



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Unidad académica:</b> FACULTAD DE DISEÑO							
<b>Plan de estudios:</b> LICENCIATURA EN DISEÑO							
<b>Unidad de aprendizaje:</b> Diseño para infancia				<b>Ciclo de formación:</b> Especializado			
				<b>Eje general de formación:</b> Teórico-Técnico			
				<b>Área de conocimiento:</b> Producción creativa			
				<b>Área terminal:</b> Objeto			
				<b>Semestre:</b> 8			
<b>Elaborada y Actualizada por:</b> Comisión curricular				<b>Fecha de elaboración:</b> Agosto 2016			
				<b>Fecha de revisión y actualización:</b> Junio 2021			
<b>Clave:</b>	<b>Horas teóricas:</b>	<b>Horas prácticas:</b>	<b>Horas totales:</b>	<b>Créditos:</b>	<b>Tipo de unidad de aprendizaje:</b>	<b>Carácter de la unidad de aprendizaje:</b>	<b>Modalidad:</b>
TT33-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico- práctico	Escolarizada
<b>Plan (es) de estudio en los que se imparte:</b> 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

<b>Presentación de la unidad de aprendizaje:</b> En esta UA se dará apoyo teórico y práctico para el desarrollo de proyectos para poblaciones vulnerables.
<b>Propósito:</b> Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social.
<b>Competencias que contribuyen al perfil de egreso.</b>
<p><b>Competencias básicas</b></p> <p>CB1.Lectura, análisis y síntesis            CB2.Comunicación oral y escrita            CB3.Aprendizaje estratégico            CB4.Razonamiento lógico – matemático            CB5.Razonamiento científico</p> <p><b>Competencias genéricas</b></p> <p>CG1.Resolución de problemas            CG3.Creatividad            CG4.Trabajo colaborativo            CG18.Responsabilidad social y ciudadanía            CG19.Aprecio por la vida y la diversidad</p>

***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.

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**

<b>Bloques:</b>	<b>Temas:</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Antecedentes</li> <li>2. Color</li> <li>3. Texturas</li> <li>4. Materiales</li> <li>5. Usuarios</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Antecedentes               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Definición</li> <li>b. Didáctica</li> </ol> </li> <li>2. Color               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. El color en el aprendizaje</li> <li>b. Color y forma</li> <li>c. Dibujo y tipos de dibujo</li> </ol> </li> <li>3. Texturas               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Influencia en el aprendizaje</li> <li>b. Variedades y aplicaciones</li> </ol> </li> <li>4. Materiales               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Elementos para la elaboración de material didáctico</li> <li>b. Medidas de seguridad</li> </ol> </li> </ol>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

c. Antropometría y ergonomía  
5. Usuarios

### ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

<b>Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)</b>			
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	
<b>Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)</b>			
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 con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( )	Actividades generadoras de información previa	( )



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

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	60%
Evaluación de proyecto final	40%
Se considerará la asistencia y la participación en clase	
<b>Total</b>	100 %

### PERFIL DEL PROFESOR

Lic. En Diseño gráfico o industrial con experiencia en diseño inclusivo e incluyente
--

### REFERENCIAS

<p><b>Básicas:</b>          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). <i>Las dimensiones humanas en los espacios interiores</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>
<p><b>Complementarias:</b>          Aguayo González, F. (2006). <i>Metodología del diseño industrial</i>. México: Alfa omega.          Fuentes, R. (2007). <i>La práctica del diseño gráfico</i>. Barcelona: Paidós.          Liedtka, J. (2013). <i>Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works</i>. New York: Columbia U. Press.          Lockwood, T. (2009). <i>Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value</i>. New York: Allworth Press.          Margolin, V. (2009). <i>Las rutas del diseño</i>. México: Designio.          Vilchis Esquivel, L. (2014). <i>Fundamentos teóricos &amp; métodos de diseño</i>. México: Designio.</p>