



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: Gráfico Semestre: 7			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña				Fecha de elaboración: Julio 2021			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT107-5	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 UA se llevará a cabo el desarrollo de un proyecto de diseño con impacto social.
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 CB1. Lectura, análisis y síntesis. CB2. Comunicación oral y escrita. CB3. Aprendizaje estratégico. CB4. Razonamiento lógico-matemático. CB5. Razonamiento científico.</p> <p>Competencias genéricas CG18.Responsabilidad social y ciudadanía CG17.Interculturalidad CG14.Resolución de problemas técnicos CG7.Gestión emocional CG3.Creatividad</p> <p>Transferibles para el trabajo</p>



- CL1. Digitales para el trabajo
- CL2. Socioemocionales para el trabajo
- CL3. Competencias para el trabajo disciplinar
- CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

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 (en 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:
Desarrollo de proyecto y gestión	1. Desarrollo de proyecto y gestión 1.1. Definición del cliente 1.2. Definición del problema 1.3. Estudios preliminares y definición del proyecto 1.4. Plan de trabajo 1.5. Cronograma 1.6. Definición de metodología

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	()



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	(X)
Ensayo	()	Taller	()
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	()
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	(X)	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	()	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	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).	(X)	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	()
Archivo	()	Portafolio de evidencias	(X)
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
-----------	------------



Asistencia, participación	20%
Exposiciones (investigación, FODA, Conceptos, bocetaje, desarrollo, prueba piloto, resultados, implementación y seguimiento)	20%
Proyecto (presentación, fundamentación teórica, fundamentación de diseño, introducción, antecedentes, proceso de diseño, bocetaje, metodología etnográfica, resultados, análisis, implementación, gestión y seguimiento argumentado. Trabajo escrito de mínimo 10 cc y producto en prototipo o dummie)	60%
Total	100%

PERFIL DEL PROFESOR

Diseñador con experiencia en investigación en diseño social, en gestión y producción de proyectos.

REFERENCIAS

<p>Básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Masferrer Alejandro, (2019), <i>Diseño de procesos creativos. Metodología para idear y co-crear en equipo</i>, Editorial Gustavo Gili, p. 136. ● Lamarre Guillaume, (2019), <i>Storytelling como estrategia de comunicación. Herramientas narrativas para comunicadores, creativos y emprendedores</i>, Editorial Gustavo Gili, p. 174 ● Rodríguez Limia, Mónica, (2017), <i>Cómo crear y gestionar tu proyecto craft. Guía de negocios para makers y artesanos</i>, Editorial Gustavo Gili, p. 160 ● Lupton Ellen, (2019), <i>El diseño como storytelling</i>, Editorial Gustavo Gili, p. 160 ● Akoun Audrey, Isabelle Pailleau, Philippe Boukobza, (2019), <i>Sketchnoting. Pensamiento visual para ordenar ideas y fomentar la creatividad</i>, Editorial Gustavo Gili, p. 136 ● Gothelf Jeff, (2017), <i>Lean vs Agile vs Design Thinking: Lo que realmente necesita conocer para construir productos digitales con equipos de alto rendimiento</i>. Createspace Independent Publishing Platform, p. 66
<p>Complementarias:</p> <p>Munari Bruno, (2016), <i>¿Cómo nacen los objetos?: Apuntes para una metodología proyectual</i>, Editorial Gustavo Gili, p. 296</p>
<p>Web:</p>
<p>Otras:</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