

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: Objeto 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:
GAC35-4	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 origen, 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.

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.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

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:
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
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)



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

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)
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
-----------	------------



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

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
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.

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.

Nota: Es importante mencionar que, si los organismos evaluadores o acreditadores externos a la UAEM solicitan algún elemento no contemplado en este formato, deberá ser atendido por la comisión curricular correspondiente.