



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje:				Ciclo de formación: Profesional			
Metodologías aplicables al diseño				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:
GAC37-4	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 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.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso.
Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

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

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 transdisciplinaria, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
<ul style="list-style-type: none">1. Introducción2. Constantes metodológicas3. Metodología general del diseño	<ul style="list-style-type: none">1. Introducción<ul style="list-style-type: none">1.1 Concepto de:<ul style="list-style-type: none">1.1.1 Modelo1.1.2 Método y sus tipos<ul style="list-style-type: none">1.1.2.1 Métodos de pensamiento práctico y métodos de pensamiento teórico1.1.2.2 Método deductivo y análisis1.1.2.3 Síntesis y experimentación1.1.2.4 Método científico y método funcional1.1.2.5 Método comparativo y Método literario1.1.2.6 Método Jurídico y método sociológico1.1.2.7 Método genérico y método histórico1.1.2.8 Método experimental y método dialéctico1.1.3 Metodología1.1.4 Diseño1.2 Los procesos metodológicos y su vinculación con el diseño desde la perspectiva de:<ul style="list-style-type: none">1.2.1 La técnica1.2.2 La ciencia1.2.3 La tecnología1.2.4 El arte2. Constantes metodológicas<ul style="list-style-type: none">2.1 Problema2.2 Estructura Metodológica2.3 Necesidad

	<p>2.4 Usuario</p> <p>2.5 Creatividad</p> <p>2.6 Forma/Función</p> <p>3. Metodología general del diseño</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

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			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
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 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 PROFESOR

--

REFERENCIAS

<p>Básicas: Acha, J., (2009). Introducción a la Teoría de los Diseños, México: Ed Trillas Fascara, J. (2006) Diseño gráfico y comunicación. Buenos Aires: Ediciones Infinito Heinz, D. (2001). Nueva guía para la investigación científica, Mxico: 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</p>
--



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

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.