



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS  
IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

<b>Unidad Académica:</b> Facultad de Diseño							
<b>Programa Educativo:</b> Licenciatura en Diseño		<b>Nombre de la unidad de aprendizaje:</b> Diseño de Interactividad: entornos de aprendizaje y desarrollo de contenidos					
<b>Programa elaborado por</b> Dra. Lorena Noyola Piña		<b>Fecha de elaboración:</b> Agosto 2016			<b>Fecha de revisión y/o actualización:</b>		
<b>Ciclo de Formación:</b> Especializado					<b>Semestre:</b> 8 vo		
<b>Clave:</b>	<b>HT:</b>	<b>HP:</b>	<b>TH:</b>	<b>Créditos:</b>	<b>Tipo de unidad de aprendizaje:</b>	<b>Modalidad del curso:</b>	<b>Modalidad Educativa</b>
	1	1	2	3	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada presencial
<b>Programas educativos en los que se imparte:</b> UAEM, licenciatura en Diseño o materias afines en la UAEM u otras universidades							
<b>Prerrequisitos:</b>		<b>UA antecedente recomendada:</b> Diseño para educación especial (problemas cognitivos)			<b>UA consecuente recomendada:</b>		
<b>Presentación de la unidad de aprendizaje:</b> En esta materia se abordarán las características que debe tener el diseño de interactividad con propósitos de aprendizaje y desarrollo de contenidos.							
<b>Propósito de la unidad de aprendizaje:</b> Que el estudiante conozca y aplique en el diseño las características de interactividad para entornos de aprendizaje y pueda desarrollar correctamente los contenidos fomentando el cambio social en beneficio del usuario.							

<p><b>Competencias profesionales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de trabajo en equipo</li> <li>• Capacidad de trabajo transdisciplinar</li> <li>• Habilidad para la investigación</li> <li>• Capacidad de análisis</li> <li>• Habilidad para comprender y sintetizar lecturas</li> <li>• Capacidad de investigación</li> <li>• Habilidad para la búsqueda documental</li> <li>• Habilidad para el diseño de entornos de aprendizaje</li> <li>• Habilidad para la concepción de proyectos de diseño</li> </ul>	<p><b>Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso</b></p> <p>El estudiante tendrá capacidad y habilidad de diseñar de forma transdisciplinaria y en equipo, entornos de aprendizaje y desarrollar contenidos para generar conocimiento y provocar mejoras sustanciales en las vida cotidiana del usuario.</p>
<p><b>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b></p>	
<p><b>Contenidos</b></p>	<p><b>Secuencia temática</b></p>
<p>En esta materia se abordarán y se pondrán en práctica las características que debe tener un entorno de aprendizaje y el desarrollo de sus contenidos, con respecto al diseño de interactividad.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Repaso del concepto de Interactividad</li> <li>2. Interactividad y aprendizaje</li> <li>3. Entornos de aprendizaje             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Ejemplos prácticos</li> </ol> </li> <li>4. Qué es el desarrollo de contenidos</li> <li>5. Cómo impacta el uso de entornos de aprendizaje interactivos en beneficio de la sociedad</li> <li>6. Hipertexto e hipermedia y su uso en entornos de aprendizaje</li> <li>7. El diseño como factor mediador para la generación de conocimiento</li> <li>8. Concepto de Interfaz</li> <li>9. El diseño como interfaz             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Interfaz de audio, video y escritorio</li> </ol> </li> <li>10. El diseño como posibilitador de cambio social a través de entornos de aprendizaje</li> <li>11. Caso práctico             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Elección del tema</li> </ol> </li> </ol>

	b. Diseño de interactividad c. Diseño de entorno d. Desarrollo de contenidos e. Compilación del proyecto		
<b>DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA</b>			
<b>Nombre de la Unidad de Competencia 1</b>		Capacidad de comprensión y aplicación de la interactividad para el diseño de entornos de aprendizaje y desarrollo de contenidos.	
<b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>		Que el estudiante conozca, comprenda aplique correctamente las características de la interactividad en el diseño de entornos de aprendizaje y desarrollo de contenidos.	
<b>Elementos de competencia</b>	<b>Conocimientos</b>		<b>Habilidades</b>
	1. Interactividad de entornos de aprendizaje 2. Desarrollo de contenidos interactivos 3. La mejora social a partir del diseño		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de trabajo en equipo</li> <li>• Capacidad de trabajo transdisciplinar</li> <li>• Habilidad para la investigación</li> <li>• Capacidad de análisis</li> <li>• Habilidad para comprender y sintetizar lecturas</li> <li>• Capacidad de investigación</li> <li>• Habilidad para la búsqueda documental</li> <li>• Habilidad para el diseño de entornos de aprendizaje</li> <li>• Habilidad para la concepción de proyectos de diseño</li> </ul>
			<b>Actitudes y valores</b>
			Respeto Solidaridad Ética Proactividad Curiosidad Talento
<b>Recursos Didácticos requeridos</b>		<b>Tiempo Destinado</b>	
Documentación relacionada a la materia		30 horas al semestre	
<b>Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)</b>			
Aprendizaje basado en problemas	( X )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Método de proyectos	( )

Investigación por equipo	( X )	Seminarios	( X )
Aprendizaje cooperativo	( X )	Coloquio	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( X )	Ponencia científica	( )
Otros:			
<b>Técnica de Enseñanza sugerida</b>		<b>Marque la técnica empleada (X)</b>	
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor		( X )	
Debate o Panel		( )	
Lectura comentada		( X )	
Seminario de investigación		( )	
Estudio de Casos		( )	
Foro		( )	
Demostraciones		( X )	
Ejercicios prácticos (series de problemas)		( )	
Experimentación (prácticas)		( X )	
Trabajos de investigación documental		( )	
Anteproyectos de investigación		( )	
Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.)		( )	
Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)]:			
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>			
Evaluaciones parciales por unidad será el 50%			
Evaluación de proyecto final 40%			
Se considerará la asistencia y la participación en el grupo: 10%			
<b>Perfil del docente:</b>			
Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura o a la materia. Experiencia docente comprobable y manejo de la interactividad vinculada a entornos de aprendizaje y desarrollo de contenidos.			
<b>REFERENCIAS</b>			
<b>Básicas</b>		<b>Complementarias</b>	
Vygotski, Lev Semionovich, <i>Obras escogidas I</i> , Aprendizaje Visor, España,			
Vygotski Lev. Semionovich, (2000), <i>Obras escogidas III</i> , Aprendizaje			

Visor, Moscú, p. 383.

Vygotski, Lev Semionovich, (1997), *Obras escogidas V*, Aprendizaje Visor, España, p. 390

Zeki, Semir (2002), "La imagen visual en la mente y en el cerebro", en *Investigación y ciencia. Edición española de Scientific American*, 1er trimestre de 2002, núm. 27 El color, España, ISSN: 1135-5662, pp. 70-79.

- Noyola Piña, Lorena (2014), *Diseño e imagen digital de interfaz*, Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México
- Pozo, Juan Ignacio, (1993), *Teorías cognitivas de aprendizaje*, Facultad de psicología, Universidad Autónoma de Madrid, Ediciones Morata, S. L., 2da edición, España.