

**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> Taller de diseño de producción y gestión de proyecto				<b>Ciclo de formación:</b> Especializado <b>Eje general de formación:</b> Teórico-Técnico <b>Área de conocimiento:</b> Producción creativa <b>Área terminal:</b> Medios Audiovisuales <b>Semestre:</b> 8			
<b>Elaborada por:</b> Comisión curricular				<b>Fecha de elaboración:</b> Septiembre 2016			
<b>Actualizada por:</b> Dra. Lorena Noyola Piña				<b>Fecha de revisión y actualización:</b> Noviembre 2022			
<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>
TT111-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
<b>Plan(es) de estudio en los que se imparte:</b> 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**

<b>Presentación:</b> En esta unidad de aprendizaje se llevará a cabo el desarrollo de un proyecto de diseño con impacto social.
<b>Propósito:</b> Que el estudiantado sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social. Que adquiera las competencias necesarias para la gestión, dirección, coordinación y desarrollo de proyectos de diseño.
<b>Competencias que contribuyen al perfil de egreso.</b>
<b>Competencias básicas</b> CB1.Lectura, análisis y síntesis CB2.Comunicación oral y escrita CB3.Aprendizaje estratégico CB4.Razonamiento lógico – matemático CB5.Razonamiento científico

**Competencias genéricas**

- CG3.Creatividad
- CG7.Gestión emocional
- CG14.Resolución de problemas técnicos
- CG17.Interculturalidad
- CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

**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.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

**CONTENIDOS**

<b>Bloques:</b>	<b>Temas:</b>
Desarrollo de proyecto y gestión	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desarrollo de proyecto y gestión               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Investigación</li> <li>2. Análisis FODA</li> <li>3. Definición de conceptos</li> </ol> </li> </ol>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

	4. Bocetaje 5. Desarrollo 6. Prueba piloto 7. Corrección 8. Implementación 9. Seguimiento
--	--

### ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

<b>Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)</b>			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	(X)
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	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	( )	Analogías	(X)
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)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
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
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluaciones de trabajos parciales</li> </ul>	30%
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asistencia</li> </ul>	20%
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación entrega y exposición de proyecto final terminado</li> </ul>	50%
<b>Total</b>	100 %

### PERFIL DEL PROFESORADO

Doctores o maestros que hayan realizado una tesis en áreas afines al plan de estudios de la Licenciatura en Diseño. Maestro o Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño. Sociólogos, psicólogos, antropólogos y humanistas, Diseño gráfico, industrial, Ciencias de la Comunicación.

### REFERENCIAS

<p><b>Básicas:</b></p> <p>Aguayo González, F. (2006). <i>Metodología del diseño industrial</i>. México: Alfa omega.</p> <p>Fuentes, R. (2007). <i>La práctica del diseño gráfico</i>. Barcelona: Paidós.</p> <p>Liedtka, J. (2013). <i>Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works</i>. New York: Columbia U. Press.</p> <p>Lockwood, T. (2009). <i>Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value</i>. New York: Allworth Press.</p>
<p><b>Complementarias:</b></p> <p>Margolin, V. (2009). <i>Las rutas del diseño</i>. México: Designio.</p> <p>Vilchis Esquivel, L. (2014). <i>Fundamentos teóricos &amp; métodos de diseño</i>. México: Designio</p>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**