



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> 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> Objetos			
				<b>Semestre:</b> 7			
<b>Elaborada por:</b> Dra. Lorena Noyola Piña				<b>Fecha de elaboración:</b> Julio 2021			
<b>Clave:</b> TT108-5	<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>
	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
<b>Plan (es) de estudio en los que se imparte:</b> Licenciatura en Diseño							

### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Presentación:</b> En esta UA se llevará a cabo el desarrollo de un proyecto de diseño con impacto social.
<b>Propósito:</b> Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social.
<b>Competencias que contribuyen al perfil de egreso.</b>
<p><b>Competencias básicas</b></p> <p>CB1. Lectura, análisis y síntesis.          CB2. Comunicación oral y escrita.          CB3. Aprendizaje estratégico.          CB4. Razonamiento lógico-matemático.          CB5. Razonamiento científico.</p> <p><b>Competencias genéricas</b></p> <p>CG18. Responsabilidad social y ciudadanía          CG17. Interculturalidad          CG14. Resolución de problemas técnicos          CG7. Gestión emocional          CG3. Creatividad</p> <p><b>Transferibles para el trabajo</b></p> <p>CL1. Digitales para el trabajo          CL2. Socioemocionales para el trabajo</p>

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.

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 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	( )
Trabajo colaborativo	( X )	Seminarios	( )



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

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			
<b>Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)</b>			
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

Crterios	Porcentaje
Asistencia, participación	20%



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

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

#### Básicas:

- Masferrer Alejandro, (2019), *Diseño de procesos creativos. Metodología para idear y co-crear en equipo*, Editorial Gustavo Gili, p. 136.
- Lamarre Guillaume, (2019), *Storytelling como estrategia de comunicación. Herramientas narrativas para comunicadores, creativos y emprendedores*, Editorial Gustavo Gili, p. 174
- Rodríguez Limia, Mónica, (2017), *Cómo crear y gestionar tu proyecto craft. Guía de negocios para makers y artesanos*, Editorial Gustavo Gili, p. 160
- Lupton Ellen, (2019), *El diseño como storytelling*, Editorial Gustavo Gili, p. 160
- Akoun Audrey, Isabelle Pailleau, Philippe Boukobza, (2019), *Sketchnoting. Pensamiento visual para ordenar ideas y fomentar la creatividad*, Editorial Gustavo Gili, p. 136
- Gothelf Jeff, (2017), *Lean vs Agile vs Design Thinking: Lo que realmente necesita conocer para construir productos digitales con equipos de alto rendimiento*. Createspace Independent Publishing Platform, p. 66

#### Complementarias:

Munari Bruno, (2016), *¿Cómo nacen los objetos?: Apuntes para una metodología proyectual*, Editorial Gustavo Gili, p. 296

#### Web:

#### 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.