



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			
Escuelas del diseño				Eje general de formación: Teórico-técnico			
				Área de conocimiento: Historia			
				Área terminal: Gráfico			
				Semestre: 4			
Elaborada por: Dr. Juan Carlos Bermúdez				Fecha de elaboración: 21/07/2021			
Actualizada por:				Fecha de revisión y actualización:			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT41-4	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

<p>Presentación:</p> <p>Para estimular y tener referencias que alimenten los procesos creativos del diseñador, es necesario contar con una cultura visual amplia.</p>
<p>Propósito:</p> <p>El alumno será capaz de identificar los diferentes contextos históricos que han definido la creación y evolución de diferentes estilos de expresión en el diseño.</p>
<p>Competencias que contribuyen al perfil de egreso.</p>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Competencias básicas

- CB1. Lectura, análisis y síntesis.
- CB2. Comunicación oral y escrita.
- CB3. Aprendizaje estratégico.
- CB4. Razonamiento lógico-matemático.
- CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

- CG2. Pensamiento crítico
- CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información
- CG17. Interculturalidad

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 transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
INTRODUCCIÓN	Retrospección histórica de la producción gráfica: Imprenta, ilustración, tipografía, bibliofilia, cartel, publicación periódica, simbólica, mundo digital.
PRECURSORES DEL DISEÑO COMO DISCIPLINA	<ul style="list-style-type: none"> • DEL ARTS & CRAFTS, ART NOVEAU, WERKBUND INSTITUT
	<ul style="list-style-type: none"> • LA INFLUENCIA DE LAS VANGUARDIAS ARTÍSTICAS: Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Modernismo gráfico postcubista, Suprematismo, Constructivismo, De Stij.
	<ul style="list-style-type: none"> • BAUHAUS: La profesionalización del diseño gráfico. La gramática de lo visual (Kandinsky-Klee). El color (Itten- Albers)
EL DISEÑO COMO DISCIPLINA RECORRIENDO ESTILOS	<ul style="list-style-type: none"> • Breve introducción a la tipografía (Bodoni, Didot, Baskerville, Cotterell, Caslon) • LA NUEVA TIPOGRAFÍA: Jan Tschichold, Otto Neurath (Isotype), Piet Zwart, Werkman, Schuitema, Sandberg. • TIPOGRAFÍA SUIZA: Frutiger, Ruder, Zapf, Hofmann y otros • ESTILO TIPOGRÁFICO INTERNACIONAL: Casey, Saks y otros
	<ul style="list-style-type: none"> • EL MOVIMIENTO MODERNO EN ESTADOS UNIDOS (Después de la segunda guerra mundial) • ESCUELA DE NUEVA YORK Paul Rand, Bradbury Thomson, Saul Bass, George Lois, Herb Lubalin

	<ul style="list-style-type: none"> • EL CARTEL POLACO, EL CARTEL CUBANO Y SU INFLUENCIA EN AMERICA LATINA • DISEÑO PSICODÉLICO Y HIPPIE-DISEÑO PUNK, FANZINES Y DISEÑO GRÁFICO UNDERGROUND.
	<ul style="list-style-type: none"> • REVISTAS COYUNTURALES: McCall's, Seventeen, Vogue, Harpers Bazaar, Esquire, Twen, Rolling Stone, Emigre y otras
	<ul style="list-style-type: none"> • IDENTIDAD CORPORATIVA Y DE SISTEMAS VISUALES
ACTUALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • DISEÑO DIGITAL • DISEÑO MEXICANO • TENDENCIAS

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	()	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	()
Trabajo colaborativo	()	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	()
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	()	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	(x)	Exposición oral	()
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	()	Experimentación (prácticas)	()
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	(x)



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Lectura comentada	()	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	(x)	Actividad focal	()
Demostraciones	()	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	()	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	(x)
Archivo	(x)	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
Los que establezca dada docente y los que se contemplen dentro del reglamento de la facultad.	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Diseñador con referencias históricas . historiador con referencias de diseño.

REFERENCIAS

<p>Básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satué, E (1988). El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza • Megss, P y Purvis A. (2009). Historia del diseño gráfico. Barcelona: RM Verlag.
<p>Complementarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dormer, P. (1993). Diseñadores del siglo XX: Las figuras clave del Diseño y las Artes aplicadas. Barcelona: CEAC. • Dormer, P. (1995). El Diseño desde 1945. Barcelona: Ediciones Destino. • Fiell, P., & Fiell, C. (2005). Diseño del siglo XX. Colonia, Alemania: Benedikt Taschen • Sparke, P. (2010). Diseño y cultura: una introducción: desde 1900 hasta la actualidad. Barcelona: Gustavo Gili.
<p>Web:</p> <p>https://youtu.be/2_VzYg3vpOO0</p> <p>https://youtu.be/4yOjts0tpco</p> <p>https://youtu.be/xYjHfUc3s_M</p>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

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.