



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 para jóvenes en riesgo				Ciclo de formación: Especializado Eje general de formación: Teórico-Técnico Área de conocimiento: Producción creativa Área de conocimiento: Gráfico Semestre: 8°			
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:
TT34-5-GR	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta UA se dará apoyo teórico y práctico para el desarrollo de proyectos para poblaciones vulnerables.
Propósito: Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso.
<p>Competencias básicas</p> <p>CB1.Lectura, análisis y síntesis CB2.Comunicación oral y escrita CB3.Aprendizaje estratégico CB4.Razonamiento lógico – matemático CB5.Razonamiento científico</p> <p>Competencias genéricas</p> <p>CG1.Resolución de problemas CG3.Creatividad</p>

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
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

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. Jóvenes en riesgo 2. Circunstancias sociales 3. Abordaje del diseño 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jóvenes en riesgo <ol style="list-style-type: none"> a. Definición b. Conceptos c. Antecedentes 2. Circunstancias sociales <ol style="list-style-type: none"> a. Identidad b. Violencia c. Drogas d. Inseguridad e. Desempleo 3. Circunstancias biológicas



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

	<ul style="list-style-type: none"> a. Nuevos paradigmas 4. Abordaje del diseño <ul style="list-style-type: none"> a. Diseño socialmente sustentable b. Diseño emocional c. Diseño universal e inclusivo 5. Áreas de aplicación <ul style="list-style-type: none"> a. Productos b. Servicios c. Sistemas
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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	(x)	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	()	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	()
Otros		Pantalla y CPU	
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	()	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	()



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Demostraciones	()	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	()
Interacción 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):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales por unidad	60%
Evaluación de proyecto final	40%
Se considerará la asistencia y la participación en clase	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Lic. En Diseño gráfico o industrial con experiencia en diseño inclusivo y emocional

REFERENCIAS

<p>Básicas: Frascara, J. (1997) Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social. 2ª. Edición (2000). Ediciones Infinito Buenos Aires. Argentina. Paner, J. y Zelnik, M. (2009). <i>Las dimensiones humanas en los espacios interiores</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>
<p>Complementarias: Aguayo González, F. (2006). <i>Metodología del diseño industrial</i>. México: Alfa omega. Fuentes, R. (2007). <i>La práctica del diseño gráfico</i>. Barcelona: Paidós. Liedtka, J. (2013). <i>Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works</i>. New York: Columbia U. Press. Lockwood, T. (2009). <i>Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value</i>. New York: Allworth Press. Margolin, V. (2009). <i>Las rutas del diseño</i>. México: Designio. Vilchis Esquivel, L. (2014). <i>Fundamentos teóricos & métodos de diseño</i>. México: Designio.</p>