados integrados o a la movilidad de elementos mecánicos.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG3. Creatividad.
CG4.Trabajo colaborativo.
CG.5. Cuidado de sí.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CG8. Apertura a la experiencia.
CG15. Integridad personal.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
BLOQUE I: Elementos de Máquinas Simples.	Historia. 1.1. Máquinas simples. De acuerdo con la clasificación tradicional: palanca, Biela, Manivela, Poleas, tornillo.
BLOQUE II: Sistemas de Unión	2.1 Definiciones de Ensamble, Unión, Adherir, pegar, sujetar y soldar. 2.2 Clasificación de las uniones, por forma, fuerza y material.
BLOQUE III: Análisis de mecanismos	3.1. Identificar los elementos de un mecanismo mediante gráficas, animaciones y modelos físicos para poder desarrollar el análisis y síntesis dimensional. 3.2. Analizar mecanismos articulados y de pares inferiores usando herramientas gráficas-analíticas que describir el comportamiento y funcionamiento del mecanismo.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

BLOQUE IV: Síntesis posicional	4.1 Definir una metodología para la síntesis cinemática mediante el uso herramientas gráficas, analíticas y computacionales para diseñar mecanismos que satisfagan con ciertas características cinemáticas de posición.
BLOQUE V: Diseño geométrico	5.1. Definir una metodología para la síntesis geométrica de mecanismos de transmisión mediante el uso de herramientas geométricas y computacionales para satisfacer necesidades del diseño de elementos de transmisión e impulsores.
BLOQUE VI: Creación de Modelos Virtuales de Máquinas.	6.1. Creación con Solidworks a partir de Componentes. 6.2. Actividad 1 - Máquinas Simples con Engranajes, Ruedas o Patas 6.3. Modelos de Máquinas Mecánicas Virtuales disponibles. 6.4. Actividad 2 - Máquinas Simples con Accionamientos. 6.5. Montaje Virtual de un Robot Industrial con Solidworks. 6.6. Detección y Elaboración de Diagramas de Mecanismos Planos en Máquinas. 6.7. Actividad 3 - Construcción de Modelos de Máquinas de Nuestro Entorno.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluación final	30%
Evaluación de actividades efectuadas en sesiones con instructor.	40%
Evaluación de actividades, tareas y trabajos efectuados fuera de clase.	30 %

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Se considerará la asistencia y la participación en el grupo con base en el contenido del curso y en los objetivos planteados, el instructor determinará los instrumentos a emplear para la valoración de cada una de las categorías mencionadas.	
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura o Maestría en Diseño Industrial o Ingeniería mecánica.

REFERENCIAS

Básicas:
Análisis y Síntesis de Mecanismos con Aplicaciones, Cesar Guerra Torres, Editorial Grupo Editorial Patria, 2015.
R. L. Norton, Diseño de maquinaria: Síntesis y análisis de máquinas y mecanismos .4 Ed México: McGraw-Hill, 2009.
Diseño mecánico con SolidWorks, Carlos Rodríguez Vidal y Juan López Maroño, Editorial: Ediciones de la U y Editorial Ra-Ma, 2015.

Web:
https://www.solidworks.com/sw/docs/student_wb_2011_esp.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Presentación de proyectos				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 5			
Elaborada por: Lic. Michele Muris Torreblanca **Actualizada por:** M.D.I. Ariadna Ma. Hernández de la Torre				**Fecha de elaboración:** septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT87-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico - Práctico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica para la adecuada presentación de cualquier desarrollo de producto y así mostrar sus fortalezas.

Propósito: Cada estudiante aprenderá los conceptos, elementos y áreas correspondientes al diseño gráfico para la presentación de objetos.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG3. Creatividad.
CG4.Trabajo colaborativo.
CG6.Orientación al logro.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Competencias laborales

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Configuración básica en un espacio determinado	1.1 Retículas, su utilidad y aplicaciones 1.2 Elaboración de una plantilla para presentación básica 1.2.1 Manual 1.2.2 Illustrator / Software alternativo
2. Tipografías y fotografía	2.1 Uso adecuado en lo editorial 2.2 Tamaños en la tipografía 2.3 Psicología del color 2.4 Encuadres

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	2.5 Edición rápida y retoques 2.6 Uso de Photoshop y/o programas digitales como apoyo
3 Presentación de planos	3.1 Elaboración de pie de plano 3.2 Manejo de información nivel técnico
4 Presentación ejecutiva	4.1 Aplicación hacia un proyecto final de diseño industrial

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(x)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	(x)
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	(x)	Exposición oral	( )
Otros: Elaboración de materiales digitales como instructivos, presentaciones, manuales de uso, brochures, entre otros.			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( )	Experimentación (prácticas)	(x)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(x)	Analogías	(x)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	(x)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(x)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(x)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Desarrollo de plantilla y bitácora fotográfica	30
Presentación de proyecto productivo	20
Presentación ejecutiva	50
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Diseñador Gráfico
Diseñador Gráfico con maestría o especialidad en editorial
Diseñador Industrial

REFERENCIAS

Básicas:
Wang, Kai. Infographics & data visualizations. Presentaciones de infografías y datos. Barcelona : Parramón Arts & Design. 2015
Riggs, Tamye. Tipos: tipografías clásicas para el diseño gráfico contemporáneo. Barcelona: Parramón. 2010
Cairo, Alberto. Infografía 2.0: Visualización interactiva de información de prensa. Madrid: Alamut, 2008.
Mijksenaar, Paul. Una Introducción al diseño de información. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.

Complementarias:
Wilbur, Peter y Michael Burke. Infográfica. Soluciones novedosas para el diseño. Barcelona: Gustavo Gili, 1998

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Müller-Brockmann, Josef. Sistemas de retículas: Un manual para diseñadores gráficos. Barcelona : Gustavo Gili. 1982

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Finanzas básicas				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizada por: Mtra. Bianca Vanessa Farias Bahena				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH08-2	1	0	1	2	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Que cada estudiante sea capaz de comprender y entender que las finanzas es un área de la economía que estudia el intercambio entre los individuos y empresas, así como conocer el funcionamiento de los mercados y capitales de manera general.

Propósito: Las finanzas son fundamentales para la toma de decisiones de ahí la importancia de hablar de ellas conociendo de manera básica los conceptos que intervienen en ella, así como los riesgos que conlleva. Debemos de considerarlas como instrumentos que deben proveer información cualitativa, oportuna y confiable que muestra el comportamiento y desempeño de las entidades económicas.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG3. Creatividad.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Principios Financieros Evaluación de Negocios Planeación Financiera Análisis de estados Financieros Administración de Riesgo Corporativo Inversión Extranjera	● Introducción a las finanzas ● Ciclo financiero y ciclo operativo ● Conceptos y aplicación de los ratios financieros y ejercicios. ● Estructura de un estado financiero, así como conocer los 4 principales estados financieros ● Introducción a los riesgos corporativos ● Introducción a la inversión extranjera ● Criterios de evaluación económica en proyectos. ● Concepto de inversión. ● Fundamentos para el análisis financiero

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros	Ejercicios Financieros.		
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, ejercicios numéricos,			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	
Exposiciones	20 %
Examen de conceptos	20%
Ejercicios prácticos	20%

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023 Una universidad de excelencia

Lecturas Debates	20% 20%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura en Administración, Finanzas, Economía, preferentemente con Maestría en Alta Dirección, Contador Público o afines.

REFERENCIAS

Básicas:

Introducción a las Finanzas, María del Carmen, Valls Martínez, PIRÁMIDE, 2014
Finanzas corporativas, Stephen Ross, Mc Graw Hill. 11 edición, 2018
Fundamentos finanzas corporativas, Ross Stephen, Mc Graw Hill, undécima Edición, 2018
Fundamentos de Administración Financiera, Eugene Brigham, CENGAGE LEARNING, Edición 15 2020
Principios de Administración Financiera, Lawrence Gitman, PEARSON EDUCACIÓN, undécima edición 2016.

Complementarias:

Finanzas para emprendedores, Manzanera, Antonio, BOOKET PAIDÓS, 2019
Finanzas básicas para no financieros, Héctor Ortiz Anaya, CENGAGE LEARNING, 2019
Cómo entender finanzas sin ser financiero, Carmen Karina Tapia Iturriaga, Instituto Mexicano de Contadores Públicos, 2018
Finanzas 4.0 E Inclusión Financiera en México, Portal Boza, Malena, MIGUEL ÁNGEL PORRÚA, 2021

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Marcos legales aplicables al diseño				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 5			
Elaborada y actualizada por: Dra. Zoraida García Carreño				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH12-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolariza
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje contribuye al perfil del profesionista con el marco conceptual de la Propiedad Intelectual (PI). Dentro de su formación integral del estudiante, adquiere los conocimientos de la PI, propiciando que como profesionistas diseñe e implemente estrategias para proteger y posicionar cualquier innovación tecnológica, a través de las diferentes figuras jurídicas reconocidas por el derecho intelectual mexicano.

La propiedad intelectual se relaciona con las creaciones de la mente, como podrían ser las invenciones, las obras literarias y artísticas, por nombrar algunas. Estas innovaciones permiten la creación de nuevas y mejores herramientas, así como distintivos dentro del comercio en México.

El temario comprende seis bloques.

Propósito: Proporcione al estudiante un acercamiento en materia de Propiedad Intelectual o Derecho Intelectual, conociendo sus fundamentos, importancia y trascendencia. Además, el estudiante, a través de continuas actividades durante el curso podrá asimilar apropiadamente las figuras jurídicas que conforman el Sistema de Propiedad Intelectual en México y a nivel internacional.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG1. Resolución de problemas.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
CG15. Integridad personal.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Importancia, naturaleza, conceptos fundamentales y aplicación general de las normas jurídicas. Derecho de la propiedad intelectual.	1.1 Importancia y trascendencia del derecho en la vida social. 1.1.1 Vida social: conflictos y normas. 1.1.2 Clasificación del derecho. 1.1.3 Fuentes y problemas de aplicación de las leyes. 1.1.4 Patrimonio; bienes y propiedad. 1.1.5 Obligaciones: elementos, formas y efectos. Convenios. Contratos. 1.2 El campo del derecho de la propiedad intelectual. 1.2.1 Antecedentes y fundamentos. Definición 1.2.2 Clasificación. 1.2.3 Leyes reglamentarias y conexas
2. Marco legal de la empresa	2.1 Elementos que la integran. 2.2 Clases de empresa: Empresario individual y social. Legislación aplicada

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	2.3 Elección de empresa (individual o colectiva) en referencia al volumen de negocio.
3. Generalidades de la Propiedad Intelectual	3.1 Reflexiones sobre los derechos de Propiedad Intelectual (PI) 3.1.1 Concepto 3.1.2 Su importancia y trascendencia 3.1.3 Antecedentes históricos y estructura en el ámbito internacional 3.2 Sistema de Propiedad Intelectual en México 3.2.1 Antecedentes históricos y estructura en el ámbito nacional 3.2.2 Clasificación en el derecho intelectual mexicano 3.2.2.1 Propiedad Industrial 3.2.2.2 Derechos de Autor
4. Propiedad Industrial en el derecho intelectual mexicano: Invenciones	4.1 Legislación aplicable y autoridad administrativa encargada de su aplicación 4.1.1 Ley de la Propiedad Industrial 4.2 Conceptos básicos 4.3 Invenciones 4.3.1 Patentes 4.3.1.1 Concepto y vigencia 4.3.1.2 Requisitos de patentabilidad 4.3.1.3 Derechos y obligaciones del titular de la patente

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	4.3.1.4 Tramitación 4.3.2 Modelo de Utilidad 4.3.2.1 Concepto y vigencia 4.3.2.2 Requisitos de protección 4.3.2.3 Derechos y obligaciones del titular del registro 4.3.2.4 Tramitación 4.3.3 Diseños Industriales 4.3.3.1 Clasificación 4.3.3.2 Concepto y vigencia 4.3.3.3 Requisitos de protección 4.3.3.4 Derechos y obligaciones del titular del registro 4.3.3.5 Tramitación 4.3.4 Esquema de trazado de circuitos integrados 4.3.4.1 Concepto y vigencia 4.3.4.2 Requisitos de protección 4.3.4.3 Derechos y obligaciones del titular del registro 4.3.4.4 Tramitación 4.3.5 Secreto Industrial 4.3.5.1 Concepto

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

	4.3.5.2 Forma de protección
5. Propiedad Industrial en el derecho intelectual mexicano: Signos Distintivos	5.1 Generalidades 5.2 Marcas 5.2.1 Concepto y vigencia 5.2.2 Función de las marcas 5.2.3 Tipos de Marcas 5.2.4 Clases de Marcas 5.2.5 Marcas registrables y no registrables 5.2.6 Búsqueda de Marcas 5.2.6.1 MARCANET 5.2.7 Derechos y obligaciones del titular de la Marca 5.2.8 Tramitación 5.3 Marca notoriamente conocida y Marca famosa 5.3.1 Concepto 5.4 Marcas colectivas 5.4.1 Concepto 5.5 Nombres comerciales 5.5.1 Concepto 5.5.2 Diferencias con la Marca 5.6 Avisos comerciales 5.6.1 Concepto y vigencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	5.6.2 Tramitación 5.7 Denominaciones de origen 5.7.1 Concepto 5.7.2 Declaración de protección 5.7.3 Autorización de uso
6. Derechos de Autor	6.1 Generalidades 6.1.1 Tratados Internacionales en materia de Derechos de Autor 6.1.2 Marco Jurídico 6.1.3 Conceptos legales 6.1.4 Objeto de protección 6.1.5 Clasificación de obras 6.1.6 Ramas protegidas 6.1.7 Excluyentes de protección 6.2 Derechos de Autor 6.2.1 Derechos morales 6.2.2 Derechos patrimoniales 6.2.3 Modalidades de explotación 6.2.4 Excepción a la titularidad originaria de los derechos patrimoniales 6.2.5 Transmisión de derechos patrimoniales 6.2.7 Limitaciones y excepciones al derecho de autor

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	6.2.8 Dominio público 6.3 Derechos conexos 6.3.1 Concepto 6.3.2 Objeto y sujeto de protección 6.3.3 Limitaciones y duración

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	(X)	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
1° Examen parcial	35%
Portafolio de actividades	50%
Asistencia (80% asistencia a clases)	10%
Calificación por participación	5%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Derecho, preferentemente con estudios o experiencia en propiedad intelectual.

REFERENCIAS

Básicas:
Parets Gómez, Jesús. Teoría y Práctica del Derecho de Autor. Editorial Sista, S.A. de C.V., Primera Publicación, México, 2012.

Pérez Fuentes, Gisela Maria, Parets Gómez Jesús y colabs, La Propiedad Intelectual en la Era de la Globalización. Una Mirada al Ámbito Universitario, Editorial Themis, S.A. de C.V., 1a edición, México, 2008.

Complementarias:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL

Becerra Ramírez, Manuel y Ovilla Bueno, Rocío (Coord.), El desarrollo tecnológico y la propiedad intelectual, México: Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2004.

Parets Gómez, Jesús, El Proceso Administrativo de Infracción Intelectual, Editorial Sista, S.A. de C.V., Primera Publicación, México, 2007.

Web:
https://www.gob.mx/impi
http://www.wipo.int/portal/en/index.html
https://www.indautor.gob.mx/notiautor/presentacion-y-recoleccion-de-documentos.php

Otras:
Ley de Propiedad Industrial Vigente.
Reglamento de la Ley de Propiedad Industrial.
Ley Federal de Variedades Vegetales.
Reglamento de la Ley de Variedad Vegetales.
Ley Federal de derechos de Autor, Vigente.
Reglamento de la Ley de Derechos de Autor

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Seminario de análisis del diseño inclusivo				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y aplicación innovadora del conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 6			
Elaborada por: Mtro. Ilán S. Leboreiro Reyna				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC23-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad de aprendizaje se analizarán los productos de diseño multimedia y su funcionalidad en torno a la inclusión social.

Propósito: Que cada estudiante sea capaz de dilucidar la función social de un objeto de diseño y el cómo se integra como un elemento de inclusión.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG2.Pensamiento crítico
CG4.Trabajo colaborativo.
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Competencias laborales

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
Diseño inclusivo	Definición y antecedentes Diseño para todos o diseño universal Campos de uso Diseño para la sensibilización Diseño para la atención de usuarios específicos Diseño para la inclusión de todas y todos los usuarios

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Evaluaciones parciales por unidad será el 60% Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en clase	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño gráfico, industrial, Ciencias de la Comunicación, Psicología, Ciencias de la Educación o áreas afines, con experiencia en proyectos de inclusión social y física.

REFERENCIAS

Básicas:

Fundación ONCE (2006). Libro blanco del diseño para todos en la universidad. Barcelona: Fundación ONCE.

Betilde Muñoz-Pogossian y Alejandra Barrandes (eds). Equidad e Inclusión Social: superando desigualdades hacia sociedades más inclusivas. OEA, Washington, 2016

Complementarias:

Marina Puyuelo Cazorla, Mónica Val Fiel, Lola Merino Sanjuán, Jaume Gual Ortí, (2018), *Diseño inclusivo y accesibilidad a la cultura*, Universidad Politécnica de Valencia, España.

Armando Alcántara, "Educación superior e inclusión social en méxico: algunas experiencias recientes". Universidades, núm. 57, julio-septiembre 2013, México, Pp. 17-28

Estefanía Slavin "Lo audiovisual como medio de inclusión, un recurso posible para la accesibilidad al patrimonio museal", Investigación + Acción, Año 19 (2016), Núm. 18, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad del Mar del Plata, Argentina, Pp. 27-38.

Web:

Fernández, R, Diseño para todos, disponible en: http://www.inclusivestudio.com Proyectos de diseñó Inclsuivo (Autores varios), disponible en: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/sec_dcu.htm Proyecto WAU: Un caso práctico de diseño inclusivo(2006), disponible en: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/proyecto_wau.htm

Bieler, R, Desarrollo Inclusivo: Un aporte universal desde la discapacidad Disponible en: http://64.233.163.132/search? q=cache:qtFk7kwPBpoJ:siteresources.worldbank.org/EXTLACREGTOPH IVINSPA/Resources/Discapacidad_Ciclod eVidayDesarroloInclusivo_esp.doc+dise %C3%B1o+inclusivo+ejemplos&cd=10&hl =es&ct=clnk&gl=ar

EDaAN, (2004), Articulo sobre el diseño inclusivo. disponible en: www.edean.org

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Géneros y narrativas fotográficas.				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 6			
Elaborada por: Comisión curricular **Actualizada por:** Mtro. Aciel Martin Rivadeneyra Aguirre				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:1**	**Horas prácticas**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT56-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La materia es una introducción teórica a los géneros y narrativas de los medios fotográficos

Propósito: Que los alumnos comprendan y se apropien de los conceptos teóricos relativos a los géneros y narrativas de la fotografía en sus diferentes contextos y usos.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1.Lectura, análisis y síntesis
CB2.Comunicación oral y escrita
CB3.Aprendizaje estratégico
CB4.Razonamiento lógico – matemático
CB5.Razonamiento científico

Competencias genéricas
CG2.Pensamiento crítico
CG3.Creatividad
CG10.Búsqueda, valoración y gestión de información
CG17.Interculturalidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Sobre la naturaleza de la fotografía	La fotografía como signo, como lenguaje, como arte y como medio.
Los dominios de la fotografía: Seriación y verosimilitud	Verosimilitud y subjetividad; el realismo fotográfico.
La fotografía y su contexto	El discurso fotográfico Fotografía y texto Reportaje Gráfico Fotografía documental
Géneros de la fotografía de prensa	Retrato, Deportes; Cultura y sociedad; Reportaje publicitario, Nota Roja.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Fotografía y arte, Fotografía y Ciencia	Ensayo fotográfico artístico, seriaciones. Reportaje científico;

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(x)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )

U.A.E.M.
UAEM
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	(x)	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	10%
Presentaciones individuales y grupales	40%
Ensayo Final	50%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Doctores o maestros que hayan realizado una tesis en áreas afines al PE. Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño. Sociólogos, artistas, comunicadores y periodistas.

REFERENCIAS

Básicas:
Fontcuberta, Joan, Fotografía: conceptos y procedimientos. Una propuesta metodológica. GG, México 1994
Barthes, Roland, Análisis estructural del relato, Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1970
Baeza, Pepe, Por una función crítica de la fotografía de prensa, GG, Barcelona, 2001
Bañuelos Capistrán Jacob, Fotoperiodismo: Imagen, verdad y realidad, Comp. Ética, poética y prosaica: ensayos sobre fotografía documental, México S. XXI, 2008
Claro León Jorge, Los géneros fotoperiodísticos: aproximaciones teóricas
Complementarias: León, Bienvenido, El documental de divulgación científica / Barcelona : Paidós,
Web: www.worlpressphoto.org

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Historia de los medios digitales (Internet y redes sociales)				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Historia **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 6			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña **Actualizada por:** Dra. Gabriela de la Hoz Abdo				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT61-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La presente Unidad de Aprendizaje abordará la historia de los medios digitales como Internet y las redes sociales desde su surgimiento hasta la actualidad

Propósito: Que el estudiante conozca la historia de los medios digitales Internet y redes sociales con el fin de que comprenda sus procesos

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1.Lectura, análisis y síntesis
CB2.Comunicación oral y escrita
CB3.Aprendizaje estratégico
CB4.Razonamiento lógico – matemático
CB5.Razonamiento científico

Competencias genéricas
CG2.Pensamiento crítico
CG4.Trabajo colaborativo
CG10.Búsqueda, valoración y gestión de información
CG11.Comunicación y colaboración en línea
CG17.Interculturalidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Conceptos básicos	• Qué son los medios digitales, Internet y redes sociales • Contexto en el que surgen el Internet y las redes sociales
2. Historia del internet	• Recorrido histórico desde Arpanet hasta las apps
3. Lenguajes de la red	• La pertinencia e importancia de la publicidad dentro de la evolución de los medios de comunicación

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

4. Redes sociales	• Breve recorrido histórico de las redes sociales y su relevancia en el contexto actual
5. WorldWideWeb	• Breve recorrido histórico de la WorldWideWeb y su relevancia en el contexto actual
6. La cultura del Internet y las redes sociales	• Análisis de la cultura virtual en las redes sociales como organización digital

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	(x)
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	(x)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(x)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(x)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Evaluaciones parciales por unidad	50%
Evaluación final	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura o a la materia. Experiencia docente comprobable y manejo de la historia de los medios digitales

REFERENCIAS

Básicas:

- Flores Guevara, Sandra (coord., (2014), Redes sociales digitales: nuevas prácticas para la construcción cultural, Intersecciones, Conaculta, México
- Morales, U. R. (2018). *El ciudadano digital: Fake news y posverdad en la era de internet*. Océano.
-Prada, J. M. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet* (Vol. 13). Ediciones AKAL.
-Roig, H. (2017). La cultura de la conectividad: una historia crítica de las redes sociales. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, *8*(14), 200-202.
- Van Dijck, J. (2019). *La cultura de la conectividad: una historia crítica de las redes sociales*. Siglo XXI editores.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Complementarias:
-Arroyo, N. (2007). ¿Web 2.0? ¿web social? ¿Qué es eso? Revista Educación y biblioteca, 161, 69-74.
-Ainz, G. A. y Rodríguez, P. R. (2019). Redes sociales y dinámicas de grupos. TEXD
-Martínez, J. M. R. (2018). Una aproximación retórica a los memes de internet. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, (27), 995-1021.
-García-Ruiz, R., Morueta, R. T., & Gómez, Á. H. (2018). Redes sociales y estudiantes: motivos de uso y gratificaciones. Evidencias para el aprendizaje. *Aula abierta*, *47*(3), 291-298.
- Palao Pedrós, L. (2020). El futuro crecimiento de las redes sociales: Instagram, Facebook y TikTok.

Web:
-Bahillo, L. (2018). Historia de Internet: cómo nació y cuál fue su evolución. *Recuperado de https://marketing4ecommerce. net/historia-de-internet*.
-Borges, C. (2019, 16 de agosto). Cultura digital: ¿cuáles son sus características e influencias en la sociedad? Rockcontent. https://bit.ly/2O6g0Qs
-Castells, M. (2002, 10 de abril). La dimensión cultural de Internet. Debates culturales de la UOC. https://bit.ly/2BDY7Gi
-Digital. (2019, 15 de julio) Todos los datos y tendencias que necesitas para entender los comportamientos en Internet, redes sociales, móvil y comercio electrónico en 2019. We are social y Hootsuit. https://bit.ly/2Z8sOw5
-Mendoza, N. (2018). Las Redes Sociales en el marco del ciberespacio. Consumidores, comercio electrónico y propiedad intelectual a la luz del caso cubano. Culturas, revista de gestión cultural, 5(1), 53-71 DOI: https://doi.org/10.4995/cs.2018.9967
Miño, R., Rivera, P. y Alonso, C. (2019). Comunidades virtuales: dinámicas emergentes de participación social y aprendizaje entre los jóvenes. Education in the knowledge Society, 20. DOI: http://dx.doi.org/10.14201/eks2019_20_a21

Otras:
-Hernández, V. (2019). Los efectos de los medios de comunicación de masas. Editorial UOC.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de video (tradicional e internet)				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 6			
Elaborada por: Comisión curricular **Actualizada por:** Dra. Gabriela de la Hoz Abdo				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT119-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En la presente Unidad de Aprendizaje se desarrollarán proyectos audiovisuales para medios tradicionales y digitales desarrollando la capacidad de argumentación visual

Propósito: Que el estudiante sea capaz de plantear y desarrollar proyectos audiovisuales cuya transmisión sea posible en medios tradicionales, digitales y por internet.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG3.Creatividad
CG11.Comunicación y colaboración en línea
CG12.Creación de contenidos digitales
CG14.Resolución de problemas técnicos
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M. Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

CL2.Socioemocionales para el trabajo.
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar.
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
1. Proceso de creación en video	• El proceso • El productor • Equipo
2. Bases	• Copyright • Formatos de grabación • Formatos de salida • Presupuestos • Exhibición y distribución
3. Géneros	• Ficción • No ficción

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

4. Transmisión y difusión	• Ancho de banda • Formatos • Dispositivos • Streaming

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( )	Experimentación (prácticas)	(x)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Demostraciones	(x)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(x)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Evaluaciones parciales por unidad	50%
Evaluación final	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Diseñador gráfico, Licenciado en ciencias de la comunicación o Licenciado en cine con experiencia en procesos de producción de video para cine, televisión o internet.

REFERENCIAS

Básicas:

- Soto, J. A. (2016). Manual de producción audiovisual. Ediciones uc.
- Buratti Lauro, P. J. (2019). STORYBOARDS PARA CINE Y PUBLICIDAD. Desde el guión literario al guión gráfico.
- Green D. (2016). The Movie Book: Big Ideas Simply Explained DK Publishing (Dorling Kindersley)
-Meyer, E. (2020). Aquí No Hay Reglas: Netflix Y La Cultura de la Reinvención / No Rules Rules: Netflix and the Culture of Reinvention
- Chandler, G. (2012). Cut by cut. Editing your film or video. Los Ángeles: Michael Wiese Productions
- Sánches, Biosca, V. (2012). El montaje cinematográfico. Teoría y análisis. Barcelona: Paidós.

Complementarias:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

- Londoño-P- roaño, C. (2017). Producción del video musical narrativo y descriptivo-narrativo: desde MTV hasta YouTube. *Razón y palabra*, *21*(1_96), 783-794.
- Rodriguez, C. G. (2016). La producción de videos científicos: un acercamiento teórico. Alteridad, 11(1), 254-264.
- Salinas, J. (1995). Televisión y vídeo educativo en el ámbito universitario: producción, coproducción, cooperación. Educación y Medios de Comunicación en el contexto iberoamericano. Universidad Internacional Iberoamericana. Huelva, 103-120.
- Salinas, J. (1995). Televisión y vídeo educativo en el ámbito universitario: producción, coproducción, cooperación. Educación y Medios de Comunicación en el contexto iberoamericano. Universidad Internacional Iberoamericana. Huelva, 103-120.

Otras:

- Cuadros Huayhua, D. (2019). *Cine independiente y plataformas streaming Caso de innovación INDIE. pe* (Doctoral dissertation, UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS).

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de desarrollo de proyecto de producción				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación**: Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 6			
Elaborada por: Comisión curricular **Actualizada por:** Lic. Carolina Valdez Calderón				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT105-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La presente Unidad de Aprendizaje abordará el proceso de desarrollo de un proyecto audiovisual comenzando por la definición de la temática y sus objetivos para posteriormente pasar a la etapa de organización y coordinación de las diferentes áreas que colaboran en la realización, así como la gestión y administración de los recursos técnicos y humanos.

Propósito: Que el estudiante identifique las etapas y tareas en el proceso de realización de un audiovisual y que sea capaz de formular proyectos y gestionar de manera adecuada los recursos técnicos, humanos y tiempos de ejecución.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.

CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1.Resolución de problemas
CG3.Creatividad
CG4.Trabajo colaborativo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG6.Orientación al logro
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG17.Interculturalidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Pre-Producción	1.1 Guionismo 1.1.1 Objetivos de la producción audiovisual 1.1.2 Sinopsis, argumento y logline 1.1.3 Guion literario 1.1.4 Escaleta 1.2 Equipo de Dirección 1.2.1 Funciones del director, asistente de director

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	1.2.2 Guión técnico 1.2.3 Storyboard 1.3 Equipo de Producción 1.3.1 Funciones del productor, asistente de producción, productor ejecutivo, productor asociado, gerente de producción. 1.3.2 Cronograma de producción 1.3.3 Scouting 1.3.4 Casting 1.3.5 Plan de rodaje 1.3.6 Desglose de producción 1.3.7 Órdenes de rodaje
2. Producción	2.1 Diseño de arte 2.2 Vestuario y maquillaje 2.3 Grabación /rodaje
3. Post-producción	3.1 Edición – Tipos de montaje 3.2 Corrección de color – Psicología del color en la imagen

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	(X)
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia Evaluaciones parciales por unidad Evaluación final	10% 60% 30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura o a la materia con experiencia docente comprobable en procesos de producción de video para cine, televisión o internet.

REFERENCIAS

Básicas:

- Carpio, S. (2015). *Arte y gestión de la producción audiovisual*. Perú: Ediciones de la U.
- Kindem, G., & Musburger, R. B. (2006). *Manual de producción audiovisual digital*. Omega.
- Fernández, F., & Barco, C. (2009). *Producción cinematográfica. Del proyecto al producto*. España: Ediciones Díaz de Santos.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

- Fernández, F., & Martínez, J. (2013). *Manual del productor audiovisual*. España: Editorial UOC.

Complementarias:

- Puccini, S. (2015). *Guión de documentales: de la preproducción a la posproducción*. Argentina: La marca editora.
- Aranda, D., & De Felipe, F. (2006). *Guión audiovisual*. España. EDIUOC.
- Thompson, R. (2001). *Manual de montaje. Gramática del montaje cinematográfico*. España: Plot Ediciones.
- Carriere, J. (2013). *Práctica del guión cinematográfico*. México: Paidós.

Web:

- Álvarez, R. (2018). *Sobre las estructuras narrativas en el relato cinematográfico*. Recuperado de https://medium.com/@Mise_en_sceneHV/sobre-las-estructuras-narrativas-en-el-relato-cinematogr%C3%A1fico-146dcbd9c982

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Escenografía digital				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 6			
Elaborada por: **Actualizada por:** Ing. Edgardo Mendoza				**Fecha de elaboración:** **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas :**	**Horas totales :**	**Créditos :**	**Tipo de unidad de aprendizaje :**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT40-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Exhibir y producir el entorno y la ambientación adecuada que refuerce el entendimiento de la historia que se muestra en diferentes tipos de escenarios.

Propósito: Elaborar escenografías mediante el manejo de la estructuración del guion que se propone mostrar, comunicar por medios representativos el planteamiento y adecuación espacial de escenarios. Desarrollar creativamente soluciones viables para la construcción de escenografías utilizadas en TV, cine y video.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis. CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG1.Resolución de problemas
CG3.Creatividad
CG4.Trabajo colaborativo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
El estudiante desarrollará escenografías de diferentes tipos de ambientes y medios de la comunicación, representará gráficamente el planteamiento y adecuación espacial de escenarios para su vialidad en la construcción.	PROYECTO Y VISUALIZACIÓN Representación espacial Análisis de ambientes y espacios Elaboración de storyboard Idea principal construida con colores, texturas, luz, sombras, escala, interiores, exteriores Percepción del espacio Materiales Iluminación

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	Procesos constructivos para escenografías REPRESENTACIÓN GRÁFICA Elaboración del espacio escénico Plata, cortes, alzados y detalles explicativos Maquetas y modelos Despieces en montaje Instalaciones requeridas en una escenografía Diseño de escenografía interior Diseño de escenografía exterior PRODUCCIÓN DE ESCENOGRAFÍA Presentación de propuesta escenográfica Presupuesto Ruta de elaboración y construcción

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(x)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	(x)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(x)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(x)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad Evaluación de proyectos final Se considerará la asistencia y la participación en el grupo	60 % 40 %
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOORADO

Doctores o maestros que hayan realizado una tesis en áreas afines al PE. Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño. Artistas, diseñadores industriales o arquitectos con experiencias comprobables en medios audiovisuales.

REFERENCIAS

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Básicas:

Arias de Cossio, A. M. y Hernández Perea, J. (1991), Dos siglos de escenografía en Madrid, Mondadori, Madrid.

Davis, T. (2002), Escenógrafos, Océano, Barcelona.

Ettedgui, P. (2001), *Diseño, producción y dirección artística*, Océano, Barcelona.

Ferrari Pablo, Diaz Rogelio,Gentile Monica. (2007), Escenografía Cinematográfica,La Crujia,Argentina.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Introducción a la Radio				**Ciclo de formación:** Profesional. **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 6			
Elaborada por: Lic. Sonalí Arias Carranco **Actualizada por:** Lic. Sonalí Arias Carranco				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT74-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta Unidad de Aprendizaje se abordará de forma teórica y práctica todo lo relacionado con la proyección y realización de un programa de radio.

Propósito: El estudiante proyectará y participará en la realización de un programa de radio aplicando sus conocimientos de géneros y narrativas radiofónicas.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG1.Resolución de problemas
CG3.Creatividad
CG4.Trabajo colaborativo
CG8.Apertura a la experiencia
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
1. Etapas de producción.	1.1 Planificación y gestión en medios. 1.2 Pre-producción. 1.3 Producción. 1.4 Post-producción. 1.5 Procesadores de audio. 1.6 Gestión y administración de la producción radiofónica.
2. La radio como instrumento de difusión del conocimiento.	2.1 Creatividad en la radio. 2.2 Audiencias, contenidos y formatos.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

3. Planeación de programas para la difusión del conocimiento.	2.3 La radio como herramienta para la difusión del conocimiento. 3.1 Elección de tema 3.2 Elección de audiencia 3.3 Elección de género 3.4 Elección de locutores
4. Producción de programa de radio para la difusión del conocimiento.	4.1 Presentación de un proyecto de radio para la generación de conocimiento. 4.2 Dirección de un programa de radio enfocado en la generación del conocimiento. 4.3 Ejecución de un programa de radio.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( )	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Tareas y trabajos en clase	20%
Prácticas	40%
Proyecto final	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia RECTORÍA 2018-2023 SECRETARÍA GENERAL

Licenciado en Ciencias de la Comunicación, Licenciado en Medios Audiovisuales o afines. Especialista en producción de radio.

REFERENCIAS

Básicas: KISCHINHEVSKY, MARCELO (2017). Radio y medios sociales: Mediaciones e interacciones radiofónicas digitales. HILLIARD, Robert L. (2000): Guionismo para radio, televisión y nuevos medios, International Thomson Editores; México.
Complementarias: PÉREZ Y TELLO (2004): La entrevista radial. Ed. La Crijìa, Buenos Aires.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Planeación estratégica				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo Humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 6			
Elaborada por: Mtra. Bianca Vanessa Farias Bahena				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH17-2	1	0	1	2	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La planeación estratégica es importante conocer los factores que se involucra en el quehacer cotidiano de las empresas a fin de conocer su medio ambiente en donde se involucran, proveedores, empleados, clientes. Es importante conocer cuáles son los elementos de su ambiente interno y externo porque no solo se trata de formular estrategias si no la manera en la cual se implementaran el impacto que están tendrán, así como conocer su vulnerabilidad ante el mercado más en este mundo complejo y dinámico en donde por supuesto la globalización impacta en la toma de decisiones.

Propósito: Aprender a conocer los diferentes conceptos que intervienen dentro de la Planeación estratégica como son la misión, visión, objetivos, metas, políticas a fin de poder estructurar un plan de acción que permita tener una visión para las organizaciones a fin de que estas sean exitosas y que se puedan mantener durante un largo tiempo.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG2. Pensamiento crítico.
CG4.Trabajo colaborativo.
CG6.Orientación al logro.
CG7. Gestión emocional.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
● Fundamentos de Planeación estratégica ● Análisis del entorno externo y interno de la organización ● Formulación, Implementación y evaluación de estrategias ● Elaboración de un plan estratégico	● Introducción a la Planeación estratégica Conceptos de Planeación Estratégica, Táctica y operacional ● Conceptos como elementos que intervienen en la elaboración de un plan estratégico: Misión, Visión, objetivos. Metas, valores. de la empresa ● Matriz F.O.D.A. ● Matriz PEST o PESTEL ● Análisis STEP-SOE ● Evaluación de Riesgos

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados)			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	
Exposiciones	20%
Examen de conceptos	20%
Ejercicios prácticos	20%
Lecturas	20%
Debates	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Administración, o cualquier área a fin económica- administrativa.

REFERENCIAS

Básicas:

- Planeación Estratégica, Idalberto Chiavenato, MC Graw Hill, año 2018
- Planeación Estratégica: El Octagrama de valor, Guillermo Hijar Fernández, LIMUSA, año 2015
- Administración Estratégica, Charles Hill, CENGAGE LEARNING, 2019
- Administración Estratégica Teoría casos con connect 12 meses, Arthur Thompson, MC GRAW HILL, 2018.

Complementarias:

- Manual Práctico Planeación Estratégica, José Javier González Millán/Myriam Teresa Rodríguez, DIAZ DE SANTOS, 2020
- Planeación estratégica por áreas funcionales, guía práctica, Alejandro Eugenio Lerma y Kirchner. ALFAOMEGA GRUPO EDITOR, 2016
- Planeación Estratégica. El rumbo hacia el Éxito 3ra Edición, Münch Galindo, Lourdes, Trillas, 2014

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de comportamiento profesional				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 6			
Elaborada por: Mtra. Bianca Vanessa Farias Bahena				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas :**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH24-3	1	1	2	3	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Analizar en conjunto con el estudiante la manera en la cual deberá de desarrollar su profesión, en dónde realice su ejercicio profesional con integridad, competitividad, respeto y responsabilidad, con el fin de poder establecer su propio código de ética como profesional en el área.

Propósito: Que cada estudiante sea capaz de tener un análisis crítico respecto de las situaciones que se presenten en donde sea capaz reconocer y expresar un juicio respecto de los ejercicios teórico-práctico que se le presenten, teniendo de conocimiento todos los elementos necesarios que se aprenderán, a fin de desarrollar su parte analítica y crítica, así como formular su código de ética en el que hacer de su profesión como Diseñador Industrial, detectando cuáles serán los valores y principios éticos por los cuales realizará el ejercicio de su profesión y la responsabilidad social en el ejercicio de su ambiente que lo ayudaran para reflexionar el entorno de su ética profesional y laboral.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Competencias genéricas
CG5.Cuidado de sí.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG9. Relación con otros/as.
CG15. Integridad personal.
CG17. Interculturalidad.
Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
Ética Profesional	Tu entorno
Manejo de conflictos	Ética Organizacional
Códigos de ética organizacionales	Importancia de ser Profesional y Profesionista
Empresas Socialmente Responsables	Ética y Responsabilidad Social
Ética Laboral	Clima y Ambiente Laboral
Comunicación	Reflexiones éticas (Casos Prácticos)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(x)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(x)	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	(x)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	(x)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, juego de roles, experiencia estructurada).			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	
Exposiciones	20%
Examen de conceptos	20%
Ejercicios prácticos	20%
Lecturas	20%
Realización de reportes	10%
Debates	10%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Administración, Psicología, Sociología o áreas afines.

REFERENCIAS

Básicas:
Rebeil Corella Maria Antonieta, Responsabilidad Social Organizacional, (2012), Trillas
Gilli Juan José, ética y empresa: Valores y responsabilidad Social en la Gestión (2012), Granica
Dacasa López Eduardo, Ética empresarial, Responsabilidad Social y Gobierno Corporativo (2019), Trillas

Complementarias:
Simmel, G. (2010). El conflicto. Sociología del antagonismo (J. Eraso, Trad.). Madrid, España: Sequitur.

Otras:
Raffino, M. E. (2019). Concepto de profesionalismo. Recuperado de: https://concepto.de/profesionalismo/

Bolaños, A. y Lavado, J. A. (s.f.). Diálogos. Ética aplicada a empresas y organizaciones. Disponible en: https://factorhuma.org/attachments/article/tabla_acciones_indicadores.pdf

Naciones Unidas. (2018). La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Una oportunidad para América Latina y el Caribe. Santiago: Autor. Recuperado de: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Ruiz, S., Villanueva, C. y May, O. (2017). Taller de ética: un enfoque por competencias. México: Patria. Recuperado de: https://books.google.com.mx/books?id=fTZCDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Taller+de+%C3%A9tica:+un+enfoque+por+competencias&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjXvsPt3LnnAhULEawKHTEpAncQ6AEIKTAA#v=onepage&q=Taller%20de%20%C3%A9tica%3A%20un%20enfoque%20por%20competencias&f=false

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Seminario de análisis del diseño inclusivo				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y aplicación innovadora del conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 6			
Elaborada por: Comisión curricular **Actualizada por:** Mtro. Ilán S. Leboreiro Reyna				**Fecha de elaboración:** septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC21-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad de aprendizaje se analizarán los productos de diseño y su funcionalidad en torno a la inclusión social.

Propósito: Que cada estudiante sea capaz de dilucidar la función social de un objeto de diseño y el cómo se integra como un elemento de inclusión.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2.Pensamiento crítico
CG4.Trabajo colaborativo.
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Diseño inclusivo	Definición y antecedentes Diseño para todos o diseño universal Campos de uso Diseño para la sensibilización Diseño para la atención de usuarios específicos Diseño para la inclusión de todos los usuarios

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad será el 60% Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en clase	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño gráfico, industrial, Ciencias de la Comunicación, Psicología, Ciencias de la Educación o áreas afines, con experiencia en proyectos de inclusión social y física.

REFERENCIAS

Básicas:
Fundación ONCE (2006). Libro blanco del diseño para todos en la universidad. Barcelona: Fundación ONCE.
Betilde Muñoz-Pogossian y Alejandra Barrandes (eds). Equidad e Inclusión Social: superando desigualdades hacia sociedades más inclusivas. OEA, Washington, 2016

Complementarias:
Marina Puyuelo Cazorla, Mónica Val Fiel, Lola Merino Sanjuán, Jaume Gual Ortí, (2018), Diseño inclusivo y accesibilidad a la cultura, Universidad Politécnica de Valencia, España.
Armando Alcántara, "Educación superior e inclusión social en méxico: algunas experiencias recientes". Universidades, núm. 57, julio-septiembre 2013, México, Pp. 17-28

Web: Fernández, R, Diseño para todos, disponible en: http://www.inclusivestudio.com Proyectos de diseñó Inclsuivo (Autores varios), disponible en: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/sec_dcu.htm Proyecto WAU: Un caso práctico de diseño inclusivo (2006), disponible en: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/proyecto_wau.htm
Bieler, R, Desarrollo Inclusivo: Un aporte universal desde la discapacidad Disponible en: http://64.233.163.132/search? q=cache:qtFk7kwPBpoJ:siteresources.worldbank.org/EXTLACREGTOPH IVINSPA/Resources/Discapacidad_Ciclod eVidayDesarroloInclusivo_esp.doc+dise %C3%B1o+inclusivo+ejemplos&cd=10&hl =es&ct=clnk&gl=ar
EDaAN, (2004), Articulo sobre el diseño inclusivo. disponible en: www.edean.org

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño de ambientes				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 6			
Elaborada y actualizada por: Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT16-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: El diseño de ambientes permite crear espacios que combinan ergonomía, percepción, función y significado en recintos privados y públicos.

Propósito: La unidad de aprendizaje es una introducción a los elementos fundamentales del diseño de espacios para lograr una concepción y desarrollo de ambientes ya sea interiores o exteriores.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1.Resolución de problemas
CG3.Creatividad
CG4.Trabajo colaborativo
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Fundamentos 2. Espacios 3. Superficies 4. Elementos 5. Imagen corporativa aplicada en espacios	1. Fundamentos a. Conceptos básicos del dibujo y clasificación b. Historia y antecedentes del diseño de ambientes c. Elementos 2. Espacios a. Proporciones de un espacio b. Distribución c. Tipos de espacios d. Normativa y código de accesibilidad e. Ergonomía 3. Superficies a. Color b. Materiales c. Texturas 4. Elementos a. Mobiliario b. Accesorios c. Iluminación d. Detalles 5. Imagen Corporativa aplicada en espacios a. Espacios de trabajo

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

	b. Merchandising c. Vitrinas d. Espacios

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros	fotografía, videos, documentales.		
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	(x)
Seminario de investigación	(x)	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Discusión dirigida, diario reflexivo			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluación final. Evaluación de actividades efectuadas en sesiones con instructor. Evaluación de actividades, tareas y trabajos efectuados fuera de clase. Se considerará la asistencia y la participación en el grupo Con base en el contenido del curso y en los objetivos planteados, el instructor determinará los instrumentos a emplear para la valoración de cada una de las categorías mencionadas. Los alumnos realizarán ejercicios prácticos según el tema revisado en cada clase y entregarán un proyecto final de manera individual o por equipo.	30% 40% 30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño de Interiores o afines.

REFERENCIAS

Básicas:

Chris Grimley y Mimi Love, Color, espacio y estilo: Gustavo Gili, 2012
Francis D.K. Ching y Corky Binggeli, Diseño de Interiores. un manual: Gustavo Gili, 2015

Complementarias:
Dudek, Mark. Children's Spaces. Amsterdam: Architectural, 2005

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Animación 3D				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación: Teórico-técnico** **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 6			
Elaborada y actualizada por: Ing. Edgardo Mendoza				**Fecha de elaboración:** **Fecha de revisión y actualización:** Agosto 2021			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT03-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórica - Práctica	Escolarizada presencial o virtual
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Para poder hacer animaciones 3D, se necesita el conocimiento del uso de software orientado a este tipo de animación.

Propósito: Cada estudiante será capaz de realizar animaciones 3D sencillas, mediante el uso de software especializado y el desarrollo de visión espacial, para poder utilizarlas en cortos animados, o de manera profesional como comerciales, utilizando software para hacer 3D, texturas en 2D y compositing y comunicar en medio audiovisuales.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG3. Creatividad.
CG12. Creación de contenidos digitales.
CG13. Seguridad en la red.
CG14. Resolución de problemas técnicos.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG17. Interculturalidad.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Se abordarán conceptos y herramientas para realizar animación 3d de alta calidad con miras cinematográficas o uso en internet.	1. Introducción, Interfaz del programa Maya, conceptos. 2. Modelado básico, uso de polígonos. 3. Modificación de geometrías con componentes. 4. Modelado con curvas y NURBS. 5. Modelado bàsico de Personaje 6. Edición de UVs y uso de Texturas 7. Rigging.Creación de esqueleto y controles. 8. Animación, Keyframing, Curvas de Animación. 9. Breakdowns. 10. Luces, sombras. 11. Cámaras y backdrops. 12. Rendering.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Entregas de trabajos en fechas indicadas. Entrega de tareas y ejercicios en clase. Resultado gráfico. Actitud. Se considerará la asistencia y la participación en clase.	Trabajo 1 60% Trabajo 2 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño, preferentemente con competencias en animación 3D con amplia experiencia práctica y teórica con más de cinco años de experiencia docente.

REFERENCIAS

Básicas:

Autodesk Maya 2020: A Comprehensive Guide, 12th Edition. Prof. Sham Ticko Purdue ,CADCIM Technologies , EUA 2021

Autodesk Maya 2020 Basics Guide. Kelly Murdock,SDC Publications, EUA 2020

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño y producción de videojuegos básicos				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 6			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña **Actualizada por:** Lic. Isaac Jhonatan Lara Ochoa				**Fecha de elaboración:** septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT38-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Con un pasado corto, un presente radical y un futuro grandioso e incierto, la gamificación y los videojuegos se han insertado en nuestro día a día a través de distintos entornos y aplicaciones, yendo más allá del entretenimiento como tal. El hecho lúdico de la interactividad permite que se genere aprendizaje o se estimulen capacidades motrices e intelectuales que bien guiadas pueden resultar en importantes beneficios al individuo. En este curso se proveerá al alumno con los conocimientos conceptuales y técnicos enfocados en el área de diseño para videojuegos, a través de la exposición práctica del desarrollo de múltiples piezas partiendo desde la ideación, iteración, prototipo de mecánicas y dinámicas, narrativa e interfaz de usuario.

Propósito: Que el estudiante conozca y maneje los conceptos básicos de forma teórico-práctica de la programación estructurada y orientada a objetos para que pueda realizar proyectos básicos de videojuegos. El estudiante adquirirá un conocimiento práctico y teórico de la programación de videojuegos y analizará las repercusiones perceptivas y cognitivas del mismo. Al finalizar el curso, el alumno será capaz de describir los fundamentos teóricos competentes en el diseño de (video) juegos y podrá aplicar y evaluar diferentes aproximaciones para la elaboración de piezas interactivas-lúdicas utilizando las técnicas abordadas en el curso.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG3. Creatividad.
CG4.Trabajo colaborativo.
CG12. Creación de contenidos digitales.
CG13. Seguridad en la red.
CG14. Resolución de problemas técnicos.
CG17. Interculturalidad.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Introducción	- Historia de los videojuegos - Exploración de los conceptos básicos de programación y los diversos motores de trabajo - Videojuegos en la educación
2. Diseño y desarrollo	- El valor del diseño en los videojuegos - Diseñadores de videojuegos

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	- Desarrolladores, motores y lenguajes - El jugador, el entorno y las plataformas - Mecánicas y dinámicas
3. Estilos	- La estética en el diseño de interacción (IxD) - Estilos narrativos interactivos - Inteligencia artificial
4. Ejecución y publicación	- Audiencias - Niveles de dificultad - Clasificaciones - Depuración de errores - Plataformas de salida

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales	60 %
Evaluación de proyecto final	25 %
Participación y asistencia	15 %
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o Doctorado en áreas afines a la licenciatura o la materia. Preferentemente con experiencia en programación de interactivos o programación orientada a objetos. Experiencia docente comprobable.

REFERENCIAS

Básicas:

Anthropy, A. and Clark, N. (201). *A game design vocabulary*. Addison-Wesley.
Farrell, J. (2014). *Programming logic and design*. Cengage learning.
Schell, J. (2019). *The Art of Game Design*. CRC Press LLC.
Solarski, C. (2017). *Interactive stories and video game art: a storytelling framework for game design*. Taylor & Francis.

Complementarias:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Bell, K. (2018). *Game On! Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator.* John Hopkins University Press.
Halpern, J. (2019). *Developing 2D Games with Unity: Independent Game Programming with C#.* Apress Media LLC.
Stemkoski, L. and Leider, E. (2017). *Game development with Construct 2*. Apress.

Web:
Hunicke, Robin & Leblanc, Marc & Zubek, Robert. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. AAAI Workshop - Technical Report. 1.
Gingold, Chaim. (2005). *What WarioWare can teach us about Game Design*. Game Studies. 5.

Otras:
Amis, M. (2015). *La invasión de los marcianos*. Malpaso Ediciones.
Marín Díaz, V. (2005). *Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa*. Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, (26), 113-119. D - Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación.
Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things*. Basic Books.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño editorial				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico–Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 6			
Elaborada por: Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila **Actualizada por:** Mtra. Jael Araceli González Pérez				**Fecha de elaboración:** septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT20-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica del diseño del diseño editorial, tomando en cuenta la planeación y el cuidado de las ediciones.

Propósito: Que el alumno amplifique, desarrolle y aumente sus conocimientos y el manejo de herramientas de diseño editorial, así también, sistematice procesos editoriales mediante bases sólidas de planteamiento, ejecución, producción y comercialización de piezas de diseño, mediante soluciones eficientes en la planeación, administración y organización de productos editoriales impresos y digitales, para dar entrada al mercado editorial a proyectos profesionales con alto sentido de calidad, estructura, coherencia y unidad de sentido, que satisfagan las demandas comunicacionales y estéticas del mercado de forma integral.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG3. Creatividad.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG12. Creación de contenidos digitales.
CG13. Seguridad en la red.
CG14. Resolución de problemas técnicos.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.
Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
I. Antecedentes	I. ANTECEDENTES Historia del diseño editorial El mercado editorial Tipos de lectores Catálogos editoriales
II. Soportes	II. SOPORTES Tipos de papel/ Sustratos Tamaños Características Formatos digitales
III. Cálculo Editorial	III. CÁLCULO EDITORIAL Costos fijos Costos variables

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	Precio de venta al público
IV. Producción	IV. PRODUCCIÓN Formatos Pliegos Selección de materiales
V. Contenido	V. CONTENIDO Cuidado de la edición Ortotipografía Manual de estilo editorial Pruebas
VI. Impresión y Acabados	VI. IMPRESIÓN Y DISEÑO Tipos de impresión Impresión en prensa plana Impresión en rotativa Encuadernación Acabados

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	**Porcentaje**
Estudios de caso	20%
Ejercicios prácticos	20%
Asistencia	10%
Avances de proyecto	20%
Proyecto final	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño gráfico y editorial, preferentemente con experiencia docente.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

REFERENCIAS

Básicas:
De Buen, Unna, Jorge. Manual de diseño editorial. Gijón: Trea, 2008.
Haslam, Andrew. Creación, diseño y producción de libros. Barcelona:Blume, 2010.
Fernández del Castillo, Gerardo. Entre el oficio y el beneficio: el papel del editor. México: Universidad de Guadalajara,2007.
Zavala Ruiz, Roberto. El libro y sus orillas. México: FCE, 2008.
Bringhurst, Robert. Los elementos del estilo tipográfico. México: FCE, 2014.
Alvárez Marín, Raquel. Ortotipografía Para Diseñadores. Barcelona: Gustavo Gili, 2013.

Complementarias:
Willberg, Hans Peter y Fiedrich Forssman, Primeros auxilios en tipografía. Consejos para diseñar con tipos de letras. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.
Zapaterra, Yolanda. Diseño editorial. Periódicos y revistas. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

Web: Blog Mariana Eguaras – Consultoría Editorial

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Cartel				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 6			
Elaborada por: Mtro. Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT09-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica del cartelismo.
Los estudiantes adquieren habilidades, conocimientos, actitudes y aptitudes lo cual contribuye en un mayor desempeño académico y laboral para cumplir con las metas propuestas como: capacidad de trabajo individual y en equipo, adaptación al cambio, creatividad, habilidades en el uso de las tecnologías y la comunicación, razonamiento crítico, aprendizaje autónomo, gestión del tiempo, capacidad autocrítica, responsabilidad social, capacidad de investigación, capacidad de abstracción, habilidades interpersonales y compromiso ético.
Los estudiantes adquieren destrezas que les permite enfrentarse con éxito a la sociedad del conocimiento, que demanda profesionales capaces de desempeñar tareas y resolver problemas de distinta índole. Adquieren habilidades para el desarrollo de cuestiones de orden general como: capacidad para identificar las necesidades socio-culturales, así como la capacidad para innovar, diseñar, elaborar y difundir un producto cultural, social, político o económico.

Propósito: Cada estudiante aprenderá los conceptos y métodos del cartelismo y su aplicación de acuerdo con la función comunicativa del objeto de diseño, mediante el desarrollo de competencias para desarrollar habilidades para el diseño de carteles y dotar de difusión a entidades públicas, privadas, comerciales, sociales.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG3. Creatividad.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
CG12. Creación de contenidos digitales.
CG17. Interculturalidad.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

1. Antecedentes	1.1 Los primeros carteles 1.2 Art Nouveau 1.3 Simbolismo
2. Importancia y vigencia	2.1 Un grito en la pared
3. Arte y comunicación	3.1 Movimientos artísticos formales 3.2 Movimientos decorativos 3.3 El cartelismo profesional
4. La imagen como objeto social	4.1 El idioma popular 4.2 Carteles y humor 4.3 Política, revolución y guerra
5. Tipología	5.1 Aplicaciones

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Ejercicios 50% Asistencia 20% Proyecto final 30%	50% 20% 30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciado, de preferencia maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura y la materia. Experiencia comprobable y de calidad en la proyección y ejecución de proyectos afines. Formación en diseño o artes con experiencia docente.

REFERENCIAS

Básicas: Las referencias son fundamentales no importando el año de su publicación.
Barnicoat, John. Los carteles, su historia y su lenguaje. Barcelona: Gustavo Gili, 1999.
Consuegra, David. El lenguaje del cartel. El cartel como fin y como medio. Bogota: Auros Copias, 2006.
Dondis, A. D. La sintaxis de la imagen. Gustavo Gili. Barcelona, 2017

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. UAEM SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Acaso, M. El lenguaje visual. Paidós. Barcelona, 2006

Complementarias:

Carlucci, María Laura. El afiche como herramienta de comunicación visual con fines sociales: Análisis del proceso de diseño. Madrid: EAE, 2012.

Coronado, Diego. La metáfora del espejo: Teoría e historia del cartel publicitario. Sevilla: Alfar, 2012.

Riañi, Carlos; Juan de la Rosa y Diego Bermúdez. Metodologías para el diseño de cartel social desde América Latina. Bogota: Universidad Nacional de Colombia, 2010.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Planeación estratégica				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo Humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 6			
Elaborada por: Mtra. Bianca Vanessa Farias Bahena				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH15-2	1	0	1	2	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La planeación estratégica es importante conocer los factores que se involucran en el quehacer cotidiano de las empresas a fin de conocer su medio ambiente en donde se involucran, proveedores, empleados, clientes. Es importante conocer cuáles son los elementos de su ambiente interno y externo porque no solo se trata de formular estrategias si no la manera en la cual se implementaran el impacto que están tendrán, así como conocer su vulnerabilidad ante el mercado más en este mundo complejo y dinámico en donde por supuesto la globalización impacta en la toma de decisiones.

Propósito: Aprender a conocer los diferentes conceptos que intervienen dentro de la Planeación estratégica como son la misión, visión, objetivos, metas, políticas a fin de poder estructurar un plan de acción que permita tener una visión para las organizaciones a fin de que estas sean exitosas y que se puedan mantener durante un largo tiempo.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG2. Pensamiento crítico.
CG4.Trabajo colaborativo.
CG6.Orientación al logro.
CG7. Gestión emocional.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
● Fundamentos de Planeación estratégica ● Análisis del entorno externo e interno de la organización ● Formulación, Implementación y evaluación de estrategias ● Elaboración de un plan estratégico	● Introducción a la Planeación estratégica Conceptos de Planeación Estratégica, Táctica y operacional ● Conceptos como elementos que intervienen en la elaboración de un plan estratégico: Misión, Visión, objetivos. Metas, valores. de la empresa ● Matriz F.O.D.A. ● Matriz PEST o PESTEL ● Análisis STEP-SOE ● Evaluación de Riesgos

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados)			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	
Exposiciones	20%
Examen de conceptos	20%
Ejercicios prácticos	20%
Lecturas	20%
Debates	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Administración o cualquier área a fin económica- administrativa.

REFERENCIAS

Básicas:

- Planeación Estratégica, Idalberto Chiavenato, MC Graw Hill, año 2018
- Planeación Estratégica: El Octagrama de valor, Guillermo Hijar Fernández, LIMUSA, año 2015
- Administración Estratégica, Charles Hill, CENGAGE LEARNING, 2019
- Administración Estratégica Teoría casos con connect 12 meses, Arthur Thompson, MC GRAW HILL, 2018.

Complementarias:

- Manual Práctico Planeación Estratégica, José Javier González Millán/Myriam Teresa Rodríguez, DIAZ DE SANTOS, 2020
- Planeación estratégica por áreas funcionales, guía práctica, Alejandro Eugenio Lerma y Kirchner. ALFAOMEGA GRUPO EDITOR, 2016
- Planeación Estratégica. El rumbo hacia el Éxito 3ra Edición, Münch Galindo, Lourdes, Trillas, 2014

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de comportamiento profesional				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 6			
Elaborada por: Mtra. Bianca Vanessa Farias Bahena				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH22-3	1	1	2	3	Obligatoria	Teórico - Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura el Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Analizar en conjunto con el estudiante la manera en la cual deberá de desarrollar su profesión, en dónde realice su ejercicio profesional con integridad, competitividad, respeto y responsabilidad, con el fin de poder establecer su propio código de ética como profesional en el área.

Propósito: Que cada estudiante sea capaz de tener un análisis crítico respecto de las situaciones que se presenten en donde sea capaz reconocer y expresar un juicio respecto de los ejercicios teórico-práctico que se le presenten, teniendo de conocimiento todos los elementos necesarios que se aprenderán, a fin de desarrollar su parte analítica y crítica, así como formular su código de ética en el que hacer de su profesión como Diseñador Industrial, detectando cuáles serán los valores y principios éticos por los cuales realizará el ejercicio de su profesión y la responsabilidad social en el ejercicio de su ambiente que lo ayudaran para reflexionar el entorno de su ética profesional y laboral.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Competencias genéricas
CG5.Cuidado de sí.
CG8. Apertura a la experiencia.
CG9. Relación con otros/as.
CG15. Integridad personal.
CG17. Interculturalidad.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
Ética Profesional	Tu entorno
Manejo de conflictos	Ética Organizacional
Códigos de ética organizacionales	Importancia de ser Profesional, Profesionista
Empresas Socialmente Responsables	Ética y Responsabilidad Social
Ética Laboral	Clima y Ambiente Laboral
Comunicación	Reflexiones éticas (Casos Prácticos)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(x)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(x)	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	(x)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	(x)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, juego de roles, experiencia estructurada).			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	
Exposiciones	20%
Examen de conceptos	20%
Ejercicios prácticos	20%
Lecturas	20%
Realización de reportes	10%
Debates	10%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Administración, Psicología, Sociología o áreas afines.

REFERENCIAS

Básicas:

Rebeil Corella Maria Antonieta, Responsabilidad Social Organizacional, (2012), Trillas

Gilli Juan José, ética y empresa: Valores y responsabilidad Social en la Gestión (2012), Granica

Dacasa López Eduardo, Ética empresarial, Responsabilidad Social y Gobierno Corporativo (2019), Trillas

Complementarias:

Simmel, G. (2010). El conflicto. Sociología del antagonismo (J. Eraso, Trad.). Madrid, España: Sequitur.

Otras:

Raffino, M. E. (2019). Concepto de profesionalismo. Recuperado de: https://concepto.de/profesionalismo/

Bolaños, A. y Lavado, J. A. (s.f.). Diálogos. Ética aplicada a empresas y organizaciones. Disponible en: https://factorhuma.org/attachments/article/tabla_acciones_indicadores.pdf

Naciones Unidas. (2018). La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Una oportunidad para América Latina y el Caribe. Santiago: Autor. Recuperado de: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf

Ruiz, S., Villanueva, C. y May, O. (2017). Taller de ética: un enfoque por competencias. México: Patria. Recuperado

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

de: https://books.google.com.mx/books?id=fTZCDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Taller+de+%C3%A9tica:+un+enfoque+por+competencias&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjXvsPt3LnnAhULEawKHTEpAncQ6AEIKTAA#v=onepage&q=Taller%20de%20%C3%A9tica%3A%20un%20enfoque%20por%20competencias&f=false

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Seminario de análisis del diseño inclusivo				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 6			
Elaborada por: Mtro. Ilán S. Leboreiro Reyna				**Fecha de elaboración:** septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC22-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad de aprendizaje se analizarán los productos de diseño industrial y su funcionalidad en torno a la inclusión social.

Propósito: Que cada estudiante sea capaz de dilucidar la función social de un objeto de diseño industrial y el cómo se integra como un elemento de inclusión.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2.Pensamiento crítico
CG4.Trabajo colaborativo.
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Competencias laborales

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Diseño inclusivo	Definición y antecedentes Diseño para todos o diseño universal Campos de uso Diseño para la sensibilización Diseño para la atención de usuarios específicos Diseño para la inclusión de todas y todos los usuarios

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad será el 60% Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en clase	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño gráfico, industrial, Ciencias de la Comunicación, Psicología, Ciencias de la Educación, o áreas afines, con experiencia en proyectos de inclusión social y física.

REFERENCIAS

Básicas: Fundación ONCE (2006). Libro blanco del diseño para todos en la universidad. Barcelona: Fundación ONCE. Betilde Muñoz-Pogossian y Alejandra Barrandes (eds). Equidad e Inclusión Social: superando desigualdades hacia sociedades más inclusivas. OEA, Washington, 2016 MÉNDEZ, M., et al. (2017). “Política de accesibilidad académica y formación profesional”. En: II Congreso Internacional sobre Universidad y Discapacidad. Universidades Inclusivas, Universidades del Futuro. Volumen 2. Madrid: Fundación ONCE
Complementarias: Marina Puyuelo Cazorla, Mónica Val Fiel, Lola Merino Sanjuán, Jaume Gual Ortí, (2018), Diseño inclusivo y accesibilidad a la cultura, Universidad Politécnica de Valencia, España. Armando Alcántara, “Educación superior e inclusión social en méxico: algunas experiencias recientes”. Universidades, núm. 57, julio-septiembre 2013, México, Pp. 17-28 BERNATENE, M. del R. (2015). La historia del diseño industrial reconsiderada. La Plata: EDULP
Web: Fernández, R, Diseño para todos, disponible en: http://www.inclusivestudio.com Proyectos de diseñó Inclsuivo (Autores varios), disponible en: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/sec_dcu.htm Proyecto WAU: Un caso práctico de diseño inclusivo(2006), disponible en: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/proyecto_wau.htm Bieler, R, Desarrollo Inclusivo: Un aporte universal desde la discapacidad Disponible en: http://64.233.163.132/search? q=cache:qtFk7kwPBpoJ:siteresources.wor

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL

ldbank.org/EXTLACREGTOPH IVINSPA/Resources/Discapacidad_Ciclod eVidayDesarroloInclusivo_ esp.doc+dise %C3%B1o+inclusivo+ejemplos&cd=10&hl =es&ct=clnk&gl=ar
EDaAN, (2004), Artículo sobre el diseño inclusivo. disponible en: www.edean.org
THOMAS, H. (2008). Tecnologías para la inclusión social y políticas públicas en América Latina. Consultado en: https://www.researchgate. net/publication/317356912_Tecnologias_para_la_inclusion_social_y_politicas_publicas_en_America_La tina

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño de ambientes				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 6			
Elaborada por: Comisión Curricular **Actualizada por:** Lic. Michele Muris Torreblanca				**Fecha de elaboración:** septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave: TT17-4	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT17-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje es una introducción a los elementos fundamentales del diseño de espacios para lograr una concepción y desarrollo de ambientes ya sea en interiores o exteriores**.**
El diseño de ambientes permite crear espacios que combinan ergonomía, percepción, función y significado en recintos privados y públicos.
Aplicación de elementos fundamentales del diseño de espacios para lograr una concepción y desarrollo de ambientes ya sea en interiores o exteriores.

Propósito: Cada estudiante podrá analizar, gestionar y desarrollar ambientes en espacios interiores, exteriores, temporales, de trabajo y de merchandising para desarrollar, comunicar y gestionar soluciones de diseño vinculadas al hábitat en distintas escalas y contextos, que permitan mejorar e incrementar la calidad de experiencia, considerando variables de percepción, confortabilidad y sustentabilidad, a partir de la definición de las necesidades del usuario-cliente, utilizando distintos tipos de técnicas y herramientas de análisis de diseño centrado en el usuario.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Competencias genéricas
CG1.Resolución de problemas
CG3.Creatividad
CG4.Trabajo colaborativo
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
• Espacios	Espacios Proporciones de un espacio Distribución Tipos de espacios: fijos y temporales Normativa y código de accesibilidad Ergonomía
• Fundamentos de diseño aplicados en espacios	Fundamentos Conceptos básicos del dibujo y clasificación Historia y antecedentes del diseño de ambientes Elementos

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

• Superficies • Elementos • Imagen corporativa aplicada en espacios	Superficies Color Materiales Texturas Elementos Mobiliario Accesorios Iluminación Detalles Imagen Corporativa aplicada en espacios Imagen corporativa, elementos. Espacios de trabajo Merchandising Vitrinas

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	(X)	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	(X)	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia, evaluación de actividades en clase, evaluación de investigaciones y análisis de proyectos.	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño de Interiores, industrial o afines.

REFERENCIAS

Básicas:

COLOR, ESPACIO Y ESTILO, Chris Grimley y Mimi Love**,** Editorial: Gustavo Gili, 2019
Curso de Diseño de Vidrieras y Escaparates, Dominguez, Editorial: Viaf Sa, 2018
Diseño del Montaje de Escaparates
Rosario RodrÍGuez BaliÑA, Editorial: Ic Editorial, 2021
DISEÑO DE EXPOSICIONES, Philip Hugues, Editorial: PROMOPRESS, 2019

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño de espacios efímeros				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 6			
Elaborada y actualizada por: Lic. Liliana Hernández Molinar				**Fecha de elaboración:** septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT18-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Un espacio efímero es un espacio pasajero y que en un plazo de tiempo limitado sufre transformaciones. Se requiere agilidad en el proceso creativo, para la conceptualización de la idea a representar; conocimiento y habilidad al utilizar los materiales y una planificación de los tiempos de montaje y desmontaje. La creatividad deberá estar unida a una gran capacidad comunicativa, en la que es primordial poder reflejar la esencia y el mensaje al cliente.

Propósito: Desarrollar cualquier proyecto de diseño de espacios efímeros y transformarlo en un ambiente funcional, que comunique y generar ventas en los diferentes ámbitos en los que se pueda presentar, con la capacidad de justificar y sustentar cada uno de los aspectos que lo integra, distinguir las necesidades de la o el cliente-consumidor, además de desarrollar una metodología correcta, logrando la selección correcta de materiales así como los elementos de diseño, para solucionar a las necesidades de la o el cliente, considerando la percepción, sustentabilidad y factores estéticos con las correctas técnicas, herramientas, materiales, iluminación, colores y texturas.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG3. Creatividad.
CG4.Trabajo colaborativo.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.
CG19. Aprecio por la vida y la diversidad.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.
CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.
CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Introducción	1.1 Definición de un espacio efímero y su historia 1.2. Tipos de espacios efímeros 1.2.1 Exposiciones museográficas 1.2.2 Espacios comerciales: stands, escaparates y pop up 1.3. Investigación y toma de datos aplicada a la solución espacial 1.4. El concepto en el proyecto de un espacio efímero: composición, desarrollo de ideas y fases del proyecto
2. Diseño de iluminación y materiales para un proyecto de espacio efímero	2.1 La luz y sus característica 2.2 Tipos y sistemas de iluminación

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	2.3 La iluminación de espacios efímeros 2.3.1 Iluminación de objetos y productos 2.3.2 Iluminación ambiental 2.4. Materiales para un espacio efímero interior y exterior.
3. Visual merchandising y diseño gráfico	3.1. Definición del visual merchandaising y su uso para comunicar en un espacio comercial 3.2. Aplicación del diseño gráfico e imágenes: conceptos de diseño gráfico aplicados al espacio efímero
4. Montaje e instalación	4.1 Fases del montaje 4.1.1 Planteamiento del proyecto en el espacio 4.1.2 El equipo de montaje 4.1.3 Montaje de estructuras
5. Ejecución de proyecto	5.1. Planos y especificaciones técnicas 5.2 Desarrollo 3D del proyecto 5.3. Memorias y presupuestos 5.4. Normativas generales y barreras 5.5. La planificación de la producción.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Participación en clase, avances de proyecto, investigaciones	25%
Entrega de proyecto	25%
Proyecto ordinario	50%

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia RECTORÍA 2018-2023 SECRETARÍA GENERAL

Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño o Arquitectura Particularmente con experiencia en diseño Industrial, de Interiores, de Ambientes.

REFERENCIAS

Básicas:

VISUAL MERCHANDISING: ESCAPARATES E INTERIORES COMERCIALES. Morgan, Tony. Gustavo Gilli, 2016

Complementarias:

ESCAPARATES: DISEÑO DE MONTAJES EFÍMEROS. Anna Vicens Soler. Parramon Ediciones, 2009

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Estructuras				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico - técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 6			
Elaborada por: Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT47-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada presencial
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Análisis del comportamiento del sólido rígido, tipología estructural, estudio y diseño de elementos estructurales en función de su comportamiento elástico.

Propósito: Que cada estudiante sea capaz de analizar y desarrollar estructuras en objetos que den soluciones a partir del diseño de los mismos a fin de atender las necesidades de un grupo de población con necesidades particulares.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG3. Creatividad.
CG8. Apertura a la experiencia.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
Bloque 1: Introducción	1.1. Sistemas de Fuerzas 1.2. Equilibrio del punto 1.3. Equilibrio del sólido 1.4. Estructuras articuladas
Bloque 2: Equilibrio estático	2.1. Características mecánicas de secciones planas
Bloque 3: Geometría de masas	3. Geometría de masas 3.1. Características mecánicas de secciones planas
Bloque 4. Solicitaciones	4. Solicitaciones 4.1. Solicitación. Concepto y tipos. 4.2. Diagramas de solicitaciones
Bloque 5. Comportamiento elástico de los materiales	5. Comportamiento elástico de los materiales 5.1. Tensión. Deformación. Ley de Hooke 5.2. Resistencia de cálculo. Criterios de rotura
Bloque 6. Estudio tensional de una sección.	6. Estudio tensional de una sección. 6.1. Análisis de secciones sometidas a tensiones normales

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL

Bloque 7. Análisis y diseño de sistemas mecánicos	6.2. Análisis de secciones sometidas a tensiones tangenciales 7. Análisis y diseño de sistemas mecánicos 7.1. Dimensionado por condición de resistencia 7.2. Dimensionado por condición de deformación 7.3. Inestabilidad Lateral. Pandeo

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(x)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	(x)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos	( )

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(x)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Actividades efectuadas en sesiones (trabajos de cada sesión) Prácticas o exámenes parciales Proyecto final	40% 30% 30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura o Maestría en Diseño Industrial o Ingeniería.

REFERENCIAS

- Básicas: Resistencia de Materiales, Creative Commons, Universidad de Valladolid, 2011.
- Fundamentals of Structural Engineering, Connor, J.J. & Faralli, S., Springer, 2012.

Complementarias:
Razón y ser de los tipos estructurales, Torroja, E., CSIC, 2010

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Desarrollo de prototipos				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico - técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 6			
Elaborada por: Comisión Curricular **Actualizada por:** Lic. Alan Aceves Arteaga				**Fecha de elaboración: noviembre 2021** **Fecha de revisión y actualización:**			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT11-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad de aprendizaje se desarrollarán prototipos con el fin de probar los diversos aspectos de diseño como las características, las ideas, la viabilidad, funcionalidad, rendimiento y producción.

Propósito: Cada estudiante distinguirá las diferencias, mejoras y nuevas tecnologías de producción de algún producto o material para construir un sistema con la máxima funcionalidad, poniendo énfasis en la interface del usuario.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.

CB2. Comunicación oral y escrita.

CB3. Aprendizaje estratégico.

CB4. Razonamiento lógico – matemático.

CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.

Competencias genéricas

CG1. Resolución de problemas.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG2. Pensamiento crítico.

CG3. Creatividad.

CG4.Trabajo colaborativo.

CG7. Gestión emocional.

CG8. Apertura a la experiencia.

Competencias laborales

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
Bloque 1: Investigación	1.1. Preliminar 1.2. Usuario 1.3. Análisis del producto 1.4. Definición de los requerimientos del sistema.
Bloque 2: Diseño Técnico	2. Diseño Técnico 2.1. Conceptualización del prototipo 2.2. Programación y prueba 2.3. Desarrollo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023 Una universidad de excelencia

Bloque 3. Funcionalidad	2.4. Operación y mantención 3.Funcionalidad 3.1. Análisis grueso y especificación 3.2. Evaluación 3.3. Modificación
Bloque 4. Producción	4. Producción 4.1. Tipos de prototipos 4.2. Costos y presupuestos

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(x)
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	(x)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(x)	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(x)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Ejercicios de clase Parciales (2) Proyecto final	30% 40% 30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño Industrial / Ingeniería industrial, preferentemente con experiencia docente.

REFERENCIAS

Básicas:
PRODUCT DESIGN - WORLD WIDE DESIGN. Óscar Asensio 2007. Línea Editorial DE LA IDEA AL PRODUCTO. Davis Bramston. Editorial Parramón. THE MANUFACTURING GUIDES, SUSTAINABLE MATERIALS PROCESSES AND PRODUCTION. Rob Thompson. Thames & Hudson Editorial

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Tecnologías de producción				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Teórico-técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 6			
Elaborada por: Lic. Rene de Jesús Alvear Ocampo				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT123-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a cada estudiante a las nuevas tecnologías de producción de materiales y productos.

Propósito: Cada estudiante distinguirá las diferencias, mejoras y nuevas tecnologías de producción de algún producto o material, adquirirán competencias y conocimientos profesionales para proponer mejoras de diseño materiales y procesos de producción en cuanto a un diseño innovador, para una óptima producción y con regulaciones ambientales.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.

CB2. Comunicación oral y escrita.

CB3. Aprendizaje estratégico.

CB4. Razonamiento lógico – matemático.

CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.

Competencias genéricas

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG1. Resolución de problemas.

CG2. Pensamiento crítico.

CG3. Creatividad.

CG4.Trabajo colaborativo.

CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.

Competencias laborales

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**
1. Corte	1.1 Control Numérico 1.2 Láser

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	1.3 Plasma 1.4 Torneado para piezas industriales 1.5 Corte por chorro de agua 1.6 Moler
2. Modelado	2.1 Inyección 2.2 Comprensión 2.3 Extrucción 2.4 Rotomoldeo 2.5 Soplado 2.6 Calor
3. Impresión	3.1 3D Impresión de filamento (FDM) SLA o Estereolitografía Procesamiento Digital de Luz (DLP) Sinterizado Selectivo por Láser (SLA) Impresión 3D de metal (SLM) 3.2 Gran Formato 3.3 Serigrafía 3.4 Digitales
4. Acabados	4.1 4.1 Pinturas 4.2 Poliuretanos 4.3 Electrostática 4.4 Resinas
5. Ecodiseño	

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	5.1 Ecodiseño 5.2 Conceptos generales de sustentabilidad 5.3 Reciclaje Biodegradables Orgánicos

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Discusión dirigida, diario reflexivo			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia a clase, exámenes escritos y proyecto final	10% 40% 50%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño Industrial / Ingeniero industrial, preferentemente con experiencia docente.

REFERENCIAS

Básicas:
THE MANUFACTURING GUIDES, SUSTAINABLE MATERIALS PROCESSES AND PRODUCTION. Rob Thompson. Thames & Hudson Editorial

Complementarias:
Diseño y Desarrollo de productos. 5ed. Karl T.Ulrich. Steven D. Eppimger. Mc Graw Hill education

Diseño de Producto, Métodos y técnicas. Jorge Alcaide, Jose A. Diego Mas. Miguel A. Artacho Ramirez. Alfaomega.

Materiales (Bases del diseño de producto). David Bramston.Parramón; N.º 1 edición

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Planeación estratégica				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo Humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 6			
Elaborada por: Mtra. Bianca Vanessa Farias Bahena				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH16-2	1	0	1	2	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La planeación estratégica es importante conocer los factores que se involucran en el quehacer cotidiano de las empresas a fin de conocer su medio ambiente en donde se involucran, proveedores, empleados, clientes. Es importante conocer cuáles son los elementos de su ambiente interno y externo porque no solo se trata de formular estrategias si no la manera en la cual se implementaran el impacto que están tendrán, así como conocer su vulnerabilidad ante el mercado más en este mundo complejo y dinámico en donde por supuesto la globalización impacta en la toma de decisiones.

Analizar que la planeación estratégica es pieza fundamental dentro de una organización, es parte de una estructura que permite tener claridad hacia el interior de la empresa permitiendo anticiparnos a los sucesos, así como analizar el entorno externo que rodea a la empresa en donde concibe el rumbo y directriz que se debe de llevar a cabo permitiendo responder a los siguientes cuestionamientos ¿Cuál es nuestro negocio? Y en ¿En qué queremos convertirnos?

Explicar a los estudiantes el conjunto de acciones que una empresa ejecuta y evalúa para la toma de decisiones con el único fin de cumplir con sus objetivos organizacionales. Entendiendo que al planear se traza un camino en el cuál responderá a la razón de ser y los propósitos de la organización, así como de una persona o institución.

Propósito: Aprender a conocer los diferentes conceptos que intervienen dentro de la Planeación estratégica como son la misión, visión, objetivos, metas, políticas a fin de poder estructurar un plan de acción que permita tener una visión para las organizaciones a fin de que estas sean exitosas y que se puedan mantener durante un largo tiempo.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico – matemático.
CB5. Razonamiento científico.
Competencias genéricas
CG1. Resolución de problemas.
CG2. Pensamiento crítico.
CG4.Trabajo colaborativo.
CG6.Orientación al logro.
CG7. Gestión emocional.
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.

Competencias laborales
CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares
CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	**Temas:**

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

• Fundamentos de Planeación estratégica • Análisis del entorno externo y interno de la organización • Formulación, Implementación y evaluación de estrategias • Elaboración de un plan estratégico	• Introducción a la Planeación estratégica Conceptos de Planeación Estratégica, Táctica y operacional • Conceptos como elementos que intervienen en la elaboración de un plan estratégico: Misión, Visión, objetivos. Metas, valores. de la empresa • Matriz F.O.D.A. • Matriz PEST o PESTEL • Análisis STEP-SOE • Evaluación de Riesgos

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados)			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	
Exposiciones	20%
Examen de conceptos	20%
Ejercicios prácticos	20%
Lecturas	20%
Debates	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Administración, o cualquier área a fin económica- administrativa.

REFERENCIAS

Básicas:

- Planeación Estratégica, Idalberto Chiavenato, MC Graw Hill, año 2018
- Planeación Estratégica: El Octagrama de valor, Guillermo Hijar Fernández. LIMUSA, año 2015

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

- Administración Estratégica, Charles Hill, CENGAGE LEARNING, 2019
- Administración Estratégica Teoría casos con connect 12 meses, Arthur Thompson, MC GRAW HILL, 2018.

Complementarias:

- Manual Práctico Planeación Estratégica, José Javier González Millán/Myriam Teresa Rodríguez, DIAZ DE SANTOS, 2020
- Planeación estratégica por áreas funcionales, guía práctica, Alejandro Eugenio Lerma y Kirchner. ALFAOMEGA GRUPO EDITOR, 2016
- Planeación Estratégica. El rumbo hacia el Éxito 3ra Edición, Münch Galindo, Lourdes, Trillas, 2014

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de comportamiento profesional				**Ciclo de formación:** Profesional **Eje general de formación:** Desarrollo humano **Área de conocimiento:** Emprendedurismo **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 6			
Elaborada por: Mtra. Bianca Vanessa Farias Bahena				**Fecha de elaboración:** noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
DH23-3	1	1	2	3	Teórico	Obligatoria	Escolarizada Presencial
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Analizar en conjunto con el estudiante la manera en la cual deberá de desarrollar su profesión, en dónde realice su ejercicio profesional con integridad, competitividad, respeto y responsabilidad, con el fin de poder establecer su propio código de ética como profesional en el área.

Propósito: Que cada estudiante sea capaz de tener un análisis crítico respecto de las situaciones que se presenten en donde sea capaz reconocer y expresar un juicio respecto de los ejercicios teórico-práctico que se le presenten, teniendo de conocimiento todos los elementos necesarios que se aprenderán, a fin de desarrollar su parte analítica y crítica, así como formular su código de ética en el que hacer de su profesión como Diseñador Industrial, detectando cuáles serán los valores y principios éticos por los cuales realizará el ejercicio de su profesión y la responsabilidad social en el ejercicio de su ambiente que lo ayudaran para reflexionar el entorno de su ética profesional y laboral.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.

CB2. Comunicación oral y escrita.

CB3. Aprendizaje estratégico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023 Una universidad de excelencia

CB4. Razonamiento lógico – matemático.

CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG5.Cuidado de sí.

CG8. Apertura a la experiencia.

CG9. Relación con otros/as.

CG15. Integridad personal.

CG17. Interculturalidad.

Competencias laborales

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Bloques:	Temas:
Ética Profesional	Tu entorno
Manejo de conflictos	Ética Organizacional
Códigos de ética organizacionales	Importancia de ser Profesional y Profesionista
Empresas Socialmente Responsables	Ética y Responsabilidad Social
Ética Laboral	Clima y Ambiente Laboral
Comunicación	Reflexiones éticas (Casos Prácticos)

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	(x)
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(x)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(x)	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	( )	Exposición oral	(x)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	(x)

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	(x)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, juego de roles, experiencia estructurada).			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	
Exposiciones	20%
Examen de conceptos	20%
Ejercicios prácticos	20%
Lecturas	20%
Realización de reportes	10%
Debates	10%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Administración, Psicología, Sociología o áreas afines.

REFERENCIAS

Básicas:

- Rebeil Corella Maria Antonieta, Responsabilidad Social Organizacional, (2012), Trillas

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

- Gilli Juan José, ética y empresa: Valores y responsabilidad Social en la Gestión (2012), Granica
- Dacasa López Eduardo, Ética empresarial, Responsabilidad Social y Gobierno Corporativo (2019), Trillas

Complementarias:

Simmel, G. (2010). El conflicto. Sociología del antagonismo (J. Eraso, Trad.). Madrid, España: Sequitur.

Otras:

Raffino, M. E. (2019). Concepto de profesionalismo. Recuperado de: https://concepto.de/profesionalismo/

Bolaños, A. y Lavado, J. A. (s.f.). Diálogos. Ética aplicada a empresas y organizaciones. Disponible en: https://factorhuma.org/attachments/article/tabla_acciones_indicadores.pdf

Naciones Unidas. (2018). La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Una oportunidad para América Latina y el Caribe. Santiago: Autor. Recuperado de: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf

Ruiz, S., Villanueva, C. y May, O. (2017). Taller de ética: un enfoque por competencias. México: Patria. Recuperado de: https://books.google.com.mx/books?id=fTZCDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Taller+de+%C3%A9tica:+un+enfoque+por+competencias&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjXvsPt3LnnAhULEawKHTEpAncQ6AEIKTAA#v=onepage&q=Taller%20de%20%C3%A9tica%3A%20un%20enfoque%20por%20competencias&f=false

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Ciclo Especializado

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Problemas contemporáneos del mundo.				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 7			
Elaborada por: Mtra. Jessica Segura Ocampo **Actualizada por:** Mtro. Ilán Santiago Leboreiro Reyna				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Octubre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC20-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Comprender los principales procesos y acontecimientos históricos relevantes del mundo contemporáneo situándolos en el espacio y en el tiempo, identificando los componentes económicos, sociales, políticos, tecnológicos y culturales que los caracterizan, así como sus rasgos más significativos, sus interrelaciones y los factores que los han conformado, permitirá a estudiantes situarse conscientemente en la realidad en que vive, entender los problemas que se plantean en la actualidad y así contribuir de manera activa y responsable a la construcción del futuro.

Propósito: Apreciar la historia del mundo contemporáneo y el análisis histórico como un proceso en constante reelaboración y utilizar este conocimiento para argumentar las propias ideas y revisarlas de forma crítica teniendo en cuenta nuevas informaciones, corrigiendo estereotipos y prejuicios.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG2.Pensamiento crítico.
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG10.Búsqueda, valoración y gestión de información.
CG17.Interculturalidad.

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo.
CL2.Socioemocionales para el trabajo.
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar.
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Transformaciones en el siglo XIX.	• La revolución industrial y su difusión. • Liberalismo, nacionalismo y romanticismo. El origen de los estados contemporáneos. • Cambios y movimientos sociales.
2. El mundo en el siglo XX.	• La Primera Guerra Mundial y la organización de la Paz. • La segunda Guerra Mundial y sus consecuencias. • El enfrentamiento de las ideologías. • La era del desarrollo desigual.

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

3. Perspectivas del mundo actual.	• Los centros del poder y la configuración geopolítica del mundo. • Focos de conflicto y situaciones de injusticia y discriminación. • El estado del bienestar y su desigual distribución. • El impacto científico y tecnológico. • Influencia de los medios de comunicación. • Los nuevos retos de la era de la globalización.
4. Los principales problemas del mundo actual.	• La problemática demográfica. • El desgaste de los recursos naturales. • La pobreza económica. • Los conflictos armados en el mundo. • Los conflictos mundiales actuales. • La cultura como expresión del poder o de resistencia.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	(X)	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	10%
Participación y ejercicios en clase	20%
Ensayos y/o proyectos parciales	30%
Entrega Final	40%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura en Diseño, Licenciatura en Psicología, Licenciatura en Sociología, Licenciado en Antropología, deseable Maestría en el área de las ciencias sociales y experiencia en la docencia.

REFERENCIAS

Básicas:
Guénon, René “La crisis del mundo moderno”.
Guénon, René “El reino de la cantidad y los signos de los tiempos”.
Wallerstein, Inmanuel: “El moderno sistema mundial I. La agricultura capitalista y los orígenes de la economía-mundo europea en el Siglo XVI. Siglo XXI Editores, 1979
Banco Mundial: “Informe sobre el Desarrollo Mundial”
Foucault Michel, Arqueología del Conocimiento, Ed. Siglo XXI, 1ra. Edición, México, 1970

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL

Nun, José: Democracia. (2000) ¿Gobierno del pueblo o de los políticos?, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
Trasser, Carlos. (1999). Democracia & desigualdad. Sobre la "democracia real" a fines del siglo XX, Buenos Aires, CLACSO.
ROSTEGUI, J. BUCHRUCKER, C. Y SABORIDO, J. (dir.) El Mundo contemporáneo: Historia y problemas . Barcelona, Crítica (Biblos), 2001.
Paula Grad: HISTORIA MUNDIAL CONTEMPORÁNEA Coordinadora Pedagógica de la Dirección Nacional de Fortalecimiento y Ampliación de Derechos Educativos. 2015

Complementarias:

Ávila-Toscano, José Hernando. "Lo humano, Lo Social y sus Problemas Contemporáneos". Escritos generales en Psicología y demás Ciencias Sociales. Ávila-Toscano, José Hernando. Barranquilla: Corporación Universitaria Reformada, 2012.

Web: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000049156_spa
http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL006557.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Análisis contextual para la comunicación de la ciencia				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Para la generación y aplicación innovadora del conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 7			
Elaborada por: Mtra. Catalina Torreblanca de Hoyos **Actualizada por:** Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Octubre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC01-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá al estudiante al análisis de los diferentes contextos socioculturales para la comunicación de la ciencia.

Propósito: Conocer los distintos contextos y distintos públicos para la transmisión de conocimientos.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad
CG4.Trabajo colaborativo
CG2.Pensamiento crítico

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Características generales de la comunicación. 2. Implicaciones sociales, éticas y políticas de la comunicación de la ciencia. 3. Realidades y tendencias socioculturales en latinoamérica.	1. Características generales de la comunicación. 1. Interpersonal 2. Intercultural 3. Comunitaria e Institucional 4. Medios de comunicación 2. Implicaciones sociales, éticas y políticas de la comunicación de la ciencia. 2.1 Modelos y perspectivas de la divulgación 2.2 Educación no formal 2.3 Aprendizaje y divulgación de la ciencia 2.4 Ciencia y democracia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	3. Realidades y tendencias socioculturales en latinoamérica en comunicación de la ciencia. 1. Ciencia y tecnología 2. Educación rural y comunitaria 3. Espacios públicos e institucionales 4. Características de distintos públicos. *5.* Niveles educativos y contextos educativos

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	(x)
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Ejercicios Asistencias Proyecto final	50% 20% 30%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESOR

Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura y la materia, con experiencia docente comprobable y desarrollo teórico en temas como ética y análisis del discurso. Maestro o doctor en filosofía o humanidades. Teórico de la imagen o del arte con posgrado.

REFERENCIAS

Básicas:

Ongallo Carlos.
"Manual de comunicación: guía para gestionar el conocimiento, la información y las relaciones humanas en empresas y organizaciones". S.L. - DYKINSON, 2007

Patiño Barba Ma. de Lourdes, coordinadora.
"La divulgación de la ciencia en México desde distintos campos de acción: visiones, retos y oportunidades". Sociedad Mexicana para la Divulgación de la Ciencia y la Técnica, A.C., 2013

Tonda Mazón, A. "Antología de la divulgación de la ciencia en México"
UNAM. Dirección General de Divulgación de la Ciencia, 2000

Complementarias:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Gordillo, M. (2005). “Cultura científica y participación ciudadana: materiales para la educación CTS”. Revista CTS, No 6, Vol. 2.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño inclusivo				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 7			
Elaborada por: Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** Octubre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT26-6	2	2	4	6	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: El diseño inclusivo se plantea desde la universidad mediante la formación de recursos humanos capacitados que puedan materializar sus ideas en proyectos para dar respuesta a las necesidades de inclusión en los diferentes sectores poblacionales, abordando diversos contenidos y soportes técnicos para desarrollar trabajos coordinados en materia de accesibilidad integral.

Propósito: Que el estudiante adquiera conocimientos sobre diseño inclusivo y los aplique en su quehacer como diseñador integral.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG17.Interculturalidad
CG1.Resolución de problemas
CG2.Pensamiento crítico
CG9.Relación con otros/as

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
Bloque 1. Diseño e Inclusión	I. Fundamentos y principios del diseño inclusivo II. Educación inclusiva a) Desarrollo de una filosofía de inclusión III. Diversidad y Género IV. Diseño universal V. Diseño centrado en el usuario a) tipos de usuario VI. Accesibilidad VII. Investigación e inclusión

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Bloque 2. Usabilidad	Estrategias y medidas para realizar una intervención inclusiva. I. Principios Básicos II. Interacción del usuario con el entorno III. Entorno construido IV. Productos V. Servicios y Comunicación

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	(x)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	(x)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en el grupo Exposición Ejercicios en clase Participación en clase e intervención en clase con dudas, propuestas y comentarios. Uso apropiado y argumentado de contenidos fiables localizados en internet, citando adecuadamente la fuente. Proyecto final Lectura y revisión de bibliografía	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Licenciatura en Diseño Industrial, deseable maestría en área de diseño de ambientes y experiencia en la investigación.

REFERENCIAS

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

García, Pilar Samaniego De. *Aproximación a La Realidad De Las Personas Con Discapacidad En Latinoamérica*. Madrid: Comité Español De Representantes De Personas Con Discapacidad, 2006.

Philipp Meuser, Jennifer Tobolla, Arquitectura Accesible, Hacia una Arquitectura sin barreras. Promo Press, 2019

Complementarias: Fundación ONCE, Accesibilidad Universal y Diseño para Todos, Ediciones de Arquitectura, 2011.

Web: http://www.ondi.cu/bdhabana/files/ponencias/sala_12/ponencia_patricia_herrera.pdf
http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista9_16.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Gestión y distribución de productos audiovisuales.				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción Creativa Área terminal: Medios Audiovisuales **Semestre:** 7			
Elaborada por: Mtro. Víctor Manuel Moreno Mora **Actualizada por**: Mtra. Carolina Valdez Calderón				**Fecha de elaboración:** Febrero 2013 **Fecha de revisión y actualización:** Octubre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas :**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT58-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Introducir al alumno en las múltiples actividades relacionadas a la gestión (creación, producción, reproducción), así como con los procesos de distribución y los distintos mercados donde se insertan los productos audiovisuales.

Propósito: Que el estudiante conozca el proceso de creación, gestión y distribución de productos audiovisuales, involucrándose en la investigación de mercado, así como de la distintas plataformas de distribución y la gestión de los financiera y legal.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

*CG1.*Resolución de problemas
CG3.Creatividad
*CG4.*Trabajo colaborativo
CG7.Gestión emocional
CG12.Creación de contenidos digitales

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. *Definición del producto*	*1.1 El objeto, el producto y la identidad* *1.2 Identidad y responsabilidad social* *1.3 Carpeta de producción* *1.4 Estrategias de la comunicación*
2. *Gestión financiera y legal*	*2.1 Actores que participan en la distribución audiovisual* *2.2 Presupuestos*

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	2.3 Esquemas de financiamiento: Privado, público, crowdfunding, etc. *2.4 Registro de obra* *2.5 Contratos, cesión de derechos* *2.6 Derechos de propiedad intelectual.*
3. Distribución y monetización de contenidos	*3.1 Circuitos independientes* *3.2 Espacios de empresas privadas* *3.3 Plataformas privadas de Internet* *3.4 Plataformas libres en Internet* *3.5 Gestión publicitaria*
4. Presentación del proyecto	*4.1 Pitching*

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia Evaluaciones parciales por unidad Evaluación final	10% 60% 30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura o a la materia con experiencia docente comprobable en procesos de producción y distribución de video para cine, televisión o internet.

REFERENCIAS

Básicas:

- Pardo, A. (2014). *Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales*. España: EUNSA Ediciones Universidad de Navarra.
- Acuña, F., & Caloguerea, A. (2012). *Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas*. Chile: Cerebro Digital.
- Clares, J., Ripoll, J., & Tognazzi, A. (2014). *Distribución audiovisual en Internet. VoD y nuevos modelos de negocio*. España: Editorial UOC.
- Miñarro, L. (2013). *Cómo vender una obra audiovisual. Una aproximación a la distribución de contenidos audiovisuales*. España: Editorial UOC.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Complementarias:

- Sáiz, J. M.(2004). *Economía audiovisual. Claves para la venta y distribución de una película*. LibrosEnRed.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de periodismo				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 7			
Elaborada por: Lic. Salvador Rivera Díaz **Actualizada por:** Mtro. Jaime Luis Brito Vázquez				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Octubre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT118-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Participar en el diseño de materiales audiovisuales de comunicación es fundamental el conocimiento y la práctica de los géneros periodísticos, por ello es importante la presente asignatura para tener la oportunidad de practicar su elaboración y manufactura. La práctica aquí es el eje más importante.

Propósito: Reconocer la importancia del manejo de la información y proporcionar las herramientas del lenguaje periodístico en los distintos géneros que permitan diseñar y elaborar productos para medios comunicación.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
*CG1.*Resolución de problemas
CG2.Pensamiento crítico
CG9.Relación con otros/as

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG17.Interculturalidad
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
Comunicación y lenguaje	Lingüística y comunicación humana Funciones del lenguaje Importancia de la expresión oral Ortografía, buena comunicación escrita Redacción periodística
Instrumentos del periodismo	Características de los medios de comunicación Las fuentes de información Mesa de redacción, funciones y elementos Roles en la mesa de redacción

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	Ética en el trabajo periodístico
Géneros periodísticos	Géneros periodísticos en los medios impresos y electrónicos La noticia La entrevista periodística El reportaje Géneros interpretativos y de opinión

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( )	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
• Evaluación parcial por unidades. • Elaborar el dummie de una revista o periódico con los distintos géneros periodísticos.	30% 70%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Licenciado en Periodismo o en Ciencias de la Comunicación, al menos.Con experiencia en reporteo periodístico y rol de edición de textos periodísticos.Experiencia en trabajo periodístico en impresos, radio, televisión o internet.

REFERENCIAS

Básicas:
CAMACHO M., I. (Coord) (2010). La especialización en el periodismo. Formarse para informar. Comunicación Social, ediciones y publicaciones. Sevilla-Zamora.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL

GARCÍA P., V.M., GUTIÉRREZ C., L.M. (2011). Manual de géneros periodísticos. Bogotá. Ecoe Ediciones. pp. 352.
GRIJELMO, A. (2014). El estilo del periodista. XVIII Edición. España. Penguin Random House. pp. 580.
MIRALLES, A.M. (2017). Periodismo, opinión pública y agenda ciudadana. Medellín. UPB. 130 pp.
OLLER-ALONSO, M. (Coord) (2016). El periodismo por los periodistas. Perfiles profesionales en las democracias de América Latina. Fundación Konrad-Adenauer. Montevideo. pp. 176.

Complementarias:

BAHENA, G. (1990). Géneros periodísticos informativos. Editorial PAX. México. pp. 212.
MARÍN, C. (2010). Manual de periodismo, versión actualizada. México.

Web:

https://fundaciongabo.org/es
https://fundaciongabo.org/es/keywords/podcast

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño para grupos vulnerables				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 7			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración:** Octubre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT31-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta UA se dará apoyo teórico y práctico para el desarrollo de proyectos para poblaciones vulnerables, considerando a las comunidades indígenas, las analfabetas y aquellas en extrema pobreza como parte principal. Como tercera parte se considera el diseño para población con discapacidad intelectual o física. Esta materia es la integración de tres materias del plan de estudios 2016, aquí se optimizan los contenidos y se revisó que no se repitan con otras materias.

Propósito: Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social, adquiriendo las competencias necesarias para la gestión, dirección, coordinación y desarrollo de proyectos de diseño que atiendan a distintas poblaciones vulnerables a partir del conocimiento de los contextos y conceptos aplicables y la problematización a partir del concepto del diseño como factor de cambio social y procurador de bienestar.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
*CG1.*Resolución de problemas

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG2.Pensamiento crítico
CG3.Creatividad
*CG4.*Trabajo colaborativo
CG8.Apertura a la experiencia

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.
CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Comunidades indígenas	1. Comunidades 1.1. Antecedentes 1.2. Definición de necesidades 1.3. Aspectos geográficos 1.4. Comunicación 1.5. Objetos 1.6. Espacios

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	2. Conservación cultural 2.1. Lenguas originales 2.2. Arte popular 3. Impacto del diseño 4. Lluvia de ideas de proyectos
2. Analfabetismo y extrema pobreza	2.1 ¿Qué es el analfabetismo? 2.2 ¿Qué es la extrema pobreza? 2.3 ¿Cómo se mide la pobreza en México? 2.4 Proyectos sociales de diseño que combaten la pobreza a través de la visión del diseño como factor de cambio social y procurador de bienestar 2.5 Lluvia de ideas de proyectos 2.6 Aspectos geográficos en México 2.7 El analfabetismo y la extrema pobreza desde la antropología social y la sociología aplicadas 2.8 Analfabetismo y su relación con la pobreza 2.9 Analfabetismo y cognición 2.10 Relación entre Diseño, Analfabetismo y pobreza 2.11 Diseño universal para personal analfabetas y en extrema pobreza: orientación de espacios, objetos y pictogramas 2.12 Comprensión y legibilidad de objetos y mensajes 2.13 ¿Qué es el diseño social? 2.14 El diseño como factor de cambio social y promotor de bienestar

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

	2.15 Diseño para la inclusión social sin textos.
3. Discapacidades cognitivas y físicas	3.1 ¿Qué es una discapacidad cognitiva y una física? 3.2 ¿Qué es la educación especial? 3.3 Diseño aplicado a la discapacidad cognitiva. Estudio de casos, por ejemplo, autismo, síndrome de down, esquizofrenia. 3.4 Diseño aplicado a la discapacidad física. Estudio de casos, por ejemplo, sordos, ciegos, mudos, parapléjicos.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	12%
Proyecto final (propuesta de diseño en boceto con argumentación completa: Introducción, antecedentes, desarrollo del prototipo, materiales, costos, argumentación del diseño, expectativas, posibilidades de distribución, límites y alcances) Exposición a 3 académicos de forma transdisciplinar	50%
Exposición de un proyecto de diseño social para analfabetas y extrema pobreza que sea de otro diseñador	20%
Mapas mentales entregados cada clase después de las exposiciones.	18 %

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Lic. en Diseño gráfico, medios audiovisuales o industrial con experiencia en diseño inclusivo e incluyente

REFERENCIAS

Básicas:

- Frascara, J. (1997) Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social. 2ª. Edición (2000). Ediciones Infinito Buenos Aires. Argentina.
- Paner, J. y Zelnik, M. (2009). *Las dimensiones humanas en los espacios interiores.* Barcelona: Gustavo Gili.
- Definición de Analfabetismo en https://www.ecured.cu/Analfabetismo#Tipos_de_analfabetas
- Analfabetismo.- http://cuentame.inegi.org.mx/poblacion/analfabeta.aspx?tema=P
- Geografía del analfabetismo en México,. http://www.educacionyculturaaz.com/geografia-del-analfabetismo-en-mexico-y-sus-implicaciones/
- Analfabetismo.- https://www.inee.edu.mx/portalweb/informe2018/04_informe/capitulo_010401.html, Instituto nacional para la Evaluación de la Educación en México. La Educación obligatoria en México. Informe 2018
- Porcentajes de analfabetismo en México.- http://www.educacionyculturaaz.com/porcentajes-de-en-mexico-analfabetismo/
- Sitio www.Coneval.org.mx
- Pobreza y desigualdad.- https://www.unicef.org/mexico/spanish/17046.html
- La pobreza en México.- https://www.unicef.org/mexico/spanish/17046.html
- La Pobreza en México, un análisis con enfoque multidimensional.- https://www.redalyc.org/pdf/413/41331033010.pdf
- Identidad+inclusión= diseño social.- http://www.dis.uia.mx/conference/2009/articulos/identidad_inclusion.pdf
- Tesis de maestría: Diseño desde la perspectiva social.- Repositorio Institucional del ITESO
- Granada E., Henry, El diseño social: espacio de interrelación transdisciplinaria. Algunos aportes para la convivencia. Dearq [en linea] 2016, (Julio) : [Fecha de consulta: 11 de febrero de 2019] Disponible en:<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=341649737005> ISSN 2011-3188
- Pistas para aproximarse al diseño social: Antecedentes y posturas. Revista KEPES Año 15 No. 17 enero-junio 2018, págs. 9-26 ISSN: 1794-7111(Impreso) ISSN: 2462-8115 (En línea) DOI: 10.17151/kepes.2018.15.17.2
- El diseño social en perspectiva latinoamericana.- www.habitatinclusivo.com.ar
- https://disenosocial.org/diseno-social-concepto/
- Nueces y neuronas.- Principios del optimismo pragmático: Mark Stevenson. Video
- Neuropsicología y analfabetismo
- Acabar con la pobreza.- http://www.un.org/es/sections/issues-depth/poverty/index.html

Complementarias:

Aguayo González, F. (2006). *Metodología del diseño industrial.* México: Alfa omega

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Fuentes, R. (2007). *La práctica del diseño gráfico.* Barcelona: Paidos.
Liedtka, J. (2013). *Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works.* New York: Columbia U. Press.
Lockwood, T. (2009). *Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value. New York: Allworth Press.*Margolin, V. (2009). *Las rutas del diseño.* México: Designio.
Vilchis Esquivel, L. (2014). *Fundamenos teóricos &métodos de diseño.* México: Designio.
DELORS, J (coord.) (1996): La educación encierra un tesoro. UNESCO.
DEWEY, J. (1998): Democracia y educación. Ediciones Morata. Madrid, España.
DÍAZ BARRIGA, F. (1998) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. MCGraw-Hill, México.
DONDIS, D.A. Sintaxis de la imagen. Editorial Gustavo Gili. España.
Documentos. Orientaciones para la atención educación. Recuperado de: http://www.educacionespecial.sep.gob.mx/html/matdoctos.html
Educación Especial. Recuperado de: http://educacionespecial.sepdf.gob.mx/definicion.aspx
Guía para la INCLUSIÓN DIGITALde alumnos con DISCAPACIDAD. Recuperado de: http://www.educacionespecial.sep.gob.mx/pdf/tabinicio/2016/Guia_inclusion_digital.pdf
HERNÁNDEZ, G. (2004) Paradigmas en psicología de la educación. Paidós Educador. México.
IÑIGO, L (2015): Educación para los medios. Propuesta de material didáctico para el aprendizaje y el análisis del lenguaje en televisión, dirigido a jóvenes. Facultad de diseño. Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México.
Los medios didácticos. Recuperado de: http://peremarques.pangea.org/medios.htm
Selección de materiales didácticos y Diseño de Intervenciones educativas. Recuperado de: http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/Gen03/Tec_educativa/Unidad%202/act22_SelecMatDidacticos_U2.pdf
Definición de Educación Especial.- https://definicion.de/educacion-especial/
Mateos Papis, Giannina, Educación especial. Revista Intercontinental de Psicología y Educación [en linea] 2008, 10 (enero-junio) : [Fecha de consulta: 11 de febrero de 2019] Disponible en:**<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80210101>** ISSN 0187-7690
Educación especial.- https://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_especial
Concepto de educación especial.- https://liviarodriguez.wordpress.com/la-educacion-especial/concepto-de-educacion-especial/

Web:
https://www.youtube.com/watch?time_continue=21&v=wKIQw0TJAXY

https://news.un.org/es/story/2019/05/1455331#:~:text=Con%20la%20intenci%C3%B3n%20de%20defender,los%20Pueblos%20Ind%C3%ADgenas%20(INPI).
https://www.youtube.com/watch?time_continue=13&v=2sQjm2yI15g&feature=emb_logo
https://www.youtube.com/watch?time_continue=5&v=2dwQnMEIJ8E&feature=emb_logo
https://www.youtube.com/watch?v=OX7FciwfCiE
https://www.youtube.com/watch?v=gGZshQl24OM
https://www.youtube.com/watch?v=LAKfxLsnEyQ
https://www.youtube.com/watch?v=i8tJJmdzsCk
https://www.coneval.org.mx/Medicion/MP/Paginas/Pobreza-2018.aspx
http://sistemas.coneval.org.mx/InfoPobreza/Pages/wfrMapaPobreza?pTipoPobreza=1&pTipoIndicador=1
https://www.youtube.com/watch?time_continue=73&v=xUUtRsMlzbU

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

https://www.youtube.com/watch?v=T5dWI6rPcgA

Otras:
Sitio www.Coneval.org.mx
Pobreza y desigualdad.- https://www.unicef.org/mexico/spanish/17046.html
La pobreza en México.- https://www.unicef.org/mexico/spanish/17046.html
La Pobreza en México, un análisis con enfoque multidimensional.- https://www.redalyc.org/pdf/413/41331033010.pdf
Identidad+inclusión= diseño social.- http://www.dis.uia.mx/conference/2009/articulos/identidad_inclusion.pdf
Tesis de maestría: Diseño desde la perspectiva social.- Repositorio Institucional del ITESO
Granada E., Henry, El diseño social: espacio de interrelación transdisciplinaria. Algunos aportes para la convivencia. Dearq [en linea] 2016, (Julio) : [Fecha de consulta: 11 de febrero de 2019] Disponible en:<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=341649737005> ISSN 2011-3188
Pistas para aproximarse al diseño social: Antecedentes y posturas. Revista KEPES Año 15 No. 17 enero-junio 2018, págs. 9-26 ISSN: 1794-7111(Impreso) ISSN: 2462-8115 (En línea) DOI: 10.17151/kepes.2018.15.17.2
El diseño social en perspectiva latinoamericana.- www.habitatinclusivo.com.ar
https://disenosocial.org/diseno-social-concepto/
https://www.youtube.com/watch?time_continue=21&v=wKIQw0TJAXY

¿Cómo se mide la pobreza en México? | CONEVAL 2019
https://www.youtube.com/watch?v=z2GC-XNbt-0

¿Sabes cómo mide el CONEVAL la pobreza en México?
28 jun 2021
https://www.youtube.com/watch?v=jrv-SXeu7Hg

¿Cómo se mide la pobreza en México? | CONEVAL
8 jul 2019
https://www.youtube.com/watch?v=J8PBAa9bplg

Coneval: Crece la pobreza en México - En Punto con Denise Maerker
6 ago 2019
https://www.youtube.com/watch?v=XCk8T4uwhQg

Pobreza laboral, medición de CONEVAL del primer trimestre
19 may 2021
https://www.youtube.com/watch?v=MhwznqhUOLs

CONEVAL presenta el Informe de Evaluación 2020
15 feb 2021
https://www.youtube.com/watch?v=Nn5mO8n2Ofg

Reporta CONEVAL a Chiapas con rezago
27 abr 2021
https://www.youtube.com/watch?v=bLWe3ra4agI

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

¿Cuáles son las características de los más pobres en México? - Es la Hora de Opinar
7 ago 2019
https://www.youtube.com/watch?v=XrBs3JiINPs

La Pobreza En México | ¿Cómo Se Mide? ¿Es México Un País Pobre?
23 sept 2019
https://www.youtube.com/watch?v=i8tJJmdzsCk&t=8s

Desigualdad en México | Cómo se Mide, su Situación Actual y Cómo Combatirla
8 oct 2018
https://www.youtube.com/watch?v=f6ydBwojZq0

Así vive la gente más pobre en México
15 oct 2020
https://www.youtube.com/watch?v=XYA63qukT4U

Los ESTADOS más POBRES de MÉXICO... | Ucronias RB
29 abr 2020
https://www.youtube.com/watch?v=qDavYUQ6gtI

La voz de los pobres, Ciudad de México
20 mar 2014
https://www.youtube.com/watch?v=Lsi_Ikilyz0&t=1962s

Zoquitlán: Segundo municipio más pobre en el estado de Puebla
24 ene 2019
https://www.youtube.com/watch?v=rhs5zzMCJQM

#MunicipiosMarginados | Chilchotla, el municipio en donde la pobreza se hereda
11 ene 2019
https://www.youtube.com/watch?v=TULUXkE5V-U

La pobreza extrema en México / cuantas personas viven en esta situación? / como pueden sobrevivir
Marzo 2021
https://www.youtube.com/watch?v=AEXO73kT3Xo

Viajé al país más pobre del mundo: ¿cómo es la vida? | Sudán del Sur ss
https://www.youtube.com/watch?v=ywk4JiHqV8E

En México habitan 62 pueblos indígenas
11 mar 2016
https://www.youtube.com/watch?v=dBbS-sqG_0s

https://es.unesco.org/indigenous-peoples

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

https://www.gob.mx/inpi/es/articulos/programa-nacional-de-los-pueblos-indigenas-2018-2024-mexico-185839?idiom=es

Diálogo Latinoamericano entre Foro Indígena Abya Yala y el Banco Mundial
28 oct 2015
https://www.youtube.com/watch?v=wKIQw0TJAXY&t=11s

https://site.inali.gob.mx/Micrositios/contigo_a_la_distancia/index.html

Alfabetización: derecho social
8 sept 2016
https://www.youtube.com/watch?v=3lCmA5VNb28

¿Qué es el INEA?
21 nov 2013
https://www.youtube.com/watch?v=K3CYqu4Xlxg

El INEA y la alfabetización de los adultos - Al Aire con Paola
7 sept 2017
https://www.youtube.com/watch?v=lnF1o6yDWGk

Resultados del Censo de Población 2020 en México
Emitido en directo el 25 ene 2021
https://www.youtube.com/watch?v=RWvvNZXislc

La alfabetización en México, símbolo de desigualdad / Vianey bEsquinca
9 sept 2015
https://www.youtube.com/watch?v=wwj6T01kCek&t=17s

México tiene 5 millones de analfabetas
18 dic 2012
https://www.youtube.com/watch?v=L9WVeAeL4tU

Analfabetismo en México
14 mar 2019
https://www.youtube.com/watch?v=vIcw3f2p8rw

Leer y escribir: un derecho humano
6 sept 2019
https://www.youtube.com/watch?v=0OPbCqs0b7Q

¿Y en México cómo vamos? Día Internacional de la Alfabetización
8 sept 2017
https://www.youtube.com/watch?v=zeE_F25g1_I

#ReportajeDelDia - Analfabetismo en México
5 sept 2018

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

https://www.youtube.com/watch?v=u4K6o9npq1Q

Analfabetismo en México
14 sept 2020
https://www.youtube.com/watch?v=oYOU1irFcQY

REPORTAJE ANALFABETISMO EN MÉXICO
24 mayo 2021
https://www.youtube.com/watch?v=ousJKq5gU5M

ANALFABETISMO EN MÉXICO
28 ene 2021
https://www.youtube.com/watch?v=CcgA4rwPoFc

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño y gestión de proyectos culturales				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 7			
Elaborada por: Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** Octubre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT37-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta UA se llevará a cabo el desarrollo de un proyecto cultural de diseño con impacto social.

Propósito: Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto cultural de diseño con impacto social.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG17.Interculturalidad
CG14.Resolución de problemas técnicos
CG7.Gestión emocional
CG3.Creatividad

Transferibles para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
Desarrollo de proyecto y gestión de un proyecto cultural	1. Definición de cultura y estudio de casos de proyectos culturales 2. Vinculación de los medios audiovisuales en los proyectos culturales 3. Desarrollo de proyecto y gestión cultural 3.1. Definición del cliente y usuario 3.2. Definición del problema 3.3. Estudios preliminares y definición del proyecto 3.4. Plan de trabajo 3.5. Cronograma 3.6. Definición de metodología

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia, participación	20%
Exposiciones (investigación, FODA, Conceptos, bocetaje, desarrollo, prueba piloto, resultados, implementación y seguimiento)	20%
Proyecto (presentación, fundamentación teórica, fundamentación de diseño, introducción, antecedentes, proceso de diseño, bocetaje, metodología etnográfica, resultados, análisis, implementación, gestión y seguimiento argumentado. Trabajo escrito de mínimo 10 cc y producto en prototipo o dummie)	60%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESOR

Diseñador con experiencia en investigación en diseño social, en gestión y producción de proyectos.

REFERENCIAS

Básicas:

- Masferrer Alejandro, (2019), *Diseño de procesos creativos. Metodología para idear y co-crear en equipo,* Editorial Gustavo Gili, p. 136.
- Lamarre Guillaume, (2019), *Storytelling como estrategia de comunicación. Herramientas narrativas para comunicadores, creativos y emprendedores*, Editorial Gustavo Gili, p. 174
- Rodríguez Limia, Mónica, (2017), *Cómo crear y gestionar tu proyecto craft. Guía de negocios para makers y artesanos,* Editorial Gustavo Gili, p. 160
- Lupton Ellen, (2019), *El diseño como storytelling,* Editorial Gustavo Gili, p. 160
- Akoun Audrey, Isabelle Pailleau, Philippe Boukobza, (2019), *Sketchnoting. Pensamiento visual para ordenar ideas y fomentar la creatividad,* Editorial Gustavo Gili, p. 136
- Gothelf Jeff, (2017), *Lean vs Agile vs Design Thinking: Lo que realmente necesita conocer para construir productos digitales con equipos de alto rendimiento.* Createspace Independent Publishing Platform, p. 66

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Complementarias:
Munari Bruno, (2016), *¿Cómo nacen los objetos?: Apuntes para una metodología proyectual,* Editorial Gustavo Gili, p. 296

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Problemas contemporáneos del mundo.				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 7			
Elaborada por: Mtra. Jessica Segura Ocampo **Actualizada por:** Mtro. Ilán Santiago Leboreiro Reyna				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Octubre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC18-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Comprender los principales procesos y acontecimientos históricos relevantes del mundo contemporáneo situándolos en el espacio y en el tiempo, identificando los componentes económicos, sociales, políticos, tecnológicos y culturales que los caracterizan, así como sus rasgos más significativos, sus interrelaciones y los factores que los han conformado permitirá a estudiantes situarse conscientemente en la realidad en que vive, entender los problemas que se plantean en la actualidad y así contribuir de manera activa y responsable a la construcción del futuro.

Propósito: Apreciar la historia del mundo contemporáneo y el análisis histórico como un proceso en constante reelaboración y utilizar este conocimiento para argumentar las propias ideas y revisarlas de forma crítica teniendo en cuenta nuevas informaciones, corrigiendo estereotipos y prejuicios.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG2.Pensamiento crítico
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG10.Búsqueda, valoración y gestión de información

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG17.Interculturalidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Transformaciones en el siglo XIX.	• La revolución industrial y su difusión. • Liberalismo, nacionalismo y romanticismo. El origen de los estados contemporáneos. • Cambios y movimientos sociales.
2. El mundo en el siglo XX.	• La Primera Guerra Mundial y la organización de la Paz. • La segunda Guerra Mundial y sus consecuencias. • El enfrentamiento de las ideologías. • La era del desarrollo desigual.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

3. Perspectivas del mundo actual.	• Los centros del poder y la configuración geopolítica del mundo. • Focos de conflicto y situaciones de injusticia y discriminación. • El estado del bienestar y su desigual distribución. • El impacto científico y tecnológico. • Influencia de los medios de comunicación. • Los nuevos retos de la era de la globalización.
4. Los principales problemas del mundo actual.	• La problemática demográfica. • El desgaste de los recursos naturales. • La pobreza económica. • Los conflictos armados en el mundo. • Los conflictos mundiales actuales. • La cultura como expresión del poder o de resistencia.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	(X)	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	10 %
Participación y ejercicios en clase	20 %
Ensayos y/o proyectos parciales	30 %
Entrega Final	40 %
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura en Diseño, Licenciatura en Psicología, Licenciatura en Sociología, Licenciado en Antropología, deseable maestría en área de las ciencias sociales y experiencia en la docencia.

REFERENCIAS

Básicas:

GUENÓN, René: “La crisis del mundo moderno”. “El Reino de la Cantidad y El Signo de los Tiempos”
WALLERSTEIM, Inmanuel: “El moderno sistema mundial” Siglo XXI, 1979
Banco Mundial: “Informe sobre el Desarrollo Mundial”
Foucault Michel, Arqueología del Conocimiento, Ed. Siglo XXI, 1ra.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL

Edición, México, 1970
Nun, José: Democracia. (2000) ¿Gobierno del pueblo o de los políticos?,
Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
Trasser, Carlos. (1999). Democracia & desigualdad. Sobre la "democracia
real" a fines del siglo XX, Buenos Aires, CLACSO.
ROSTEGUI, J. BUCHRUCKER, C. Y SABORIDO, J. (dir.) El Mundo contemporáneo: Historia y problemas . Barcelona, Crítica (Biblos), 2001.
Paula Grad: HISTORIA MUNDIAL CONTEMPORÁNEA Coordinadora Pedagógica de la Dirección Nacional de Fortalecimiento y Ampliación de Derechos Educativos. 2015

Complementarias:

Ávila-Toscano, José Hernando. "Lo humano, Lo Social y sus Problemas Contemporáneos". Escritos generales en Psicología y demás Ciencias Sociales. Ávila-Toscano, José Hernando. Barranquilla: Corporación Universitaria Reformada, 2012.

Web: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000049156_spa
http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL006557.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño inclusivo				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 7			
Elaborada por: Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila **Actualizada por:** Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Octubre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT24-6	2	2	4	6	Obligatoria	Teórico	Especializada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: El diseño inclusivo se plantea desde la universidad mediante la formación de recursos humanos capacitados que puedan dar respuesta a las necesidades de inclusión en los diferentes sectores poblacionales, abordando diversos contenidos y soportes técnicos para desarrollar trabajos coordinados en materia de accesibilidad integral.

Propósito: Desarrollar habilidades que le permitan al estudiante conocer las características y limitaciones de un entorno inaccesible y aplicar criterios inclusivos en las propuestas de diseño.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG17.Interculturalidad
CG1.Resolución de problemas
CG2.Pensamiento crítico
CG9.Relación con otros/as

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Diseño e Inclusión	Fundamentos y principios del diseño inclusivo II. Educación inclusiva a) Desarrollo de una filosofía de inclusión III. Diversidad y Género IV. Diseño universal V. Diseño centrado en el usuario a) tipos de usuario VI. Accesibilidad

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	VII. Investigación e inclusión VIII. Diseño e investigación IX. Usabilidad X. Metodología Estrategias y medidas para realizar una intervención inclusiva.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	(x)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros	Documentación relacionada a la materia Presentaciones de cada sesión. Artículos de investigación. Ejercicios prácticos. Software para el análisis de datos estadísticos. Lecturas de libros y antologías.		
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en el grupo Exposición Ejercicios en clase Participación en clase e intervención en clase con dudas, propuestas y comentarios. Uso apropiado y argumentado de contenidos fiables localizados en internet, citando adecuadamente la fuente. Proyecto final Lectura y revisión de bibliografía	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Licenciatura en Diseño Industrial, deseable maestría en área de diseño de ambientes y experiencia en la investigación.

REFERENCIAS

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia RECTORÍA 2017-2023 SECRETARÍA GENERAL

Básicas:

Brogna, Patricia Claudia. *Visiones Y Revisiones De La Discapacidad*. México, D.F.: Fondo De Cultura Económica, 2009.

García, Pilar Samaniego De. *Aproximación a La Realidad De Las Personas Con Discapacidad En Latinoamérica*. Madrid: Comité Español De Representantes De Personas Con Discapacidad, 2006.

Valls, Lluís Alegre I, and Natividad Casado Martínez. *Guía Para La Redacción De Un Plan Municipal De Accesibilidad*. Madrid: Real Patronato De Prevención Y De Atención a Personas Con Minusvalía, 2000.

Complementarias:

Ainscow, Mel, and Mel Ainscow. *Conjunto De Materiales Para La Formación De Profesores: Necesidades Especiales En El Aula*. París: UNESCO, 1995

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Historia del estado del arte de los grupos vulnerables				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Historia **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 7			
Elaborada por: Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila **Actualizada por:** Dra. Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Octubre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT66-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introduce en el conocimiento de los contextos sociales de los grupos vulnerables y su devenir histórico para que a partir de ahí problematice y proponga soluciones de diseño como factor de cambio social y promotor de bienestar.

Propósito:

Proporcionar las bases para iniciar el proceso de investigación del hombre social y la comunicación. Conocerá los procesos de integración comunicativa a diferentes grupos sociales vulnerables. Desarrollar habilidades que le permitan al estudiante la constitución particular de un marco teórico-histórico en torno al diseño. Introducir en la comprensión de la actividad profesional en el contexto económico, político, ideológico y cultural de los grupos vulnerables.

Que el estudiante comprenda y aplique la interrelación entre el diseño y los grupos vulnerables, así como resignifique el diseño.

El diseño aplicado a grupos vulnerables ofrece un enorme potencial a los egresados de la licenciatura para atender las diversas necesidades de la población en general y, en particular, estas propuestas de diseño pueden presentar un medio de ayuda para la formación de personas ya sea en el ámbito laboral, social o para el desarrollo de su autonomía.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2.Pensamiento crítico
CG8.Apertura a la experiencia
*CG10.*Búsqueda, valoración y gestión de información
CG8.Apertura a la experiencia
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	**Temas**

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Estado del arte de los grupos vulnerables	1. Características de los Grupos Vulnerables 2. Aspectos geográficos y demográficos en México 3. Adultos mayores, migrantes, matrimonio igualitario e identidad de género, personas con discapacidad, niños, niñas y adolescentes. 4. Diferentes grupos vulnerables. 5. Vinculación del diseño con la problemática de grupos vulnerables 6. Vinculación del diseño con la problemática de grupos vulnerables: analfabetas y extrema pobreza, y comunidades indígenas 7. Diseño social y grupos vulnerables 8. El diseño como factor de cambio social y promotor de bienestar 9. Diseño de proyecto social, concepto y argumentación

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Trípticos	(X)	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
• Asistencia y participación en clase	12%
• Proyecto final (propuesta de diseño en boceto con argumentación completa: Introducción, antecedentes, desarrollo del prototipo, materiales, costos, argumentación del diseño, expectativas, posibilidades de distribución, límites y alcances)	50%
Expo a 3 académicos de forma transdisciplinar	20%

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

• Investigación y Expo de un proyecto de diseño social para Grupos Vulnerables • Mapas mentales entregados al final de la clase	18%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Diseñador con conocimiento de diseño social e historia de los grupos vulnerables

REFERENCIAS

Básicas:

- Sitio www.Coneval.org.mx
- Pobreza y desigualdad.- https://www.unicef.org/mexico/spanish/17046.html
- La pobreza en México.- https://www.unicef.org/mexico/spanish/17046.html
- La Pobreza en México, un análisis con enfoque multidimensional.- https://www.redalyc.org/pdf/413/41331033010.pdf
- Identidad+inclusión= diseño social.- http://www.dis.uia.mx/conference/2009/articulos/identidad_inclusion.pdf
- Tesis de maestría: Diseño desde la perspectiva social.- Repositorio Institucional del ITESO
- Granada E., Henry, El diseño social: espacio de interrelación transdisciplinaria. Algunos aportes para la convivencia. Dearq [en linea] 2016, (Julio) : [Fecha de consulta: 11 de febrero de 2019] Disponible en:<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=341649737005> ISSN 2011-3188
- Pistas para aproximarse al diseño social: Antecedentes y posturas. Revista KEPES Año 15 No. 17 enero-junio 2018, págs. 9-26 ISSN: 1794-7111(Impreso) ISSN: 2462-8115 (En línea) DOI: 10.17151/kepes.2018.15.17.2
- El diseño social en perspectiva latinoamericana.- www.habitatinclusivo.com.ar
- https://disenosocial.org/diseno-social-concepto/

Complementarias:

Briones, G. *Metodología de la investigación cualitativa en ciencias sociales*. Bogotá: ICFES; 1996.
García, Rosas, E. *Grupos vulnerables y adultos mayores análisis tridimensional*. México: PACJ., 2009.
Mendizabal, Bermúdez, G. *Seguridad social a grupos vulnerables en un mundo globalizado*. México: UAEM-Facultad de Derecho y Ciencias Sociales, 2008.

Web:

https://www.youtube.com/watch?v=o4XjtDK67NY
https://www.youtube.com/watch?v=5z4A54gCFqM
https://www.youtube.com/watch?v=cxAnbe2Xlgo
https://www.youtube.com/watch?v=pDzI6j9bSC0
https://www.youtube.com/watch?v=lyS9SUCAgsk
https://www.youtube.com/watch?v=VZMo-49JNdE
https://www.youtube.com/watch?time_continue=21&v=wKIQw0TJAXY

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Otras:
https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/1/94/13.pdf
http://historico.juridicas.unam.mx/publica/rev/boletin/cont/113/art/art9.htm
http://appweb.cndh.org.mx/biblioteca/archivos/pdfs/fas_CTDH_GruposVulnerabilidad1aReimpr.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño para grupos vulnerables				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 7			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración:** Octubre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas :**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje :**	**Carácter de la unidad de aprendizaje :**	**Modalidad :**
TT30-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación:

En esta UA se dará apoyo teórico y práctico para el desarrollo de proyectos para poblaciones vulnerables, considerando a las comunidades indígenas, las analfabetas y aquellas en extrema pobreza como parte principal. Como tercera parte se considera el diseño para población con discapacidad intelectual o física. Esta materia es la integración de tres materias del plan de estudios 2016, aquí se optimizan los contenidos y se revisó que no se repitan con otras materias.

Propósito:

Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social, adquiriendo las competencias necesarias para la gestión, dirección, coordinación y desarrollo de proyectos de diseño que atiendan a distintas poblaciones vulnerables a partir del conocimiento de los contextos y conceptos aplicables y la problematización a partir del concepto del diseño como factor de cambio social y procurador de bienestar.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
*CG1.*Resolución de problemas
CG2.Pensamiento crítico
CG3.Creatividad
*CG4.*Trabajo colaborativo
CG8.Apertura a la experiencia

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Comunidades indígenas	1. Comunidades 1.1. Antecedentes 1.2. Definición de necesidades

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	1.3. Aspectos geográficos 1.4. Comunicación 1.5. Objetos 1.6. Espacios 2. Conservación cultural 2.1. Lenguas originales 2.2. Arte popular 3. Impacto del diseño 4. Lluvia de ideas de proyectos
2. Analfabetismo y extrema pobreza	2.1 ¿Qué es el analfabetismo? 2.2 ¿Qué es la extrema pobreza? 2.3 ¿Cómo se mide la pobreza en México? 2.4 Proyectos sociales de diseño que combaten la pobreza a través de la visión del diseño como factor de cambio social y procurador de bienestar 2.5 Lluvia de ideas de proyectos 2.6 Aspectos geográficos en México 2.7 El analfabetismo y la extrema pobreza desde la antropología social y la sociología aplicadas 2.8 Analfabetismo y su relación con la pobreza 2.9 Analfabetismo y cognición 2.10 Relación entre Diseño, Analfabetismo y pobreza 2.11 Diseño universal para personal analfabetas y en extrema pobreza: orientación de espacios, objetos y pictogramas 2.12 Comprensión y legibilidad de objetos y mensajes 2.13 ¿Qué es el diseño social?

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	2.14 El diseño como factor de cambio social y promotor de bienestar 2.15 Diseño para la inclusión social sin textos.
3. Discapacidades cognitivas y físicas	3.1 ¿Qué es una discapacidad cognitiva y una física? 3.2 ¿Qué es la educación especial? 3.3 Diseño aplicado a la discapacidad cognitiva. Estudio de casos, por ejemplo, autismo, síndrome de down, esquizofrenia. 3.4 Diseño aplicado a la discapacidad física. Estudio de casos, por ejemplo, sordos, ciegos, mudos, parapléjicos.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	12%
Proyecto final (propuesta de diseño en boceto con argumentación completa: Introducción, antecedentes, desarrollo del prototipo, materiales, costos, argumentación del diseño, expectativas, posibilidades de distribución, límites y alcances) Exposición a 3 académicos de forma transdisciplinar	50%
Exposición de un proyecto de diseño social para analfabetas y extrema pobreza que sea de otro diseñador	20%
Mapas mentales entregados cada clase después de las exposiciones.	18 %

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Lic. en Diseño gráfico, medios audiovisuales o industrial con experiencia en diseño inclusivo e incluyente

REFERENCIAS

Básicas:

- Frascara, J. (1997) Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social. 2ª. Edición (2000). Ediciones Infinito Buenos Aires. Argentina.
- Paner, J. y Zelnik, M. (2009). *Las dimensiones humanas en los espacios interiores.* Barcelona: Gustavo Gili.
- Definición de Analfabetismo en https://www.ecured.cu/Analfabetismo#Tipos_de_analfabetas
- Analfabetismo.- http://cuentame.inegi.org.mx/poblacion/analfabeta.aspx?tema=P
- Geografía del analfabetismo en México,. http://www.educacionyculturaaz.com/geografia-del-analfabetismo-en-mexico-y-sus-implicaciones/
- Analfabetismo.- https://www.inee.edu.mx/portalweb/informe2018/04_informe/capitulo_010401.html, Instituto nacional para la Evaluación de la Educación en México. La Educación obligatoria en México. Informe 2018
- Porcentajes de analfabetismo en México.- http://www.educacionyculturaaz.com/porcentajes-de-en-mexico-analfabetismo/
- Sitio www.Coneval.org.mx
- Pobreza y desigualdad.- https://www.unicef.org/mexico/spanish/17046.html
- La pobreza en México.- https://www.unicef.org/mexico/spanish/17046.html
- La Pobreza en México, un análisis con enfoque multidimensional.- https://www.redalyc.org/pdf/413/41331033010.pdf
- Identidad+inclusión= diseño social.- http://www.dis.uia.mx/conference/2009/articulos/identidad_inclusion.pdf
- Tesis de maestría: Diseño desde la perspectiva social.- Repositorio Institucional del ITESO
- Granada E., Henry, El diseño social: espacio de interrelación transdisciplinaria. Algunos aportes para la convivencia. Dearq [en linea] 2016, (Julio) : [Fecha de consulta: 11 de febrero de 2019] Disponible en:<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=341649737005> ISSN 2011-3188
- Pistas para aproximarse al diseño social: Antecedentes y posturas. Revista KEPES Año 15 No. 17 enero-junio 2018, págs. 9-26 ISSN: 1794-7111(Impreso) ISSN: 2462-8115 (En línea) DOI: 10.17151/kepes.2018.15.17.2
- El diseño social en perspectiva latinoamericana.- www.habitatinclusivo.com.ar
- https://disenosocial.org/diseno-social-concepto/
- Nueces y neuronas.- Principios del optimismo pragmático: Mark Stevenson. Video
- Neuropsicología y analfabetismo
- Acabar con la pobreza.- http://www.un.org/es/sections/issues-depth/poverty/index.html

Complementarias:

Aguayo González, F. (2006). *Metodología del diseño industrial.* México: Alfa omega

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Fuentes, R. (2007). *La práctica del diseño gráfico.* Barcelona: Paidos.
Liedtka, J. (2013). *Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works.* New York: Columbia U. Press.
Lockwood, T. (2009). *Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value. New York: Allworth Press.*Margolin, V. (2009). *Las rutas del diseño.* México: Designio.
Vilchis Esquivel, L. (2014). *Fundamenos teóricos &métodos de diseño.* México: Designio.
DELORS, J (coord.) (1996): La educación encierra un tesoro. UNESCO.
DEWEY, J. (1998): Democracia y educación. Ediciones Morata. Madrid, España.
DÍAZ BARRIGA, F. (1998) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. MCGraw-Hill, México.
DONDIS, D.A. Sintaxis de la imagen. Editorial Gustavo Gili. España.
Documentos. Orientaciones para la atención educación. Recuperado de: http://www.educacionespecial.sep.gob.mx/html/matdoctos.html
Educación Especial. Recuperado de: http://educacionespecial.sepdf.gob.mx/definicion.aspx
Guía para la INCLUSIÓN DIGITALde alumnos con DISCAPACIDAD. Recuperado de: http://www.educacionespecial.sep.gob.mx/pdf/tabinicio/2016/Guia_inclusion_digital.pdf
HERNÁNDEZ, G. (2004) Paradigmas en psicología de la educación. Paidós Educador. México.
IÑIGO, L (2015): Educación para los medios. Propuesta de material didáctico para el aprendizaje y el análisis del lenguaje en televisión, dirigido a jóvenes. Facultad de diseño. Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México.
Los medios didácticos. Recuperado de: http://peremarques.pangea.org/medios.htm
Selección de materiales didácticos y Diseño de Intervenciones educativas. Recuperado de: http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/Gen03/Tec_educativa/Unidad%202/act22_SelecMatDidacticos_U2.pdf
Definición de Educación Especial.- https://definicion.de/educacion-especial/
Mateos Papis, Giannina, Educación especial. Revista Intercontinental de Psicología y Educación [en linea] 2008, 10 (enero-junio) : [Fecha de consulta: 11 de febrero de 2019] Disponible en:**<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80210101>** ISSN 0187-7690
Educación especial.- https://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_especial
Concepto de educación especial.- https://liviarodriguez.wordpress.com/la-educacion-especial/concepto-de-educacion-especial/

Web:
https://www.youtube.com/watch?time_continue=21&v=wKIQw0TJAXY

https://news.un.org/es/story/2019/05/1455331#:~:text=Con%20la%20intenci%C3%B3n%20de%20defender,los%20Pueblos%20Ind%C3%ADgenas%20(INPI).
https://www.youtube.com/watch?time_continue=13&v=2sQjm2yI15g&feature=emb_logo
https://www.youtube.com/watch?time_continue=5&v=2dwQnMEIJ8E&feature=emb_logo
https://www.youtube.com/watch?v=OX7FciwfCiE
https://www.youtube.com/watch?v=gGZshQl24OM
https://www.youtube.com/watch?v=LAKfxLsnEyQ
https://www.youtube.com/watch?v=i8tJJmdzsCk
https://www.coneval.org.mx/Medicion/MP/Paginas/Pobreza-2018.aspx
http://sistemas.coneval.org.mx/InfoPobreza/Pages/wfrMapaPobreza?pTipoPobreza=1&pTipoIndicador=1
https://www.youtube.com/watch?time_continue=73&v=xUUtRsMlzbU

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

https://www.youtube.com/watch?v=T5dWI6rPcgA

Otras:
Sitio www.Coneval.org.mx
Pobreza y desigualdad.- https://www.unicef.org/mexico/spanish/17046.html
La pobreza en México.- https://www.unicef.org/mexico/spanish/17046.html
La Pobreza en México, un análisis con enfoque multidimensional.- https://www.redalyc.org/pdf/413/41331033010.pdf
Identidad+inclusión= diseño social.- http://www.dis.uia.mx/conference/2009/articulos/identidad_inclusion.pdf
Tesis de maestría: Diseño desde la perspectiva social.- Repositorio Institucional del ITESO
Granada E., Henry, El diseño social: espacio de interrelación transdisciplinaria. Algunos aportes para la convivencia. Dearq [en linea] 2016, (Julio) : [Fecha de consulta: 11 de febrero de 2019] Disponible en:<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=341649737005> ISSN 2011-3188
Pistas para aproximarse al diseño social: Antecedentes y posturas. Revista KEPES Año 15 No. 17 enero-junio 2018, págs. 9-26 ISSN: 1794-7111(Impreso) ISSN: 2462-8115 (En línea) DOI: 10.17151/kepes.2018.15.17.2
El diseño social en perspectiva latinoamericana.- www.habitatinclusivo.com.ar
https://disenosocial.org/diseno-social-concepto/
https://www.youtube.com/watch?time_continue=21&v=wKIQw0TJAXY

¿Cómo se mide la pobreza en México? | CONEVAL 2019
https://www.youtube.com/watch?v=z2GC-XNbt-0

¿Sabes cómo mide el CONEVAL la pobreza en México?
28 jun 2021
https://www.youtube.com/watch?v=jrv-SXeu7Hg

¿Cómo se mide la pobreza en México? | CONEVAL
8 jul 2019
https://www.youtube.com/watch?v=J8PBAa9bplg

Coneval: Crece la pobreza en México - En Punto con Denise Maerker
6 ago 2019
https://www.youtube.com/watch?v=XCk8T4uwhQg

Pobreza laboral, medición de CONEVAL del primer trimestre
19 may 2021
https://www.youtube.com/watch?v=MhwznqhUOLs
CONEVAL presenta el Informe de Evaluación 2020
15 feb 2021
https://www.youtube.com/watch?v=Nn5mO8n2Ofg

Reporta CONEVAL a Chiapas con rezago
27 abr 2021
https://www.youtube.com/watch?v=bLWe3ra4agI

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

¿Cuáles son las características de los más pobres en México? - Es la Hora de Opinar
7 ago 2019
https://www.youtube.com/watch?v=XrBs3JiINPs

La Pobreza En México | ¿Cómo Se Mide? ¿Es México Un País Pobre?
23 sept 2019
https://www.youtube.com/watch?v=i8tJJmdzsCk&t=8s

Desigualdad en México | Cómo se Mide, su Situación Actual y Cómo Combatirla
8 oct 2018
https://www.youtube.com/watch?v=f6ydBwojZq0

Así vive la gente más pobre en México
15 oct 2020
https://www.youtube.com/watch?v=XYA63qukT4U

Los ESTADOS más POBRES de MÉXICO... | Ucronias RB
29 abr 2020
https://www.youtube.com/watch?v=qDavYUQ6gtI

La voz de los pobres, Ciudad de México
20 mar 2014
https://www.youtube.com/watch?v=Lsi_Ikilyz0&t=1962s

Zoquitlán: Segundo municipio más pobre en el estado de Puebla
24 ene 2019
https://www.youtube.com/watch?v=rhs5zzMCJQM

#MunicipiosMarginados | Chilchotla, el municipio en donde la pobreza se hereda
11 ene 2019
https://www.youtube.com/watch?v=TULUXkE5V-U

La pobreza extrema en México / cuantas personas viven en esta situación? / como pueden sobrevivir
Marzo 2021
https://www.youtube.com/watch?v=AEXO73kT3Xo

Viajé al país más pobre del mundo: ¿cómo es la vida? | Sudán del Sur ss
https://www.youtube.com/watch?v=ywk4JiHqV8E

En México habitan 62 pueblos indígenas
11 mar 2016
https://www.youtube.com/watch?v=dBbS-sqG_0s

https://es.unesco.org/indigenous-peoples

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

https://www.gob.mx/inpi/es/articulos/programa-nacional-de-los-pueblos-indigenas-2018-2024-mexico-185839?idiom=es

Diálogo Latinoamericano entre Foro Indígena Abya Yala y el Banco Mundial
28 oct 2015
https://www.youtube.com/watch?v=wKIQw0TJAXY&t=11s

https://site.inali.gob.mx/Micrositios/contigo_a_la_distancia/index.html

Alfabetización: derecho social
8 sept 2016
https://www.youtube.com/watch?v=3lCmA5VNb28

¿Qué es el INEA?
21 nov 2013
https://www.youtube.com/watch?v=K3CYqu4Xlxg

El INEA y la alfabetización de los adultos - Al Aire con Paola
7 sept 2017
https://www.youtube.com/watch?v=lnF1o6yDWGk

Resultados del Censo de Población 2020 en México
Emitido en directo el 25 ene 2021
https://www.youtube.com/watch?v=RWvvNZXislc

La alfabetización en México, símbolo de desigualdad / Vianey bEsquinca
9 sept 2015
https://www.youtube.com/watch?v=wwj6T01kCek&t=17s

México tiene 5 millones de analfabetas
18 dic 2012
https://www.youtube.com/watch?v=L9WVeAeL4tU

Analfabetismo en México
14 mar 2019
https://www.youtube.com/watch?v=vIcw3f2p8rw

Leer y escribir: un derecho humano
6 sept 2019
https://www.youtube.com/watch?v=0OPbCqs0b7Q

¿Y en México cómo vamos? Día Internacional de la Alfabetización
8 sept 2017
https://www.youtube.com/watch?v=zeE_F25g1_I

#ReportajeDelDia - Analfabetismo en México
5 sept 2018

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

https://www.youtube.com/watch?v=u4K6o9npq1Q

Analfabetismo en México
14 sept 2020
https://www.youtube.com/watch?v=oYOU1irFcQY

REPORTAJE ANALFABETISMO EN MÉXICO
24 mayo 2021
https://www.youtube.com/watch?v=ousJKq5gU5M

ANALFABETISMO EN MÉXICO
28 ene 2021
https://www.youtube.com/watch?v=CcgA4rwPoFc

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de diseño de producción y gestión de proyecto				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 7			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración:** Julio 2021			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT107-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta UA se llevará a cabo el desarrollo de un proyecto de diseño con impacto social.

Propósito: Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG17.Interculturalidad
CG14.Resolución de problemas técnicos
CG7.Gestión emocional
CG3.Creatividad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
Desarrollo de proyecto y gestión	1. Desarrollo de proyecto y gestión 1.1. Definición del cliente 1.2. Definición del problema 1.3. Estudios preliminares y definición del proyecto 1.4. Plan de trabajo 1.5. Cronograma 1.6. Definición de metodología

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia, participación	20%
Exposiciones (investigación, FODA, Conceptos, bocetaje, desarrollo, prueba piloto, resultados, implementación y seguimiento)	20%
Proyecto (presentación, fundamentación teórica, fundamentación de diseño, introducción, antecedentes, proceso de diseño, bocetaje, metodología etnográfica, resultados, análisis, implementación, gestión y seguimiento argumentado. Trabajo escrito de mínimo 10 cc y producto en prototipo o dummie)	60%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESOR

Diseñador con experiencia en investigación en diseño social, en gestión y producción de proyectos.

REFERENCIAS

Básicas:

- Masferrer Alejandro, (2019), *Diseño de procesos creativos. Metodología para idear y co-crear en equipo,* Editorial Gustavo Gili, p. 136.
- Lamarre Guillaume, (2019), *Storytelling como estrategia de comunicación. Herramientas narrativas para comunicadores, creativos y emprendedores*, Editorial Gustavo Gili, p. 174
- Rodríguez Limia, Mónica, (2017), *Cómo crear y gestionar tu proyecto craft. Guía de negocios para makers y artesanos,* Editorial Gustavo Gili, p. 160
- Lupton Ellen, (2019), *El diseño como storytelling,* Editorial Gustavo Gili, p. 160
- Akoun Audrey, Isabelle Pailleau, Philippe Boukobza, (2019), *Sketchnoting. Pensamiento visual para ordenar ideas y fomentar la creatividad,* Editorial Gustavo Gili, p. 136
- Gothelf Jeff, (2017), *Lean vs Agile vs Design Thinking: Lo que realmente necesita conocer para construir productos digitales con equipos de alto rendimiento.* Createspace Independent Publishing Platform, p. 66

Complementarias:

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Munari Bruno, (2016), *¿Cómo nacen los objetos?: Apuntes para una metodología proyectual,* Editorial Gustavo Gili, p. 296

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño háptico, lumínico y espacial.				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 7			
Elaborada por: Comisión curricular. **Actualizada por:** Comisión curricular.				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
	1	3	4	5	Obligatoria	Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta UA se dará apoyo teórico y práctico para el desarrollo de proyectos para poblaciones vulnerables.

Propósito: Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2.Pensamiento crítico
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG10.Búsqueda, valoración y gestión de información
CG17.Interculturalidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Diseño háptico	1. Diseño háptico 1.1. Definición 1.2. Usuarios 1.3. El tacto 1.4. Aplicaciones
2. Diseño lumínico	2. Diseño lumínico 2.1. Definición 2.2. Usuarios 2.3. La vista 2.4. Aplicaciones
3. Diseño espacial	3. Diseño espacial 3.1. Definición 3.2. Usuarios 3.3. Las dimensiones humanas

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	Aplicaciones

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros	Pantalla y CPU		
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en clase	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Lic. En Diseño gráfico o industrial con experiencia en diseño inclusivo e incluyente

REFERENCIAS

Básicas:

Antúnez- Balcázar consultores. Discapacidad y diseño universal. (s/f) Página web. Disponible en: http://www. abc-discapacidad.com/index.html

Frascara, J. (1997) Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social. 2ª. Edición (2000). Ediciones Infinito Buenos Aires. Argentina.

Martínez de la Peña, G. (2011). El diseño háptico, un paradigma diferente: La percepción y su importancia en la generación de un diseño háptico para personas con discapacidad visual. Barcelona: Editorial académica española.

Paner, J. y Zelnik, M. (2009). Las dimensiones humanas en los espacios interiores. Barcelona: Gustavo Gili.

Aguayo González, F. (2006). Metodología del diseño industrial. México: Alfa omega.

Fuentes, R. (2007). La práctica del diseño gráfico. Barcelona: Paidós.

Liedtka, J. (2013). Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works. New York: Columbia U. Press.

Lockwood, T. (2009). Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value. New York: Allworth Press.Margolin, V. (2009). Las rutas del diseño. México: Designio.

Vilchis Esquivel, L. (2014). Fundamentos teóricos y métodos de diseño. México: Designio.

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Problemas contemporáneos del mundo.				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 7			
Elaborada por: Mtra. Jessica Segura Ocampo **Actualizada por:** Mtro. Ilán Santiago Leboreiro Reyna				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Octubre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC19-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: Comprender los principales procesos y acontecimientos históricos relevantes del mundo contemporáneo situándolos en el espacio y en el tiempo, identificando los componentes económicos, sociales, políticos, tecnológicos y culturales que los caracterizan, así como sus rasgos más significativos, sus interrelaciones y los factores que los han conformado permitirá a estudiantes situarse conscientemente en la realidad en que vive, entender los problemas que se plantean en la actualidad y así contribuir de manera activa y responsable a la construcción del futuro.

Propósito: Apreciar la historia del mundo contemporáneo y el análisis histórico como un proceso en constante reelaboración y utilizar este conocimiento para argumentar las propias ideas y revisarlas de forma crítica teniendo en cuenta nuevas informaciones, corrigiendo estereotipos y prejuicios.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG2.Pensamiento crítico
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023

CG10.Búsqueda, valoración y gestión de información
CG17.Interculturalidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Transformaciones en el siglo XIX.	• La revolución industrial y su difusión. • Liberalismo, nacionalismo y romanticismo. El origen de los estados contemporáneos. • Cambios y movimientos sociales.
2. El mundo en el siglo XX.	• La Primera Guerra Mundial y la organización de la Paz. • La segunda Guerra Mundial y sus consecuencias. • El enfrentamiento de las ideologías. • La era del desarrollo desigual.

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

3. Perspectivas del mundo actual.	• Los centros del poder y la configuración geopolítica del mundo. • Focos de conflicto y situaciones de injusticia y discriminación. • El estado del bienestar y su desigual distribución. • El impacto científico y tecnológico. • Influencia de los medios de comunicación. • Los nuevos retos de la era de la globalización.
4. Los principales problemas del mundo actual.	• La problemática demográfica. • El desgaste de los recursos naturales. • La pobreza económica. • Los conflictos armados en el mundo. • Los conflictos mundiales actuales. • La cultura como expresión del poder o de resistencia.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	(X)	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	10 %
Participación y ejercicios en clase	20 %
Ensayos y/o proyectos parciales	30 %
Entrega Final	40 %
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura en Diseño, Licenciatura en Psicología, Licenciatura en Sociología, Licenciado en Antropología, deseable maestría en área de las ciencias sociales y experiencia en la docencia.

REFERENCIAS

Básicas:
GUENÓN, René: “La crisis del mundo moderno”. “El Reino de la Cantidad y El Signo de los Tiempos”
WALLERSTEIM, Inmanuel: “El moderno sistema mundial” Siglo XXI, 1979
Banco Mundial: “Informe sobre el Desarrollo Mundial”
Foucault Michel, Arqueología del Conocimiento, Ed. Siglo XXI, 1ra.
Edición, México, 1970
Nun, José: Democracia. (2000) ¿Gobierno del pueblo o de los políticos?,
Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
Trasser, Carlos. (1999). Democracia & desigualdad. Sobre la “democracia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia RECTORÍA 2018-2023 SECRETARÍA GENERAL

real" a fines del siglo XX, Buenos Aires, CLACSO.
ROSTEGUI, J. BUCHRUCKER, C. Y SABORIDO, J. (dir.) El Mundo contemporáneo: Historia y problemas . Barcelona, Crítica (Biblos), 2001.
Paula Grad: HISTORIA MUNDIAL CONTEMPORÁNEA Coordinadora Pedagógica de la Dirección Nacional de Fortalecimiento y Ampliación de Derechos Educativos. 2015

Complementarias:

Ávila-Toscano, José Hernando. "Lo humano, Lo Social y sus Problemas Contemporáneos". Escritos generales en Psicología y demás Ciencias Sociales. Ávila-Toscano, José Hernando. Barranquilla: Corporación Universitaria Reformada, 2012.

Web: **https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000049156_spa**
http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL006557.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño Inclusivo				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Teórica **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 7			
Elaborada por: Mónica Luna Meza				**Fecha de elaboración:** Julio 2021			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT25-6	2	2	4	6	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: El diseño inclusivo se plantea desde la universidad mediante la formación de recursos humanos capacitados que puedan materializar sus ideas en proyectos para dar respuesta a las necesidades de inclusión en los diferentes sectores poblacionales, abordando diversos contenidos y soportes técnicos para desarrollar trabajos coordinados en materia de accesibilidad integral.

Propósito: Que el estudiante adquiera conocimientos sobre diseño inclusivo y los aplique en su quehacer como diseñador integral.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG17.Interculturalidad
CG1.Resolución de problemas
CG2.Pensamiento crítico
CG9.Relación con otros/as

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
Bloque 1. Diseño e Inclusión	I. Fundamentos y principios del diseño inclusivo II. Educación inclusiva a) Desarrollo de una filosofía de inclusión III. Diversidad y Género IV. Diseño universal V. Diseño centrado en el usuario a) tipos de usuario VI. Accesibilidad VII. Investigación e inclusión

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Bloque 2. Usabilidad	Estrategias y medidas para realizar una intervención inclusiva. I.Principios Básicos II. Interacción del usuario con el entorno III. Entorno construido IV. Productos V. Servicios y Comunicación

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	(x)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(x)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en el grupo Exposición Ejercicios en clase Participación en clase e intervención en clase con dudas, propuestas y comentarios. Uso apropiado y argumentado de contenidos fiables localizados en internet, citando adecuadamente la fuente. Proyecto final Lectura y revisión de bibliografía	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Licenciatura en Diseño Industrial, deseable maestría en área de diseño de ambientes y experiencia en la investigación.

REFERENCIAS

García, Pilar Samaniego De. *Aproximación a La Realidad De Las Personas Con Discapacidad En Latinoamérica*. Madrid: Comité Español De Representantes De Personas Con Discapacidad, 2006. Philipp Meuser, Jennifer Tobolla, Arquitectura Accesible, Hacia una Arquitectura sin barreras. Promo Press, 2019
Complementarias: Fundación ONCE, Accesibilidad Universal y Diseño para Todos, Ediciones de Arquitectura, 2011.
Web: http://www.ondi.cu/bdhabana/files/ponencias/sala_12/ponencia_patricia_herrera.pdf http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista9_16.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Historia del estado del arte de los grupos vulnerables				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Historia **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 7			
Elaborada por: Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila **Actualizada por:** Dra. Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Octubre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT67-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introduce en el conocimiento de los contextos sociales de los grupos vulnerables y su devenir histórico para que a partir de ahí problematice y proponga soluciones de diseño como factor de cambio social y promotor de bienestar.

Propósito: Proporcionar las bases para iniciar el proceso de investigación del hombre social y la comunicación. Conocerá los procesos de integración comunicativa a diferentes grupos sociales vulnerables. Desarrollar habilidades que le permitan al estudiante la constitución particular de un marco teórico-histórico en torno al diseño. Introducir en la comprensión de la actividad profesional en el contexto económico, político, ideológico y cultural de los grupos vulnerables.

Que el estudiante comprenda y aplique la interrelación entre el diseño y los grupos vulnerables, así como resignifique el diseño.

El diseño aplicado a grupos vulnerables ofrece un enorme potencial a los egresados de la licenciatura para atender las diversas necesidades de la población en general y, en particular, estas propuestas de diseño pueden presentar un medio de ayuda para la formación de personas ya sea en el ámbito laboral, social o para el desarrollo de su autonomía.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2.Pensamiento crítico
CG8.Apertura a la experiencia
*CG10.*Búsqueda, valoración y gestión de información
CG8.Apertura a la experiencia
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	**Temas**

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Estado del arte de los grupos vulnerables	1. Características de los Grupos Vulnerables 2. Aspectos geográficos y demográficos en México 3. Adultos mayores, migrantes, matrimonio igualitario e identidad de género, personas con discapacidad, niños, niñas y adolescentes. 4. Diferentes grupos vulnerables. 5. Vinculación del diseño con la problemática de grupos vulnerables 6. Vinculación del diseño con la problemática de grupos vulnerables: analfabetas y extrema pobreza, y comunidades indígenas 7. Diseño social y grupos vulnerables 8. El diseño como factor de cambio social y promotor de bienestar 9. Diseño de proyecto social, concepto y argumentación

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Trípticos	(X)	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
• Asistencia y participación en clase • Proyecto final (propuesta de diseño en boceto con argumentación completa: Introducción, antecedentes, desarrollo del prototipo, materiales, costos, argumentación del diseño, expectativas, posibilidades de distribución, límites y alcances) Expo a 3 académicos de forma transdisciplinar	12% 50% 20%

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

• Investigación y Expo de un proyecto de diseño social para Grupos Vulnerables • Mapas mentales entregados al final de la clase	18%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Diseñador con conocimiento de diseño social e historia de los grupos vulnerables

REFERENCIAS

Básicas:

- Sitio www.Coneval.org.mx
- Pobreza y desigualdad.- https://www.unicef.org/mexico/spanish/17046.html
- La pobreza en México.- https://www.unicef.org/mexico/spanish/17046.html
- La Pobreza en México, un análisis con enfoque multidimensional.- https://www.redalyc.org/pdf/413/41331033010.pdf
- Identidad+inclusión= diseño social.- http://www.dis.uia.mx/conference/2009/articulos/identidad_inclusion.pdf
- Tesis de maestría: Diseño desde la perspectiva social.- Repositorio Institucional del ITESO
- Granada E., Henry, El diseño social: espacio de interrelación transdisciplinaria. Algunos aportes para la convivencia. Dearq [en linea] 2016, (Julio) : [Fecha de consulta: 11 de febrero de 2019] Disponible en:<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=341649737005> ISSN 2011-3188
- Pistas para aproximarse al diseño social: Antecedentes y posturas. Revista KEPES Año 15 No. 17 enero-junio 2018, págs. 9-26 ISSN: 1794-7111(Impreso) ISSN: 2462-8115 (En línea) DOI: 10.17151/kepes.2018.15.17.2
- El diseño social en perspectiva latinoamericana.- www.habitatinclusivo.com.ar
- https://disenosocial.org/diseno-social-concepto/

Complementarias:

- Briones, G. Metodología de la investigación cualitativa en ciencias sociales. Bogotá: ICFES; 1996.
- García, Rosas, E. Grupos vulnerables y adultos mayores análisis tridimensional. México: PACJ., 2009.
- Mendizabal, Bermúdez, G. Seguridad social a grupos vulnerables en un mundo globalizado. México: UAEM-Facultad de Derecho y Ciencias Sociales, 2008.

Web:

https://www.youtube.com/watch?v=o4XjtDK67NY
https://www.youtube.com/watch?v=5z4A54gCFqM
https://www.youtube.com/watch?v=cxAnbe2Xlgo
https://www.youtube.com/watch?v=pDzI6j9bSC0
https://www.youtube.com/watch?v=IyS9SUCAgsk

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

https://www.youtube.com/watch?v=VZMo-49JNdE https://www.youtube.com/watch?time_continue=21&v=wKIQw0TJAXY
Otras: https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/1/94/13.pdf http://historico.juridicas.unam.mx/publica/rev/boletin/cont/113/art/art9.htm http://appweb.cndh.org.mx/biblioteca/archivos/pdfs/fas_CTDH_GruposVulnerabilidad1aReimpr.pdf

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño para grupos vulnerables.				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 7			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración:** Octubre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas :**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje :**	**Carácter de la unidad de aprendizaje :**	**Modalidad :**
TT30-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta UA se dará apoyo teórico y práctico para el desarrollo de proyectos para poblaciones vulnerables, considerando a las comunidades indígenas, las analfabetas y aquellas en extrema pobreza como parte principal. Como tercera parte se considera el diseño para población con discapacidad intelectual o física. Esta materia es la integración de tres materias del plan de estudios 2016, aquí se optimizan los contenidos y se revisó que no se repitan con otras materias.

Propósito: Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social, adquiriendo las competencias necesarias para la gestión, dirección, coordinación y desarrollo de proyectos de diseño que atiendan a distintas poblaciones vulnerables a partir del conocimiento de los contextos y conceptos aplicables y la problematización a partir del concepto del diseño como factor de cambio social y procurador de bienestar.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Competencias genéricas
*CG1.*Resolución de problemas
CG2.Pensamiento crítico
CG3.Creatividad
*CG4.*Trabajo colaborativo
CG8.Apertura a la experiencia

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Comunidades indígenas	1. Comunidades 1.1. Antecedentes 1.2. Definición de necesidades 1.3. Aspectos geográficos 1.4. Comunicación

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	1.5. Objetos 1.6. Espacios 2. Conservación cultural 2.1. Lenguas originales 2.2. Arte popular 3. Impacto del diseño 4. Lluvia de ideas de proyectos
2. Analfabetismo y extrema pobreza	2.1 ¿Qué es el analfabetismo? 2.2 ¿Qué es la extrema pobreza? 2.3 ¿Cómo se mide la pobreza en México? 2.4 Proyectos sociales de diseño que combaten la pobreza a través de la visión del diseño como factor de cambio social y procurador de bienestar 2.5 Lluvia de ideas de proyectos 2.6 Aspectos geográficos en México 2.7 El analfabetismo y la extrema pobreza desde la antropología social y la sociología aplicadas 2.8 Analfabetismo y su relación con la pobreza 2.9 Analfabetismo y cognición 2.10 Relación entre Diseño, Analfabetismo y pobreza 2.11 Diseño universal para personal analfabetas y en extrema pobreza: orientación de espacios, objetos y pictogramas 2.12 Comprensión y legibilidad de objetos y mensajes 2.13 ¿Qué es el diseño social? 2.14 El diseño como factor de cambio social y promotor de bienestar

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	2.15 Diseño para la inclusión social sin textos.
3. Discapacidades cognitivas y físicas	3.1 ¿Qué es una discapacidad cognitiva y una física? 3.2 ¿Qué es la educación especial? 3.3 Diseño aplicado a la discapacidad cognitiva. Estudio de casos, por ejemplo, autismo, síndrome de down, esquizofrenia. 3.4 Diseño aplicado a la discapacidad física. Estudio de casos, por ejemplo, sordos, ciegos, mudos, parapléjicos.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	12%
Proyecto final (propuesta de diseño en boceto con argumentación completa: Introducción, antecedentes, desarrollo del prototipo, materiales, costos, argumentación del diseño, expectativas, posibilidades de distribución, límites y alcances) Exposición a 3 académicos de forma transdisciplinar	50%
Exposición de un proyecto de diseño social para analfabetas y extrema pobreza que sea de otro diseñador	20%
Mapas mentales entregados cada clase después de las exposiciones.	18%

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Lic. en Diseño gráfico, medios audiovisuales o industrial con experiencia en diseño inclusivo e incluyente

REFERENCIAS

Básicas:

- Frascara, J. (1997) Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social. 2ª. Edición (2000). Ediciones Infinito Buenos Aires. Argentina.
- Paner, J. y Zelnik, M. (2009). *Las dimensiones humanas en los espacios interiores.* Barcelona: Gustavo Gili.
- Definición de Analfabetismo en https://www.ecured.cu/Analfabetismo#Tipos_de_analfabetas
- Analfabetismo.- http://cuentame.inegi.org.mx/poblacion/analfabeta.aspx?tema=P
- Geografía del analfabetismo en México,. http://www.educacionyculturaaz.com/geografia-del-analfabetismo-en-mexico-y-sus-implicaciones/
- Analfabetismo.- https://www.inee.edu.mx/portalweb/informe2018/04_informe/capitulo_010401.html, Instituto nacional para la Evaluación de la Educación en México. La Educación obligatoria en México. Informe 2018
- Porcentajes de analfabetismo en México.- http://www.educacionyculturaaz.com/porcentajes-de-en-mexico-analfabetismo/
- Sitio www.Coneval.org.mx
- Pobreza y desigualdad.- https://www.unicef.org/mexico/spanish/17046.html
- La pobreza en México.- https://www.unicef.org/mexico/spanish/17046.html
- La Pobreza en México, un análisis con enfoque multidimensional.- https://www.redalyc.org/pdf/413/41331033010.pdf
- Identidad+inclusión= diseño social.- http://www.dis.uia.mx/conference/2009/articulos/identidad_inclusion.pdf
- Tesis de maestría: Diseño desde la perspectiva social.- Repositorio Institucional del ITESO
- Granada E., Henry, El diseño social: espacio de interrelación transdisciplinaria. Algunos aportes para la convivencia. Dearq [en linea] 2016, (Julio) : [Fecha de consulta: 11 de febrero de 2019] Disponible en:<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=341649737005> ISSN 2011-3188
- Pistas para aproximarse al diseño social: Antecedentes y posturas. Revista KEPES Año 15 No. 17 enero-junio 2018, págs. 9-26 ISSN: 1794-7111(Impreso) ISSN: 2462-8115 (En línea) DOI: 10.17151/kepes.2018.15.17.2
- El diseño social en perspectiva latinoamericana.- www.habitatinclusivo.com.ar
- https://disenosocial.org/diseno-social-concepto/
- Nueces y neuronas.- Principios del optimismo pragmático: Mark Stevenson. Video
- Neuropsicología y analfabetismo
- Acabar con la pobreza.- http://www.un.org/es/sections/issues-depth/poverty/index.html

Complementarias:

Aguayo González, F. (2006). *Metodología del diseño industrial.* México: Alfa omega

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Fuentes, R. (2007). *La práctica del diseño gráfico.* Barcelona: Paidos.
Liedtka, J. (2013). *Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works.* New York: Columbia U. Press.
Lockwood, T. (2009). *Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value. New York: Allworth Press.*Margolin, V. (2009). *Las rutas del diseño.* México: Designio.
Vilchis Esquivel, L. (2014). *Fundamenos teóricos &métodos de diseño.* México: Designio.
DELORS, J (coord.) (1996): La educación encierra un tesoro. UNESCO.
DEWEY, J. (1998): Democracia y educación. Ediciones Morata. Madrid, España.
DÍAZ BARRIGA, F. (1998) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. MCGraw-Hill, México.
DONDIS, D.A. Sintaxis de la imagen. Editorial Gustavo Gili. España.
Documentos. Orientaciones para la atención educación. Recuperado de: http://www.educacionespecial.sep.gob.mx/html/matdoctos.html
Educación Especial. Recuperado de: http://educacionespecial.sepdf.gob.mx/definicion.aspx
Guía para la INCLUSIÓN DIGITALde alumnos con DISCAPACIDAD. Recuperado de: http://www.educacionespecial.sep.gob.mx/pdf/tabinicio/2016/Guia_inclusion_digital.pdf
HERNÁNDEZ, G. (2004) Paradigmas en psicología de la educación. Paidós Educador. México.
IÑIGO, L (2015): Educación para los medios. Propuesta de material didáctico para el aprendizaje y el análisis del lenguaje en televisión, dirigido a jóvenes. Facultad de diseño. Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México.
Los medios didácticos. Recuperado de: http://peremarques.pangea.org/medios.htm
Selección de materiales didácticos y Diseño de Intervenciones educativas. Recuperado de: http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/Gen03/Tec_educativa/Unidad%202/act22_SelecMatDidacticos_U2.pdf
Definición de Educación Especial.- https://definicion.de/educacion-especial/
Mateos Papis, Giannina, Educación especial. Revista Intercontinental de Psicología y Educación [en linea] 2008, 10 (enero-junio) : [Fecha de consulta: 11 de febrero de 2019] Disponible en:**<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80210101>** ISSN 0187-7690
Educación especial.- https://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_especial
Concepto de educación especial.- https://liviarodriguez.wordpress.com/la-educacion-especial/concepto-de-educacion-especial/

Web:
https://www.youtube.com/watch?time_continue=21&v=wKIQw0TJAXY

https://news.un.org/es/story/2019/05/1455331#:~:text=Con%20la%20intenci%C3%B3n%20de%20defender,los%20Pueblos%20Ind%C3%ADgenas%20(INPI).
https://www.youtube.com/watch?time_continue=13&v=2sQjm2yI15g&feature=emb_logo
https://www.youtube.com/watch?time_continue=5&v=2dwQnMEIJ8E&feature=emb_logo
https://www.youtube.com/watch?v=OX7FciwfCiE
https://www.youtube.com/watch?v=gGZshQl24OM
https://www.youtube.com/watch?v=LAKfxLsnEyQ
https://www.youtube.com/watch?v=i8tJJmdzsCk
https://www.coneval.org.mx/Medicion/MP/Paginas/Pobreza-2018.aspx
http://sistemas.coneval.org.mx/InfoPobreza/Pages/wfrMapaPobreza?pTipoPobreza=1&pTipoIndicador=1
https://www.youtube.com/watch?time_continue=73&v=xUUtRsMlzbU

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

https://www.youtube.com/watch?v=T5dWI6rPcgA

Otras:
Sitio www.Coneval.org.mx
Pobreza y desigualdad.- https://www.unicef.org/mexico/spanish/17046.html
La pobreza en México.- https://www.unicef.org/mexico/spanish/17046.html
La Pobreza en México, un análisis con enfoque multidimensional.- https://www.redalyc.org/pdf/413/41331033010.pdf
Identidad+inclusión= diseño social.- http://www.dis.uia.mx/conference/2009/articulos/identidad_inclusion.pdf
Tesis de maestría: Diseño desde la perspectiva social.- Repositorio Institucional del ITESO
Granada E., Henry, El diseño social: espacio de interrelación transdisciplinaria. Algunos aportes para la convivencia. Dearq [en linea] 2016, (Julio) : [Fecha de consulta: 11 de febrero de 2019] Disponible en:<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=341649737005> ISSN 2011-3188
Pistas para aproximarse al diseño social: Antecedentes y posturas. Revista KEPES Año 15 No. 17 enero-junio 2018, págs. 9-26 ISSN: 1794-7111(Impreso) ISSN: 2462-8115 (En línea) DOI: 10.17151/kepes.2018.15.17.2
El diseño social en perspectiva latinoamericana.- www.habitatinclusivo.com.ar
https://disenosocial.org/diseno-social-concepto/
https://www.youtube.com/watch?time_continue=21&v=wKIQw0TJAXY

¿Cómo se mide la pobreza en México? | CONEVAL 2019
https://www.youtube.com/watch?v=z2GC-XNbt-0

¿Sabes cómo mide el CONEVAL la pobreza en México?
28 jun 2021
https://www.youtube.com/watch?v=jrv-SXeu7Hg

¿Cómo se mide la pobreza en México? | CONEVAL
8 jul 2019
https://www.youtube.com/watch?v=J8PBAa9bplg

Coneval: Crece la pobreza en México - En Punto con Denise Maerker
6 ago 2019
https://www.youtube.com/watch?v=XCk8T4uwhQg

Pobreza laboral, medición de CONEVAL del primer trimestre
19 may 2021
https://www.youtube.com/watch?v=MhwznqhUOLs

CONEVAL presenta el Informe de Evaluación 2020
15 feb 2021
https://www.youtube.com/watch?v=Nn5mO8n2Ofg

Reporta CONEVAL a Chiapas con rezago

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

27 abr 2021
https://www.youtube.com/watch?v=bLWe3ra4agI

¿Cuáles son las características de los más pobres en México? - Es la Hora de Opinar
7 ago 2019
https://www.youtube.com/watch?v=XrBs3JiINPs

La Pobreza En México | ¿Cómo Se Mide? ¿Es México Un País Pobre?
23 sept 2019
https://www.youtube.com/watch?v=i8tJJmdzsCk&t=8s

Desigualdad en México | Cómo se Mide, su Situación Actual y Cómo Combatirla
8 oct 2018
https://www.youtube.com/watch?v=f6ydBwojZq0

Así vive la gente más pobre en México
15 oct 2020
https://www.youtube.com/watch?v=XYA63qukT4U

Los ESTADOS más POBRES de MÉXICO... | Ucronias RB
29 abr 2020
https://www.youtube.com/watch?v=qDavYUQ6gtI

La voz de los pobres, Ciudad de México
20 mar 2014
https://www.youtube.com/watch?v=Lsi_Ikilyz0&t=1962s

Zoquitlán: Segundo municipio más pobre en el estado de Puebla
24 ene 2019
https://www.youtube.com/watch?v=rhs5zzMCJQM

#MunicipiosMarginados | Chilchotla, el municipio en donde la pobreza se hereda
11 ene 2019
https://www.youtube.com/watch?v=TULUXkE5V-U

La pobreza extrema en México / cuantas personas viven en esta situación? / como pueden sobrevivir
Marzo 2021
https://www.youtube.com/watch?v=AEXO73kT3Xo

Viajé al país más pobre del mundo: ¿cómo es la vida? | Sudán del Sur *ss*
https://www.youtube.com/watch?v=ywk4JiHqV8E

En México habitan 62 pueblos indígenas
11 mar 2016
https://www.youtube.com/watch?v=dBbS-sqG_0s

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

https://es.unesco.org/indigenous-peoples

https://www.gob.mx/inpi/es/articulos/programa-nacional-de-los-pueblos-indigenas-2018-2024-mexico-185839?idiom=es

Diálogo Latinoamericano entre Foro Indígena Abya Yala y el Banco Mundial
28 oct 2015
https://www.youtube.com/watch?v=wKIQw0TJAXY&t=11s

https://site.inali.gob.mx/Micrositios/contigo_a_la_distancia/index.html

Alfabetización: derecho social
8 sept 2016
https://www.youtube.com/watch?v=3lCmA5VNb28

¿Qué es el INEA?
21 nov 2013
https://www.youtube.com/watch?v=K3CYqu4Xlxg

El INEA y la alfabetización de los adultos - Al Aire con Paola
7 sept 2017
https://www.youtube.com/watch?v=lnF1o6yDWGk

Resultados del Censo de Población 2020 en México
Emitido en directo el 25 ene 2021
https://www.youtube.com/watch?v=RWvvNZXislc

La alfabetización en México, símbolo de desigualdad / Vianey bEsquinca
9 sept 2015
https://www.youtube.com/watch?v=wwj6T01kCek&t=17s

México tiene 5 millones de analfabetas
18 dic 2012
https://www.youtube.com/watch?v=L9WVeAeL4tU

Analfabetismo en México
14 mar 2019
https://www.youtube.com/watch?v=vIcw3f2p8rw

Leer y escribir: un derecho humano
6 sept 2019
https://www.youtube.com/watch?v=0OPbCqs0b7Q

¿Y en México cómo vamos? Día Internacional de la Alfabetización
8 sept 2017
https://www.youtube.com/watch?v=zeE_F25g1_I

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

#ReportajeDelDia - Analfabetismo en México
5 sept 2018
https://www.youtube.com/watch?v=u4K6o9npq1Q

Analfabetismo en México
14 sept 2020
https://www.youtube.com/watch?v=oYOU1irFcQY

REPORTAJE ANALFABETISMO EN MÉXICO
24 mayo 2021
https://www.youtube.com/watch?v=ousJKq5gU5M

ANALFABETISMO EN MÉXICO
28 ene 2021
https://www.youtube.com/watch?v=CcgA4rwPoFc

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de diseño de producción y gestión de proyecto				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 7			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración:** Julio 2021			
Clave: **TT108-5**	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta UA se llevará a cabo el desarrollo de un proyecto de diseño con impacto social.

Propósito: Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG17.Interculturalidad
CG14.Resolución de problemas técnicos
CG7.Gestión emocional
CG3.Creatividad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
Desarrollo de proyecto y gestión	1. Desarrollo de proyecto y gestión 1.1. Definición del cliente 1.2. Definición del problema 1.3. Estudios preliminares y definición del proyecto 1.4. Plan de trabajo 1.5. Cronograma 1.6. Definición de metodología

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia, participación	20%
Exposiciones (investigación, FODA, Conceptos, bocetaje, desarrollo, prueba piloto, resultados, implementación y seguimiento)	20%
Proyecto (presentación, fundamentación teórica, fundamentación de diseño, introducción, antecedentes, proceso de diseño, bocetaje, metodología etnográfica, resultados, análisis, implementación, gestión y seguimiento argumentado. Trabajo escrito de mínimo 10 cc y producto en prototipo o dummie)	60%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESOR

Diseñador con experiencia en investigación en diseño social, en gestión y producción de proyectos.

REFERENCIAS

Básicas:

- Masferrer Alejandro, (2019), *Diseño de procesos creativos. Metodología para idear y co-crear en equipo,* Editorial Gustavo Gili, p. 136.
- Lamarre Guillaume, (2019), *Storytelling como estratega de comunicación. Herramientas narrativas para comunicadores, creativos y emprenderores*, Editorial Gustavo Gili, p. 174
- Rodríguez Limia, Mónica, (2017), *Cómo crear y gestionar tu proyecto craft. Guía de negocios para makers y artesanos,* Editorial Gustavo Gili, p. 160
- Lupton Ellen, (2019), *El diseño como storytelling,* Editorial Gustavo Gili, p. 160
- Akoun Audrey, Isabelle Pailleau, Philippe Boukobza, (2019), *Sketchnoting. Pensamiento visual para ordenar ideas y fomenter la creatividad,* Editorial Gustavo Gili, p. 136
- Gothelf Jeff, (2017), *Lean vs Agile vs Design Thinking: Lo que realmente necesita conocer para construir productos digitales con equipos de alto rendimiento.* Createspace Independent Publishing Platform, p. 66

Complementarias:

Munari Bruno, (2016), *¿Cómo nacen los objetos?: Apuntes para una metodología proyectual,* Editorial Gustavo Gili, p. 296

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño háptico, lumínico y espacial.				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 7			
Elaborada y Actualizada por: Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT23-5	1	3	4	5	Obligatoria	Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta UA se dará apoyo teórico y práctico para el desarrollo de proyectos para poblaciones vulnerables.

Propósito: Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas
CG2.Pensamiento crítico
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG10.Búsqueda, valoración y gestión de información
CG17.Interculturalidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Diseño háptico	1. Diseño háptico a. Definición b. Usuarios c. El tacto d. Aplicaciones
2. Diseño lumínico	2. Diseño lumínico a. Definición b. Usuarios c. La vista d. Aplicaciones
3. Diseño espacial	3. Diseño espacial a. Definición

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	b. Usuarios c. Las dimensiones humanas d. Aplicaciones

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros	Pantalla y CPU		
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en clase	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Lic. En Diseño gráfico o industrial con experiencia en diseño inclusivo e incluyente

REFERENCIAS

Básicas:

- Antúnez- Balcázar consultores. Discapacidad y diseño universal. (s/f) Página web. Disponible en: http://www. abc-discapacidad.com/index.html
- Frascara, J. (1997) Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social. 2ª. Edición (2000). Ediciones Infinito Buenos Aires. Argentina.
- Martínez de la Peña, G. (2011). *El diseño háptico, un paradigma diferente: La percepción y su importancia en la generación de un diseño háptico para personas con discapacidad visual.* Barcelona: Editorial académica española.
- Paner, J. y Zelnik, M. (2009). *Las dimensiones humanas en los espacios interiores.* Barcelona: Gustavo Gili.

Complementarias:

Aguayo González, F. (2006). *Metodología del diseño industrial.* México: Alfa omega.

Fuentes, R. (2007). *La práctica del diseño gráfico.* Barcelona: Paidós.

Liedtka, J. (2013). *Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works.* New York: Columbia U. Press.

Lockwood, T. (2009). *Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value*. *New York: Allworth Press.*Margolin, V. (2009). *Las rutas del diseño.* México: Designio.

Vilchis Esquivel, L. (2014). *Fundamentos teóricos y métodos de diseño.* México: Designio.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Problemas contemporáneos de México y su entorno				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 8			
Elaborada por: Mtra. Jessica Segura Ocampo **Actualizada por:** Mtro. Ilán Santiago Leboreiro Reyna				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC17-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje busca un acercamiento a temáticas históricas actuales que busca propiciar entre estudiantes la reflexión en torno a algunos fenómenos contemporáneos como son: los procesos de integración económica mundial, la transición política y la dinámica cultural que han modificado las relaciones de producción y poder, así como las creencias y valores de los distintos grupos sociales que componen nuestro país.

Propósito: La unidad de aprendizaje permitirá que quienes egresan de la licenciatura en Diseño adquieran conocimientos y desarrollen habilidades para analizar y reflexionar acerca de los procesos históricos que dieron origen a los fenómenos actuales y puedan entender las transformaciones en el desarrollo económico, político, social y cultural de nuestro país y que posibilitan entender la dinámica de estos cambios en el contexto histórico e internacional.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023

CG2.Pensamiento crítico
CG4.Trabajo colaborativo
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. México. Entre la sociedad tradicional y la moderna	• Periodo de Conquista, integración cultural. • Época Virreinal • Siglo XIX, Independencia, Reforma y Porfiriato. • Siglo XX, Revolución Mexicana.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	• Pluralismo y diversidad cultural.
2. Perspectivas del México actual	• El estado del bienestar. • El impacto científico y tecnológico. • Influencia de los medios de comunicación. • Los nuevos retos de la era de la globalización.
3. Los principales problemas del México actual	• Desigualdad social. • Inequidad educativa • Seguridad. • El desgaste de los recursos naturales. • Relaciones de género. • Movimientos sociales. • Culturas e identidades.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X.)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	10 %
Participación y ejercicios en clase	20 %
Ensayos y/o proyectos parciales	30 %
Entrega Final	40 %
Total	100 %

PERFIL DEL *PROFESORADO*

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL

Licenciatura en Diseño, Licenciatura en Psicología, Licenciatura en Sociología, Licenciado en Antropología, deseable maestría en área de las ciencias sociales y experiencia en la docencia.

REFERENCIAS

Básicas:
Medina PeÒa, Luis (1994), ìRuptura y cambioî, en Hacia el nuevo
Estado. México, 1920-1993, México, fce (PolÌtica y derecho), pp.
237-257.
Flores Quiroga, Aldo R. (1998), "Consolidación de la liberación comercial, 1989-1994", en Proteccionismo versus librecambio. La economía política de la protección comercial en México, 1970- 1994, MéÈxico, fce (Economía latinoamericana), pp. 340-387.
Wong González, Pablo (2001), "Desigualdades regionales y cohesión social: viejos dilemas y nuevos desafíos", en Mauricio de María y Campos y Georgina Sánchez (eds.), ¿Estamos Unidos Mexicanos? Los límites de la cohesión social en México. Informe de la sección mexicana del Club de Roma, México, Planeta (Temas de hoy), pp. 131-174.
Conapo (2001), "Los inmigrantes en México", en La población de México en el nuevo siglo, México, pp. 71-94.
Urquidi, Víctor L. (2001), "La política ambiental y la cohesión social", en Mauricio de María y Campos y Georgina Sánchez (eds.), ¿Estamos Unidos Mexicanos? Los lÌmites de la cohesión social en
México. Informe de la sección mexicana del Club de Roma, México, Planeta (Temas de hoy), pp. 507-518.

Complementarias:
Bonfil, Guillermo (comp.) (1993), Simbiosis de culturas: los inmigrantes y su cultura en México, México, fce.
Nueva Historia General de México, Varios autores, El Colegio de México, México, 2013.

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Estructura y funcionamiento de una unidad de cultura científica				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 8			
Elaborada por: Mtra. Catalina Torreblanca de Hoyos **Actualizada por:** Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de**	**Carácter de la unidad de**	**Modalidad:**

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

					aprendizaje:	**aprendizaje:**	
TT46-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada

Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá al estudiantado a diferentes metodologías para la organización y gestión de proyectos de divulgación y difusión de las ciencias y las tecnologías.

Propósito de la unidad de aprendizaje: Desarrollar proyectos y mecanismos para la comunicación de conocimientos.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1.Lectura, análisis y síntesis
CB2.Comunicación oral y escrita
CB3.Aprendizaje estratégico
CB4.Razonamiento lógico – matemático
CB5.Razonamiento científico

Competencias genéricas
*CG1.*Resolución de problemas
CG2.Pensamiento crítico
*CG4.*Trabajo colaborativo
*CG10.*Búsqueda, valoración y gestión de información
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
Conceptualización de actividades de divulgación, materiales y métodos. 2. Planeación, diseño, ejecución y evaluación de proyectos de divulgación 3. Gestión de proyectos para la divulgación de la ciencia	1. Conceptualización de actividades de divulgación, materiales y métodos. 1.1. Análisis del contexto, público meta, audiencias o beneficiarios. 1.2. Talleres interactivos o participativos 1.3. Exposiciones y demostraciones interactivas o participativas 1.4. Material didáctico, audiovisual, gráfico, etc. 2. Planeación, diseño, ejecución y evaluación de proyectos de divulgación. 2.1. Elaboración de programa y maqueta del proyecto 2.2. Fabricación o manufactura 2.3. Elaboración de calendarios, formatos y reportes. 2.4. Implementación y capacitación. 3. Gestión de proyectos para la divulgación de la ciencia 3.1. Esquema de financiamiento 3.2. Indicadores de gestión y control. 3.3. Sistema de evaluación

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(x)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros	Material bibliográfico, pantalla o proyector.		
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(x)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Discusión dirigida, diario reflexivo			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Ejercicios Asistencia Proyecto final	50% 20% 30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o Doctorado en áreas afines a la licenciatura y la unidad de aprendizaje, con experiencia docente comprobable y desarrollo teórico en temas como ética y análisis del discurso. Maestría o Doctorado en filosofía o humanidades. Teórico de la imagen o del arte con posgrado.

REFERENCIAS

Básicas:
Guàrdia, L. (2000). El diseño formativo: un nuevo enfoque de diseño pedagógico de los materiales didácticos en soporte digital. En Sangrà A., Duart, J.M. (Comp.) Aprender en la virtualidad. Colección Biblioteca de Educación. Nuevas tecnologías. Barcelona: EDIUOC/Gedisa

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2012-2018

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de diseño de producción y gestión de proyecto				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 8			
Elaborada por: Comisión curricular **Actualizada por:** Dra. Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas :**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT111-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad de aprendizaje se llevará a cabo el desarrollo de un proyecto de diseño con impacto social.

Propósito: Que el estudiantado sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social. Que adquiera las competencias necesarias para la gestión, dirección, coordinación y desarrollo de proyectos de diseño.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1.Lectura, análisis y síntesis
CB2.Comunicación oral y escrita
CB3.Aprendizaje estratégico
CB4.Razonamiento lógico – matemático
CB5.Razonamiento científico

Competencias genéricas
CG3.Creatividad
CG7.Gestión emocional
CG14.Resolución de problemas técnicos
CG17.Interculturalidad
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

Transferibles para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
Desarrollo de proyecto y gestión	1. Desarrollo de proyecto y gestión 1. Investigación 2. Análisis FODA 3. Definición de conceptos 4. Bocetaje 5. Desarrollo 6. Prueba piloto

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

	7. Corrección 8. Implementación 9. Seguimiento

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	(X)
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
• Evaluaciones de trabajos parciales • Asistencia • Evaluación entrega y exposición de proyecto final terminado	30% 20% 50%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Doctores o maestros que hayan realizado una tesis en áreas afines al plan de estudios de la Licenciatura en Diseño. Maestro o Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño. Sociólogos, psicólogos, antropólogos y humanistas, Diseño gráfico, industrial, Ciencias de la Comunicación.

REFERENCIAS

Básicas:
Aguayo González, F. (2006). *Metodología del diseño industrial.* México: Alfa omega.
Fuentes, R. (2007). *La práctica del diseño gráfico.* Barcelona: Paidós.
Liedtka, J. (2013). *Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works.* New York: Columbia U. Press.
Lockwood, T. (2009). *Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value. New York: Allworth Press.*

Complementarias:
Margolin, V. (2009). *Las rutas del diseño.* México: Designio.
Vilchis Esquivel, L. (2014). *Fundamentos teóricos & métodos de diseño.* México: Designio

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2012-2018

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño y gestión de divulgación de las ciencias				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios Audiovisuales **Semestre:** 8			
Elaborada y actualizada por: Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Octubre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT36-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad de aprendizaje se establece la relación entre la comunicación y la ciencias, y la importancia de gestionar proyectos para la divulgación del conocimiento para ponerlo al alcance del público no especializado.

Propósito: Que el estudiantado sea capaz de gestionar y producir proyectos de divulgación científica.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1.Lectura, análisis y síntesis
CB2.Comunicación oral y escrita
CB3.Aprendizaje estratégico
CB4.Razonamiento lógico – matemático
CB5.Razonamiento científico

Competencias genéricas
*CG1.*Resolución de problemas
CG2.Pensamiento crítico
CG8.Apertura a la experiencia CG9.Relación con otros/as
CG17.Interculturalidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia RECTORÍA 2017-2023 SECRETARÍA GENERAL

CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
Gestión y diseño de divulgación	1. Gestión y diseño de divulgación 1.1. Definición del canal más adecuado 1.2. Artículos especializados y el lenguaje del lector 1.3. La revista de divulgación 1.4. Videos de no ficción 1.5. Gráficos de divulgación de técnica y científica 1.6. Aspectos legales de la difusión, divulgación y publicación

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros	Pantalla y CPU		

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en clase	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura en Diseño gráfico, industrial, Ciencias de la Comunicación que su quehacer profesional se centre en la divulgación científica.

REFERENCIAS

BÁSICAS

Andoni, A. “La tecnociencia y su divulgación: Un enfoque transdisciplinar”. Anthropos, Editores. 2004

Diana Sagástegui Rodríguez , Raúl Gerardo Acosta García, María Edith Escalón Portilla. “Comunicar ciencia en México: Discursos y espacios sociales” ITESO. 2015

Bonfil. Martín. “LA CIENCIA POR GUSTO: UNA INVITACIÓN A LA CULTURA CIENTÍFICA” 2005

Complementarias:

Alexander López V.”El concepto de cultura científica en la sociedad global” Revista Politeia, N° 42, vol. 32. iNstituto de estudios Políticos, ucv, 2009:31-55

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Realidad virtual y aumentada				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios audiovisuales **Semestre:** 8			
Elaborada por: Lic. Isaac Jhonatan Lara Ochoa				**Fecha de elaboración:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT93-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La evolución, crecimiento y expansión de las tecnologías informáticas en la actualidad, ha dotado a la sociedad con variedad elementos y conceptos que parecen salidos de la ciencia ficción; entre ellos las *realidades* como: virtual (RV), aumentada (RA), mixta (RM) y extendida (RE). La adopción de éstas en la ciencia, cultura, entretenimiento y educación han revelado su enorme potencial a través de la inmersión, exploración e interactividad; revelando así nuevos horizontes por navegar.

Este curso proveerá un panorama general de los principios básicos de las distintas *realidades,* enfocándose en diseñar plataformas para el mundo real a través de la realidad virtual y la realidad aumentada, que promuevan la investigación científica y el desarrollo cultural; considerando siempre las fortalezas y limitaciones tanto humanas (cognición y percepción) como de máquina (software y hardware).

Propósito: Que el estudiante conozca y aplique en el diseño las características interactivas y de inmersión para entornos de aprendizaje involucrados con la lectura, trabajo con números, conceptos espaciales, entretenimiento, colaboración y asimilación de situaciones en escenarios reales; desarrollando así correctamente los contenidos, fomentando el cambio social en beneficio del usuario a través de nuevas tecnologías aplicadas al diseño.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1.Lectura, análisis y síntesis
CB2.Comunicación oral y escrita
CB3.Aprendizaje estratégico
CB4.Razonamiento lógico – matemático
CB5.Razonamiento científico

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Competencias genéricas
CG3.Creatividad
CG12.Creación de contenidos digitales
CG13.Seguridad en la red
CG14.Resolución de problemas técnicos
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Introducción	- Historia de la Realidad Virtual y su continua evolución. - La evolución del medio: Realidad Aumentada y videojuegos. - Tipos de *realidades.*

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	- La transformación digital: Ventajas y peligros
2. Diseño y desarrollo	- Modos de interacción Humano-Máquina - UI, UX e IxD en lo virtual. - La usabilidad de sistemas interactivos. - Inmersión, presencia y compensación. - Comunicación y colaboración. - Usuario y navegación. - Modelado y animación para RV/AR
3. Montaje	- Arquitecturas virtuales y prototipos. - Dispositivos y lenguajes de programación. - Plataformas, publicación y montaje

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARIA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	(X)	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(x)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	()
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales	60 %
Evaluación de proyecto final	25 %
Participación y asistencia	15 %
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura o la materia. Diseñador o desarrollador con experiencia en programación en Unity y/o Unreal. Experiencia en desarrollo para entornos de realidades extendidas y narrativas inmersivas. Experiencia docente comprobable.

REFERENCIAS

Básicas:

Cabero Almenara, J. Moreno Martínez, N. M. y Leiva Olivencia, J. J. (2014). *Realidad aumentada y educación: innovación en contextos formativos*. Ediciones Octaedro, S.L.

Laviola J. (2017). *3D User Interfaces: theory and practice*. Addison-Wesley Professional.

Downes, S. (2005). *An Introduction to Connective Knowledge.* Downes.ca. Recuperado el 1 de julio de 2021, https://www.downes.ca/cgi-bin/page.cgi?post=33034.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Farrell, J. (2014). *Programming logic and design*. Cengage learning.
Schmalstieg, D. and Höllerer, T. (2016). *Augmented Reality: Principles and Practice*. Addison-Wesley.
Triquell, X. (2007). ¿Recursos virtuales para problemas reales?. Editorial Brujas.

Complementarias:
Gómez de Ágreda, A. (2019). *Mundo Orwell*. Ariel.
Glover, J. (2018). *Unity 2018 augmented reality projects*. Packt Publishing.

Web:
LaValle, S. (2016). *Computer Science - Virtual Reality*. Youtube.com. Recuperado el 1 de julio de 2021, de https://youtube.com/playlist?list=PLbMVogVj5nJSyt80VRXYC-YrAvQuUb6dh.

Otras:
Bell, K., 2018. *Game On! Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator.* Johns Hokins University Press
Fiore, Richard. (2018). AR ground plane tools. Pluralsight.
Veraszto, E., Franco de Camargo, J., Barros Filho, J., & García García, F. (2012). *Estrategias para el desarrollo de contenido educativo 3D: Producción de animaciones modeladas por ordenador utilizando software libre*. *Revista ICONO 14. Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, *10*(1), 198-212. https://doi.org/10.7195/ri14.v10i1.26
Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things*. Basic Books.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Radio Avanzado				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Medios audiovisuales **Semestre:** 8			
Elaborada por: Lic. Sonalí Arias Carranco **Actualizada por:** Lic. Sonalí Arias Carranco				**Fecha de elaboración:** Septiembre, 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre, 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas :**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje :**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT92-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada.
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta Unidad de Aprendizaje se abordará de forma teórica y práctica todo lo relacionado con la proyección y realización de un programa de radio que esté dirigido para la generación del conocimiento.

Propósito: Que el estudiante proyecte y participe en la realización de un programa de radio aplicando sus conocimientos de géneros y narrativas radiofónicas, enfocado en la generación de conocimiento.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1.Lectura, análisis y síntesis
CB2.Comunicación oral y escrita
CB3.Aprendizaje estratégico
CB4.Razonamiento lógico – matemático
CB5.Razonamiento científico

Competencias genéricas
CG3.Creatividad
CG7.Gestión emocional
CG14.Resolución de problemas técnicos
CG17.Interculturalidad

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. *Etapas de producción.*	1.1 Planificación y gestión en medios. 1.2 Pre-producción. 1.3 Producción. 1.4 Post-producción. 1.5 Procesadores de audio. 1.6 Gestión y administración de la producción radiofónica.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

2.La radio como instrumento de generación del conocimiento.	2.1 Presentación de un proyecto de radio para la generación de conocimiento. 2.2 Dirección de un programa de radio enfocado en la generación del conocimiento. 2.3 Ejecución de un programa de radio.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

		(Diagramas, etc.)	
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Tareas y trabajos en clase	20%
Prácticas	30%
Proyecto final	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciado en Ciencias de la Comunicación, Licenciado en Medios Audiovisuales o afines. Especialista en producción de radio.

REFERENCIAS

Básicas:

PÉREZ HERNÁNDEZ, Mario Alberto (1996): Manual del productor. Editorial Porrúa; México.

ROMO GIL, María Cristina (1991): “Introducción al conocimiento y práctica de la radio”; México.

HILLIARD, Robert L. (2000): Guionismo para radio, televisión y nuevos medios, International Thomson Editores; México.

GIRARD Bruce, editor: Secreto a Voces. Radio, Nuevas tecnologías de información y comunicación (NTICs) e interactividad. Editado por Versión disponible en línea, format PDF Consultado en octubre 2014.

U.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

KISCHINHEVSKY, MARCELO (2017). Radio y medios sociales: Mediaciones e interacciones radiofónicas digitales.

Complementarias:

PÉREZ Y TELLO (2004): La entrevista radial. Ed. La Crijìa, Buenos Aires.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2017-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Problemas contemporáneos de México y su entorno				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 8			
Elaborada por: Mtra. Jessica Segura Ocampo **Actualizada por:** Mtro. Ilán Santiago Leboreiro Reyna				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC15-4-GR	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: : Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje busca un acercamiento a temáticas históricas actuales que busca propiciar entre estudiantes la reflexión en torno a algunos fenómenos contemporáneos como son: los procesos de integración económica mundial, la transición política y la dinámica cultural que han modificado las relaciones de producción y poder, así como las creencias y valores de los distintos grupos sociales que componen nuestro país.

Propósito: La unidad de aprendizaje permitirá que quienes egresan de la licenciatura en Diseño adquieran conocimientos y desarrollen habilidades para analizar y reflexionar acerca de los procesos históricos que dieron origen a los fenómenos actuales y puedan entender las transformaciones en el desarrollo económico, político, social y cultural de nuestro país y que posibilitan entender la dinámica de estos cambios en el contexto histórico e internacional.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CG2.Pensamiento crítico
CG4.Trabajo colaborativo
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. México. Entre la sociedad tradicional y la moderna	• Periodo de Conquista, integración cultural. • Época Virreinal • Siglo XIX, Independencia, Reforma y Porfiriato. • Siglo XX, Revolución Mexicana.

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023
Una universidad de excelencia

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

	• Pluralismo y diversidad cultural.
2. Perspectivas del México actual	• El estado del bienestar. • El impacto científico y tecnológico. • Influencia de los medios de comunicación. • Los nuevos retos de la era de la globalización.
3. Los principales problemas del México actual	• Desigualdad social. • Inequidad educativa • Seguridad. • El desgaste de los recursos naturales. • Relaciones de género. • Movimientos sociales. • Culturas e identidades.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X.)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	10 %
Participación y ejercicios en clase	20 %
Ensayos y/o proyectos parciales	30 %
Entrega Final	40 %
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

U.A.E.M.
UAEM
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Licenciatura en Diseño, Licenciatura en Psicología, Licenciatura en Sociología, Licenciado en Antropología, deseable maestría en área de las ciencias sociales y experiencia en la docencia.

REFERENCIAS

Básicas:

Medina Peña, Luis (1994), ìRuptura y cambioî, en Hacia el nuevo Estado. México, 1920-1993, México, fce (PolÌtica y derecho), pp. 237-257.

Flores Quiroga, Aldo R. (1998), “Consolidación de la liberación comercial, 1989-1994”, en Proteccionismo versus librecambio. La economía política de la protección comercial en México, 1970- 1994, MéÈxico, fce (Economía latinoamericana), pp. 340-387.

Wong González, Pablo (2001), “Desigualdades regionales y cohesión social: viejos dilemas y nuevos desafíos”, en Mauricio de María y Campos y Georgina Sánchez (eds.), ¿Estamos Unidos Mexicanos? Los límites de la cohesión social en México. Informe de la sección mexicana del Club de Roma, México, Planeta (Temas De hoy), pp. 131-174.

Conapo (2001), “Los inmigrantes en México”, en La población de México en el nuevo siglo, México, pp. 71-94.

Urquidi, Víctor L. (2001), “La política ambiental y la cohesión social”, en Mauricio de María y Campos y Georgina Sánchez (eds.), ¿Estamos Unidos Mexicanos? Los lÌmites de la cohesión social en México. Informe de la sección mexicana del Club de Roma, México, Planeta (Temas De hoy), pp. 507-518.

Complementarias:

Bonfil, Guillermo (comp.) (1993), Simbiosis de culturas: los inmigrantes y su cultura en México, México, fce.

Nueva Historia General de México, Varios autores, El Colegio de México, México, 2013.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de diseño de producción y gestión de proyecto				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 8			
Elaborada por: Comisión curricular **Actualizada por:** Dra. Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Octubre 2022			
Clave:	**Horas teóricas :**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT109-5-GR	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad de aprendizaje se llevará a cabo el desarrollo de un proyecto de diseño con impacto social.

Propósito: Que el estudiantado sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social. Que adquiera las competencias necesarias para la gestión, dirección, coordinación y desarrollo de proyectos de diseño.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1.Lectura, análisis y síntesis
CB2.Comunicación oral y escrita
CB3.Aprendizaje estratégico
CB4.Razonamiento lógico – matemático
CB5.Razonamiento científico

Competencias genéricas
CG3.Creatividad
CG7.Gestión emocional
CG14.Resolución de problemas técnicos
CG17.Interculturalidad
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

Transferibles para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
Desarrollo de proyecto y gestión	1. Desarrollo de proyecto y gestión 1. Investigación 2. Análisis FODA 3. Definición de conceptos 4. Bocetaje 5. Desarrollo 6. Prueba piloto

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

	7. Corrección 8. Implementación 9. Seguimiento

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	(X)
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Demostraciones	( )	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
• Evaluaciones de trabajos parciales • Asistencia • Evaluación entrega y exposición de proyecto final terminado	30% 20% 50%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Doctores o maestros que hayan realizado una tesis en áreas afines al plan de estudios de la Licenciatura en Diseño. Maestro o Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño. Sociólogos, psicólogos, antropólogos y humanistas, Diseño gráfico, industrial, Ciencias de la Comunicación.

REFERENCIAS

Básicas:

Aguayo González, F. (2006). *Metodología del diseño industrial.* México: Alfa omega.
Fuentes, R. (2007). *La práctica del diseño gráfico.* Barcelona: Paidós.
Liedtka, J. (2013). *Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works.* New York: Columbia U. Press.
Lockwood, T. (2009). *Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value. New York: Allworth Press.*

Complementarias:

Margolin, V. (2009). *Las rutas del diseño.* México: Designio.
Vilchis Esquivel, L. (2014). *Fundamentos teóricos & métodos de diseño.* México: Designio.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño para infancia				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área de conocimiento:** Gráfico **Semestre:** 8			
Elaborada y Actualizada por: Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT32-5-GR	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta UA se dará apoyo teórico y práctico para el desarrollo de proyectos para poblaciones vulnerables.

Propósito: Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1.Lectura, análisis y síntesis
CB2.Comunicación oral y escrita
CB3.Aprendizaje estratégico
CB4.Razonamiento lógico – matemático
CB5.Razonamiento científico

Competencias genéricas
*CG1.*Resolución de problemas
CG3.Creatividad
*CG4.*Trabajo colaborativo
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia RECTORÍA 2017-2023 SECRETARÍA GENERAL

CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Antecedentes 2. Color 3. Texturas 4. Materiales 5. Usuarios	1. Antecedentes a. Definición b. Didáctica 2. Color a. El color en el aprendizaje b. Color y forma c. Dibujo y tipos de dibujo 3. Texturas a. Influencia en el aprendizaje b. Variedades y aplicaciones 4. Materiales a. Elementos para la elaboración de material didáctico b. Medidas de seguridad c. Antropometría y ergonomía

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	5. Usuarios

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros	Pantalla y CPU		
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
RECTORÍA 2018-2023
SECRETARÍA GENERAL

Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad será el Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en clase	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Lic. En Diseño gráfico o industrial con experiencia en diseño inclusivo e incluyente

REFERENCIAS

Básicas:

Frascara, J. (1997) Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social. 2ª. Edición (2000). Ediciones Infinito Buenos Aires. Argentina.

Paner, J. y Zelnik, M. (2009). *Las dimensiones humanas en los espacios interiores.* Barcelona: Gustavo Gili.

Complementarias:

Aguayo González, F. (2006). *Metodología del diseño industrial.* México: Alfa omega.

Fuentes, R. (2007). *La práctica del diseño gráfico.* Barcelona: Paidos.

Liedtka, J. (2013). *Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works.* New York: Columbia U. Press.

Lockwood, T. (2009). *Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value. New York: Allworth Press.*Margolin, V. (2009). *Las rutas del diseño.* México: Designio.

Vilchis Esquivel, L. (2014). *Fundamenos teóricos &métodos de diseño.* México: Designio

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño para personas adultas mayores				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Gráfico **Semestre:** 8			
Elaborada y Actualizada por: Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT27-5-GR	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta UA se dará apoyo teórico y práctico para el desarrollo de proyectos para poblaciones vulnerables.

Propósito: Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1.Lectura, análisis y síntesis
CB2.Comunicación oral y escrita
CB3.Aprendizaje estratégico
CB4.Razonamiento lógico – matemático
CB5.Razonamiento científico

Competencias genéricas
*CG1.*Resolución de problemas
CG3.Creatividad
*CG4.*Trabajo colaborativo
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Antecedentes 2. Gerontodiseño 3. Áreas de aplicación	1. Antecedentes a. Definición b. Conceptos 2. Gerontodiseño a. Diseño socialmente sustentable b. Diseño emocional c. Diseño universal e inclusivo d. Mitos y realidades del gerontodiseño e. Metodología 3. Áreas de aplicación a. Productos b. Servicios *4.* Sistemas

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros	Pantalla y CPU		
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en clase	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Lic. En Diseño gráfico o industrial con experiencia en diseño inclusivo y emocional

REFERENCIAS

Básicas:

Frascara, J. (1997) Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social. 2ª. Edición (2000). Ediciones Infinito Buenos Aires. Argentina.

Paner, J. y Zelnik, M. (2009). *Las dimensiones humanas en los espacios interiores.* Barcelona: Gustavo Gili.

Complementarias:

Aguayo González, F. (2006). *Metodología del diseño industrial.* México: Alfa omega.

Fuentes, R. (2007). *La práctica del diseño gráfico.* Barcelona: Paidos.

Liedtka, J. (2013). *Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works.* New York: Columbia U. Press.

Lockwood, T. (2009). *Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value. New York: Allworth Press.*Margolin, V. (2009). *Las rutas del diseño.* México: Designio.

Vilchis Esquivel, L. (2014). *Fundamentos teóricos y métodos de diseño.* México: Designio.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño para jóvenes en riesgo				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico Área de conocimiento: Producción creativa **Área de conocimiento:** Gráfico **Semestre:** 8			
Elaborada y Actualizada por: Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas :**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT34-5-GR	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta UA se dará apoyo teórico y práctico para el desarrollo de proyectos para poblaciones vulnerables.

Propósito: Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1.Lectura, análisis y síntesis
CB2.Comunicación oral y escrita
CB3.Aprendizaje estratégico
CB4.Razonamiento lógico – matemático
CB5.Razonamiento científico

Competencias genéricas
*CG1.*Resolución de problemas
CG3.Creatividad
*CG4.*Trabajo colaborativo
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Jóvenes en riesgo 2. Circunstancias sociales 3. Abordaje del diseño	1. Jóvenes en riesgo a. Definición b. Conceptos c. Antecedentes 2. Circunstancias sociales a. Identidad b. Violencia c. Drogas d. Inseguridad e. Desempleo 3. Circunstancias biológicas a. Nuevos paradigmas 4. Abordaje del diseño

I.A.E.M.
UAEM
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

	a. Diseño socialmente sustentable b. Diseño emocional c. Diseño universal e inclusivo 5. Áreas de aplicación a. Productos b. Servicios c. Sistemas

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros	Pantalla y CPU		
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	(x)

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en clase	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Lic. En Diseño gráfico o industrial con experiencia en diseño inclusivo y emocional

REFERENCIAS

Básicas:

Frascara, J. (1997) Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social. 2ª. Edición (2000). Ediciones Infinito Buenos Aires. Argentina.

Paner, J. y Zelnik, M. (2009). *Las dimensiones humanas en los espacios interiores.* Barcelona: Gustavo Gili.

Complementarias:

Aguayo González, F. (2006). *Metodología del diseño industrial.* México: Alfa omega

Fuentes, R. (2007). *La práctica del diseño gráfico.* Barcelona: Paidos.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Liedtka, J. (2013). *Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works.* New York: Columbia U. Press.
Lockwood, T. (2009). *Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value. New York: Allworth Press.*Margolin, V. (2009). *Las rutas del diseño.* México: Designio.
Vilchis Esquivel, L. (2014). *Fundamenos teóricos &métodos de diseño.* México: Designio.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Problemas contemporáneos de México y su entorno				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento **Área de conocimiento:** Análisis **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 8			
Elaborada por: Mtra. Jessica Segura Ocampo **Actualizada por:** Mtro. Ilán Santiago Leboreiro Reyna				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
GAIC16-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La materia busca un acercamiento a temáticas históricas actuales que busca propiciar entre los estudiantes la reflexión en torno a algunos fenómenos contemporáneos como son: los procesos de integración económica mundial, la transición política y la dinámica cultural que han modificado las relaciones de producción y poder, así como las creencias y valores de los distintos grupos sociales que componen nuestro país.

Propósito: La materia permitirá que los egresados de la licenciatura en Diseño adquieran conocimientos y desarrollen habilidades para analizar y reflexionar acerca de los procesos históricos que dieron origen a los fenómenos actuales y puedan entender las transformaciones en el desarrollo económico, político, social y cultural de nuestro país y que posibilitan entender la dinámica de estos cambios en el contexto histórico e internacional.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.

CB2. Comunicación oral y escrita.

CB3. Aprendizaje estratégico.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

CB4. Razonamiento lógico-matemático.

CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG2.Pensamiento crítico

*CG4.*Trabajo colaborativo

CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo

CL2.Socioemocionales para el trabajo

CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. México. Entre la sociedad tradicional y la moderna	• Periodo de Conquista, integración cultural. • Época Virreinal • Siglo XIX, Independencia, Reforma y Porfiriato. • Siglo XX, Revolución Mexicana. • Pluralismo y diversidad cultural.
2. Perspectivas del México actual	• El estado del bienestar. • El impacto científico y tecnológico. • Influencia de los medios de comunicación. • Los nuevos retos de la era de la globalización.
3. Los principales problemas del México actual	• Desigualdad social. • Inequidad educativa • Seguridad. • El desgaste de los recursos naturales. • Relaciones de género. • Movimientos sociales.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

	• Culturas e identidades.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	(X)
Plenaria	( )	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X.)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	( )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia	10 %
Participación y ejercicios en clase	20 %
Ensayos y/o proyectos parciales	30 %
Entrega Final	40 %
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Licenciatura en Diseño, Licenciatura en Psicología, Licenciatura en Sociología, Licenciado en Antropología, deseable maestría en área de las ciencias sociales y experiencia en la docencia.

REFERENCIAS

Básicas:
Medina PeÒa, Luis (1994), ìRuptura y cambioî, en Hacia el nuevo
Estado. MÈxico, 1920-1993, MÈxico, fce (PolÌtica y derecho), pp.
237-257.
Flores Quiroga, Aldo R. (1998), “Consolidación de la liberación comercial, 1989-1994”, en Proteccionismo versus librecambio. La economía política de la protección comercial en México, 1970-1994, MéÈxico, fce (Economía latinoamericana), pp. 340-387.
Wong González, Pablo (2001), “Desigualdades regionales y cohesión social: viejos dilemas y nuevos desafíos”, en Mauricio de María y Campos y Georgina Sánchez (eds.), ¿Estamos Unidos Mexicanos? Los límites de la cohesión social en México. Informe de la sección mexicana del Club de Roma, México, Planeta (Temasíde hoy), pp. 131-174.
Conapo (2001), “Los inmigrantes en México”, en La población de México en el nuevo siglo, México, pp. 71-94.
Urquidi, Víctor L. (2001), “La polÌtica ambiental y la cohesión social”, en Mauricio de María y Campos y Georgina Sánchez (eds.), ¿Estamos Unidos Mexicanos? Los lÌmites de la cohesión social en

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

México. Informe de la sección mexicana del Club de Roma, México, Planeta (Temasíde hoy), pp. 507-518.
Complementarias: Bonfil, Guillermo (comp.) (1993), Simbiosis de culturas: los inmigrantes y su cultura en MÈxico, MÈxico, fce. Nueva Historia General de México, Varios autores, El Colegio de México, México, 2013.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Taller de diseño de producción y gestión de proyecto				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 8			
Elaborada por: Comisión curricular **Actualizada por:** Dra. Lorena Noyola Piña				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas :**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT110-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta unidad de aprendizaje se llevará a cabo el desarrollo de un proyecto de diseño con impacto social.

Propósito: Que el estudiantado sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social. Que adquiera las competencias necesarias para la gestión, dirección, coordinación y desarrollo de proyectos de diseño.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1.Lectura, análisis y síntesis
CB2.Comunicación oral y escrita
CB3.Aprendizaje estratégico
CB4.Razonamiento lógico – matemático
CB5.Razonamiento científico

Competencias genéricas
CG3.Creatividad
CG7.Gestión emocional
CG14.Resolución de problemas técnicos
CG17.Interculturalidad
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

Transferibles para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
Desarrollo de proyecto y gestión	1. Desarrollo de proyecto y gestión 1. Investigación 2. Análisis FODA 3. Definición de conceptos 4. Bocetaje 5. Desarrollo 6. Prueba piloto

U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

	7. Corrección 8. Implementación 9. Seguimiento

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	(X)
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
Otros			

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Demostraciones	( )	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( )	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
• Evaluaciones de trabajos parciales • Asistencia • Evaluación entrega y exposición de proyecto final terminado	30% 20% 50%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Doctores o maestros que hayan realizado una tesis en áreas afines al plan de estudios de la Licenciatura en Diseño. Maestro o Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño. Sociólogos, psicólogos, antropólogos y humanistas, Diseño gráfico, industrial, Ciencias de la Comunicación.

REFERENCIAS

Básicas:

Aguayo González, F. (2006). *Metodología del diseño industrial.* México: Alfa omega.
Fuentes, R. (2007). *La práctica del diseño gráfico.* Barcelona: Paidós.
Liedtka, J. (2013). *Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works.* New York: Columbia U. Press.
Lockwood, T. (2009). *Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value. New York: Allworth Press.*

Complementarias:

Margolin, V. (2009). *Las rutas del diseño.* México: Designio.
Vilchis Esquivel, L. (2014). *Fundamentos teóricos & métodos de diseño.* México: Designio

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U. A. E. M.
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño para infancia				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 8			
Elaborada y Actualizada por: Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** Agosto 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Junio 2021			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT33-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación de la unidad de aprendizaje: En esta UA se dará apoyo teórico y práctico para el desarrollo de proyectos para poblaciones vulnerables.

Propósito: Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1.Lectura, análisis y síntesis
CB2.Comunicación oral y escrita
CB3.Aprendizaje estratégico
CB4.Razonamiento lógico – matemático
CB5.Razonamiento científico

Competencias genéricas
*CG1.*Resolución de problemas
CG3.Creatividad
*CG4.*Trabajo colaborativo
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Antecedentes 2. Color 3. Texturas 4. Materiales 5. Usuarios	1. Antecedentes a. Definición b. Didáctica 2. Color a. El color en el aprendizaje b. Color y forma c. Dibujo y tipos de dibujo 3. Texturas a. Influencia en el aprendizaje b. Variedades y aplicaciones 4. Materiales a. Elementos para la elaboración de material didáctico b. Medidas de seguridad

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

	c. Antropometría y ergonomía *5.* Usuarios

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros	Pantalla y CPU		

Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad será Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en clase	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Lic. En Diseño gráfico o industrial con experiencia en diseño inclusivo e incluyente

REFERENCIAS

Básicas:

Frascara, J. (1997) Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social. 2ª. Edición (2000). Ediciones Infinito Buenos Aires. Argentina.

Paner, J. y Zelnik, M. (2009). *Las dimensiones humanas en los espacios interiores.* Barcelona: Gustavo Gili.

Complementarias:

Aguayo González, F. (2006). *Metodología del diseño industrial.* México: Alfa omega.

Fuentes, R. (2007). *La práctica del diseño gráfico.* Barcelona: Paidos.

Liedtka, J. (2013). *Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works.* New York: Columbia U. Press.

Lockwood, T. (2009). *Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value. New York: Allworth Press.*Margolin, V. (2009). *Las rutas del diseño.* México: Designio.

Vilchis Esquivel, L. (2014). *Fundamentos teóricos &métodos de diseño.* México: Designio.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño para personas adultas mayores				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnico **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 8			
Elaborada y Actualizada por: Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** Septiembre 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT28-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta UA se dará apoyo teórico y práctico para el desarrollo de proyectos para poblaciones vulnerables.

Propósito: Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1.Lectura, análisis y síntesis
CB2.Comunicación oral y escrita
CB3.Aprendizaje estratégico
CB4.Razonamiento lógico – matemático
CB5.Razonamiento científico

Competencias genéricas
*CG1.*Resolución de problemas
CG3.Creatividad
*CG4.*Trabajo colaborativo
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Antecedentes 2. Gerontodiseño 3. Áreas de aplicación	1. Antecedentes a. Definición b. Conceptos 2. Gerontodiseño a. Diseño socialmente sustentable b. Diseño emocional c. Diseño universal e inclusivo d. Mitos y realidades del gerontodiseño e. Metodología 3. Áreas de aplicación a. Productos b. Servicios c. Sistemas

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros	Pantalla y CPU		
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia

Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad será Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en clase	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Lic. En Diseño gráfico o industrial con experiencia en diseño inclusivo y emocional

REFERENCIAS

Básicas:

Frascara, J. (1997) Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social. 2ª. Edición (2000). Ediciones Infinito Buenos Aires. Argentina.

Paner, J. y Zelnik, M. (2009). *Las dimensiones humanas en los espacios interiores.* Barcelona: Gustavo Gili.

Complementarias:

Aguayo González, F. (2006). *Metodología del diseño industrial.* México: Alfa omega.

Fuentes, R. (2007). *La práctica del diseño gráfico.* Barcelona: Paidos.

Liedtka, J. (2013). *Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works.* New York: Columbia U. Press.

Lockwood, T. (2009). *Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value. New York: Allworth Press.*Margolin, V. (2009). *Las rutas del diseño.* México: Designio.

Vilchis Esquivel, L. (2014). *Fundamenos teóricos &métodos de diseño.* México: Designio.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland

U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño para jóvenes en riesgo				**Ciclo de formación:** Especializado **Eje general de formación:** Teórico-Técnica **Área de conocimiento:** Producción creativa **Área terminal:** Objetos **Semestre:** 8			
Elaborada y Actualizada por: Comisión curricular				**Fecha de elaboración:** Agosto 2016 **Fecha de revisión y actualización:** Noviembre 2022			
Clave:	**Horas teóricas:**	**Horas prácticas:**	**Horas totales:**	**Créditos:**	**Tipo de unidad de aprendizaje:**	**Carácter de la unidad de aprendizaje:**	**Modalidad:**
TT35-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Programas educativos en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación:
En esta UA se dará apoyo teórico y práctico para el desarrollo de proyectos para poblaciones vulnerables.

Propósito: Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso.

Competencias básicas
CB1.Lectura, análisis y síntesis
CB2.Comunicación oral y escrita
CB3.Aprendizaje estratégico
CB4.Razonamiento lógico – matemático
CB5.Razonamiento científico

Competencias genéricas
*CG1.*Resolución de problemas
CG3.Creatividad
*CG4.*Trabajo colaborativo
CG18.Responsabilidad social y ciudadanía
CG19.Aprecio por la vida y la diversidad

Transferibles para el trabajo
CL1. Digitales para el trabajo

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2017-2023

CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Jóvenes en riesgo 2. Circunstancias sociales 3. Abordaje del diseño	1. Jóvenes en riesgo a. Definición b. Conceptos c. Antecedentes 2. Circunstancias sociales a. Identidad b. Violencia c. Drogas d. Inseguridad e. Desempleo 3. Circunstancias biológicas a. Nuevos paradigmas 4. Abordaje del diseño a. Diseño socialmente sustentable b. Diseño emocional

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. UAEM Una universidad de excelencia SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2018-2023

	c. Diseño universal e inclusivo 5. Áreas de aplicación a. Productos b. Servicios c. Sistemas

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros	Pantalla y CPU		
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	(x)	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	( )

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
Una universidad de excelencia
U.A.E.M.
SECRETARÍA GENERAL
RECTORÍA 2018-2023

Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	( )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	( )
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	( )	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad s Evaluación de proyecto final Se considerará la asistencia y la participación en clase	60% 40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Lic. En Diseño gráfico o industrial con experiencia en diseño inclusivo y emocional

REFERENCIAS

Básicas:

Frascara, J. (1997) Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social. 2ª. Edición (2000). Ediciones Infinito Buenos Aires. Argentina.

Paner, J. y Zelnik, M. (2009). *Las dimensiones humanas en los espacios interiores.* Barcelona: Gustavo Gili.

Complementarias:

Aguayo González, F. (2006). *Metodología del diseño industrial.* México: Alfa omega.

Fuentes, R. (2007). *La práctica del diseño gráfico.* Barcelona: Paidos.

Liedtka, J. (2013). *Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works.* New York: Columbia U. Press.

Lockwood, T. (2009). *Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value. New York: Allworth Press.*Margolin, V. (2009). *Las rutas del diseño.* México: Designio.

Vilchis Esquivel, L. (2014). *Fundamentos teóricos &métodos de diseño.* México: Designio.

Nitro Software, Inc.
100 Portable Document Lane
Wonderland
U.A.E.M. Una universidad de excelencia
SECRETARÍA GENERAL RECTORÍA 2012-2018