



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO</b>							
<b>Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO</b>							
<b>Unidad de aprendizaje:</b>  Metodologías aplicables al diseño				<b>Ciclo de formación:</b> Profesional <b>Eje general de formación:</b> Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento <b>Área de conocimiento:</b> Investigación <b>Área terminal:</b> Medios Audiovisuales <b>Semestre:</b> 4			
<b>Elaborada por:</b> Mtro. Esteban Martínez Preciado				<b>Fecha de elaboración:</b> Julio, 2021			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas :	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje :	Modalidad:
GAC39-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
<b>Plan (es) de estudio en los que se imparte:</b> Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Presentación:</b> 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.
<b>Propósito:</b> El conocer la metodología general del diseño y los 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.
<b>Competencias que contribuyen al perfil de egreso.</b>
<b>Competencias básicas</b>  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.

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

<b>Bloques:</b>	<b>Temas:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li><b>1. Introducción</b></li><li><b>2. Constantes metodológicas</b></li><li><b>3. Metodología general del diseño</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>1. Introducción</b><ul style="list-style-type: none"><li>1.1 Concepto de:<ul style="list-style-type: none"><li>1.1.1 Modelo</li><li>1.1.2 Método y sus tipos<ul style="list-style-type: none"><li>1.1.2.1 Métodos de pensamiento práctico y métodos de pensamiento teórico</li><li>1.1.2.2 Método deductivo y análisis</li><li>1.1.2.3 Síntesis y experimentación</li><li>1.1.2.4 Método científico y método funcional</li><li>1.1.2.5 Método comparativo y Método literario</li><li>1.1.2.6 Método Jurídico y método sociológico</li><li>1.1.2.7 Método genérico y método histórico</li><li>1.1.2.8 Método experimental y método dialéctico</li></ul></li><li>1.1.3 Metodología</li><li>1.1.4 Diseño</li></ul></li><li>1.2 Los procesos metodológicos y su vinculación con el diseño desde la perspectiva de:<ul style="list-style-type: none"><li>1.2.1 La técnica</li><li>1.2.2 La ciencia</li><li>1.2.3 La tecnología</li><li>1.2.4 El arte</li></ul></li></ul></li><li><b>2. Constantes metodológicas</b><ul style="list-style-type: none"><li>2.1 Problema</li><li>2.2 Estructura Metodológica</li></ul></li></ul>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

	<p>2.3 Necesidad</p> <p>2.4 Usuario</p> <p>2.5 Creatividad</p> <p>2.6 Forma/Función</p> <p><b>3. Metodología general del diseño</b></p> <p>3.1 Definición y objetivos.</p> <p>3.2 Planteamiento del problema.</p> <p>3.3 Planeación y organización.</p> <p>3.4 Investigación y desarrollo.</p> <p>3.5 Recopilación, procesamiento y análisis de información.</p> <p>3.6 Evaluación de resultados del proyecto.</p>
--	--

### 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	( 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			
<b>Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)</b>			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( X )	Experimentación (prácticas)	( X )



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

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%
<b>Total</b>	<b>100 %</b>

### 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  
 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



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**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

### **Web:**

### **Otras:**

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.