



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 de ambientes				<b>Ciclo de formación:</b> Profesional <b>Eje general de formación:</b> Teórico-técnico <b>Área de conocimiento:</b> Teórica <b>Área terminal:</b> Objeto <b>Semestre:</b> 6			
<b>Elaborada por:</b> Comisión Curricular				<b>Fecha de elaboración:</b> septiembre 2016			
<b>Actualizada por:</b> Lic. Michele Muris Torreblanca				<b>Fecha de revisión y actualización:</b> Noviembre 2022			
<b>Clave:</b> TT17-4	<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>
TT17-4	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

<p><b>Presentación:</b> 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 en interiores o exteriores.</p> <p>El diseño de ambientes permite crear espacios que combinan ergonomía, percepción, función y significado en recintos privados y públicos.</p> <p>Aplicación de elementos fundamentales del diseño de espacios para lograr una concepción y desarrollo de ambientes ya sea en interiores o exteriores.</p> <p><b>Propósito:</b> Cada estudiante podrá analizar, gestionar y desarrollar ambientes en espacios interiores, exteriores, temporales, de trabajo y de merchandising para desarrollar, comunicar y gestionar soluciones de diseño vinculadas al hábitat en distintas escalas y contextos, que permitan mejorar e incrementar la calidad de experiencia, considerando variables de percepción, confortabilidad y sustentabilidad, a partir de la definición de las necesidades del usuario-cliente, utilizando distintos tipos de técnicas y herramientas de análisis de diseño centrado en el usuario.</p> <p>.</p>
<b>Competencias que contribuyen al perfil de egreso</b>

### **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.

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 transdisciplinaria, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

**CONTENIDOS**

<b>Bloques:</b>	<b>Temas:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Espacios</li> <li>● Fundamentos de diseño aplicados en espacios</li> <li>● Superficies</li> <li>● Elementos</li> <li>● Imagen corporativa aplicada en espacios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Espacios               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Proporciones de un espacio</li> <li>b. Distribución</li> <li>c. Tipos de espacios: fijos y temporales</li> <li>d. Normativa y código de accesibilidad</li> <li>e. Ergonomía</li> </ul> </li> <li>● Fundamentos               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Conceptos básicos del dibujo y clasificación</li> <li>b. Historia y antecedentes del diseño de ambientes</li> <li>c. Elementos</li> </ul> </li> <li>● Superficies               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Color</li> <li>b. Materiales</li> <li>c. Texturas</li> </ul> </li> <li>● Elementos               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mobiliario</li> <li>b. Accesorios</li> <li>c. Iluminación</li> <li>d. Detalles</li> </ul> </li> <li>● Imagen Corporativa aplicada en espacios               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Imagen corporativa, elementos.</li> <li>b. Espacios de trabajo</li> <li>c. Merchandising</li> <li>d. Vitrinas</li> </ul> </li> </ul>

**ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE**

<b>Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)</b>			
Aprendizaje basado en problemas	( X )	Nemotecnia	( )



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

Estudios de caso	( X )	Análisis de textos	( X )
Trabajo colaborativo	( X )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( X )	Taller	( X )
Mapas conceptuales	( X )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	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 )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( X )
Lectura comentada	( X )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	( X )	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( X )
Foro	( X )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( X )	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( X )	Método de proyectos	( X )
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	( X )	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)	( X )	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



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

<b>Criterios</b>	<b>Porcentaje</b>
Asistencia, evaluación de actividades en clase, evaluación de investigaciones y análisis de proyectos.	
<b>Total</b>	100 %

### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño de Interiores, industrial o afines.

### REFERENCIAS

#### **Básicas:**

COLOR, ESPACIO Y ESTILO, Chris Grimley y Mimi Love, Editorial: Gustavo Gili, 2019  
Curso de Diseño de Vidrieras y Escaparates, Dominguez, Editorial: Viaf Sa, 2018  
Diseño del Montaje de Escaparates  
Rosario Rodr&iacute;Guez Bali&Ntilde;A, Editorial: Ic Editorial, 2021  
DISEÑO DE EXPOSICIONES, Philip Hugues, Editorial: PROMOPRESS, 2019

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.