



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: Taller de diseño de producción y gestión de proyecto				Ciclo de formación: Especializado Eje general de formación: Teórico-Técnico Área de conocimiento: Producción creativa Área terminal: Objetos Semestre: 8			
Elaborada por: Comisión curricular				Fecha de elaboración: Septiembre 2016			
Actualizada por: Dra. Lorena Noyola Piña				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:
TT110-5	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 unidad de aprendizaje se llevará a cabo el desarrollo de un proyecto de diseño con impacto social.
Propósito: 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.
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>

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.

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:
Desarrollo de proyecto y gestión	1. Desarrollo de proyecto y gestión <ol style="list-style-type: none"> 1. Investigación 2. Análisis FODA 3. Definición de conceptos 4. Bocetaje



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

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

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
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			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
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)
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"> • Evaluaciones de trabajos parciales 	30%
<ul style="list-style-type: none"> • Asistencia 	20%
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación entrega y exposición de proyecto final terminado 	50%
Total	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>Básicas:</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>Complementarias:</p> <p>Margolin, V. (2009). <i>Las rutas del diseño</i>. México: Designio.</p> <p>Vilchis Esquivel, L. (2014). <i>Fundamentos teóricos & métodos de diseño</i>. México: Designio</p>