



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO</b>							
<b>Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO</b>							
<b>Unidad de aprendizaje:</b>				<b>Ciclo de formación: Profesional</b>			
<b>Escuelas del diseño</b>				<b>Eje general de formación: Teórico-técnico</b>			
				<b>Área de conocimiento: Historia</b>			
				<b>Área terminal: Objeto</b>			
				<b>Semestre: 4</b>			
<b>Elaborada por: Dr. Juan Carlos Bermúdez</b>				<b>Fecha de elaboración: Noviembre, 2022</b>			
<b>Clave:</b>	<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>
TT42-4	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

<b>Presentación:</b>
Para estimular y tener referencias que alimenten los procesos creativos del diseñador, es necesario contar con una cultura visual amplia.
<b>Propósito:</b>
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.
<b>Competencias que contribuyen al perfil de egreso.</b>
<b>Competencias básicas</b>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

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.

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 transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

## CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
INTRODUCCIÓN	PRESENTACIÓN DE LA MATERIA
ACTUALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>DISEÑADORES MEXICANOS ACTUALES: Fernando Laposse – Totomoxtle, Christian Vivanco, otros</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>ICONOS: NUEVOS TERRITORIOS. LABORATORIOS DE DISEÑO, ARTESANÍA Y ARTE EN AMÉRICA LATINA – Exposición en el Museo del amparo (25 de junio, 2016 al 26 de septiembre, 2016)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>ICONOS: La Fabrique du vivant, vida artificial en el Centre Pompidou. Memorias de una exposición</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>DISEÑO EN MÉXICO</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>ICONOS: PHILIPPE STARK – <i>Ejemplo del Star System</i></li> </ul>
EL DISEÑO COMO DISCIPLINA RECORRIENDO ESTILOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>ICONOS: KNOLL – La visión futurista</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>ICONOS ARTEMIDE – La visión minimalista</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>DISEÑO ITALIANO: Ettore Sottsass, Studio Alchymia, Archizoom, Antonia Astori</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>DISEÑO ESCANDINAVO</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>STYLING: Raymond Loewy - Harley J. Earl</li> </ul>
PRECURSORES DEL DISEÑO COMO DISCIPLINA	<ul style="list-style-type: none"> <li>LA ESCUELA DE ULM – HfG: Tomás Maldonado, Hans Gugelot- BRAUN, Dieter Rams.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>RACIONALISMO: Neoplasticismo, De Stijl, Ludwig Mies van der Rohe</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>BAUHAUS - LOS VKHUTEMAS</li> </ul>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

- ARTS & CRAFTS, ART NOVEAU, WERKBUND INSTITUT

### ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

<b>Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)</b>			
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			
<b>Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)</b>			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( )	Experimentación (prácticas)	( )
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(x)
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)



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

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.	
<b>Total</b>	100 %

### PERFIL DEL PROFESOR

Diseñador con referencias históricas . historiador con referencias de diseño.

### REFERENCIAS

<p><b>Básicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● FIELL, Charlotte; FIELL, Peter (2003). El Diseño industrial de la A a la Z. Alemania: Tashen</li> <li>● SAMAR, Lidia; GAY, Aquiles (2004). El diseño industrial en la historia. Argentina: Ediciones TEC</li> </ul>
<p><b>Complementarias:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dormer, P. (1993). Diseñadores del siglo XX: Las figuras clave del Diseño y las Artes aplicadas. Barcelona: CEAC.</li> <li>● Dormer, P. (1995). El Diseño desde 1945. Barcelona: Ediciones Destino.</li> <li>● Fiell, P., &amp; Fiell, C. (2005). Diseño del siglo XX. Colonia, Alemania: Benedikt Taschen</li> <li>● Sparke, P. (2010). Diseño y cultura: una introducción: desde 1900 hasta la actualidad. Barcelona: Gustavo Gili.</li> </ul>
<p><b>Web:</b></p> <p><a href="https://www.design-museum.de/en/about-us/the-vitra-design-museum.html">https://www.design-museum.de/en/about-us/the-vitra-design-museum.html</a></p> <p><a href="https://www.artemide.com/es/">https://www.artemide.com/es/</a></p> <p><a href="https://www.artemide.com/es/company/identity#history">https://www.artemide.com/es/company/identity#history</a></p> <p><a href="https://gaitelyrique.net/en/event/design-oracles">https://gaitelyrique.net/en/event/design-oracles</a></p>
<p><b>Otras:</b></p>

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.