



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> Taller de diseño de producción y gestión de proyecto II					
<b>Programa elaborado por</b> Comisión curricular		<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		
<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>
	0	8	8	8	Obligatoria	Práctico	Escolarizada presencial
<b>Programas educativos en los que se imparte:</b> UAEM, licenciatura en Diseño y Comunicación en Medios Audiovisuales. Materias afines en Facultad de Humanidades, Facultad de Arquitectura o Instituto de Ciencias de la Educación							
<b>Prerrequisitos:</b> Avances de proyecto.		<b>UA antecedente recomendada:</b> Taller de diseño y gestión de proyecto I			<b>UA consecuente recomendada:</b> N/A		
<b>Presentación de la unidad de aprendizaje:</b> En esta UA se llevará a cabo el desarrollo de un proyecto de diseño con impacto social.							
<b>Propósito de la unidad de aprendizaje:</b> Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social.							
<b>Competencias profesionales</b>		<b>Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de análisis</li> <li>• Capacidad de investigación</li> <li>• Capacidad de gestión</li> <li>• Capacidad de dirección</li> </ul>		Los alumnos serán capaces de gestionar, dirigir y desarrollar proyectos de diseño en todas las etapas de producción.					
<b>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b>							
<b>Contenidos</b>		<b>Secuencia temática</b>					

1. Desarrollo de proyecto y gestión II	1. Desarrollo de proyecto y gestión II 1.1. Investigación 1.2. Análisis FODA 1.3. Definición de conceptos 1.4. Bocetaje 1.5. Desarrollo 1.6. Prueba piloto 1.7. Corrección 1.8. Implementación 1.9. Seguimiento		
<b>DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA</b>			
<b>Nombre de la Unidad de Competencia 1</b> Análisis del diseño inclusivo			
<b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>	Que el alumno adquiera las competencias necesarias para la gestión, dirección, coordinación y desarrollo de proyectos de diseño.		
<b>Elementos de competencia</b>	<b>Conocimientos</b>	<b>Habilidades</b>	<b>Actitudes y valores</b>
	Redacción Investigación Diseño	Análisis Síntesis Argumentación Diseño Gestión Coordinación	Ética Inclusión Trabajo colaborativo
<b>Recursos Didácticos requeridos</b>		<b>Tiempo Destinado</b>	
Pantalla y CPU		8 horas semanales	
<b>Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)</b>			
Aprendizaje basado en problemas	( X )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( X )	Método de proyectos	( )
Investigación por equipo	( X )	Seminarios	( )
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	( X )
Lectura comentada	( )
Seminario de investigación	( )
Estudio de Casos	( X )
Foro	( )
Demostraciones	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( X )
Experimentación (prácticas)	( )
Trabajos de investigación documental	( X )
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 60%	
Evaluación de proyecto final 40%	
Se considerará la asistencia y la participación en clase	
<b>Perfil del docente:</b> Lic. En Diseño gráfico, industrial, Ciencias de la Comunicación	
<b>REFERENCIAS</b>	
<b>Básicas</b>	<b>Complementarias</b>
Aguayo González, F. (2006). <i>Metodología del diseño industrial</i> . México: Alfa omega. Fuentes, R. (2007). <i>La práctica del diseño gráfico</i> . Barcelona: Paidós. Liedtka, J. (2013). <i>Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works</i> . New York: Columbia U. Press. Lockwood, T. (2009). <i>Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value</i> . New York: Allworth Press.	Margolin, V. (2009). <i>Las rutas del diseño</i> . México: Designio. Vilchis Esquivel, L. (2014). <i>Fundamentos teóricos &amp; métodos de diseño</i> . México: Designio.