



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: 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.

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:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Fundamentos 2. Espacios 3. Superficies 4. Elementos 5. Imagen corporativa aplicada en espacios 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fundamentos <ol style="list-style-type: none"> a. Conceptos básicos del dibujo y clasificación b. Historia y antecedentes del diseño de ambientes



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

	<ul style="list-style-type: none"> c. Elementos 2. Espacios <ul style="list-style-type: none"> a. Proporciones de un espacio b. Distribución c. Tipos de espacios d. Normativa y código de accesibilidad e. Ergonomía 3. Superficies <ul style="list-style-type: none"> a. Color b. Materiales c. Texturas 4. Elementos <ul style="list-style-type: none"> a. Mobiliario b. Accesorios c. Iluminación d. Detalles 5. Imagen Corporativa aplicada en espacios <ul style="list-style-type: none"> a. Espacios de trabajo 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.	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

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	()
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.	30%
Evaluación de actividades efectuadas en sesiones con instructor.	40%
Evaluación de actividades, tareas y trabajos efectuados fuera de clase.	30%
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.	
Total	100 %



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

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