

**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> Historia del Diseño				
<b>Programa elaborado por</b> Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila			<b>Fecha de elaboración:</b> 19/02/2016			<b>Fecha de revisión y/o actualización:</b> Nuevo	
<b>Ciclo de Formación:</b> Profesional						<b>Semestre:</b> 3°	
<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>
	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
<b>Programas educativos en los que se imparte:</b> Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
<b>Prerrequisitos:</b> Cultura general del nivel medio superior			<b>UA antecedente recomendada:</b> Historia del arte contemporáneo			<b>UA consecuente recomendada:</b> Escuelas del diseño.	
<b>Presentación de la unidad de aprendizaje:</b> La unidad de aprendizaje presenta conceptos que ofrecen al alumno un panorama general de la historia y desarrollo del diseño.							
<b>Propósito de la unidad de aprendizaje:</b> El alumno tendrá las bases para iniciarse en el proceso de selección, preparación, diseño y fundamentación de un tema de investigación referente al diseño.							
<b>Competencias profesionales</b> Adquisición de conceptos históricos para comprender el origen, desarrollo histórico y problemática del diseño. Introducir al alumno en las principales manifestaciones artísticas relacionadas			<b>Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso</b> Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos básicos para la comprensión y ubicación del diseño como disciplina que tiene su propio objeto de estudio y posibilidad de métodos particulares para su aplicación en la realidad.				

con el diseño.			
<b>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b>			
<b>Contenidos</b>		<b>Secuencia temática</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aspectos en el siglo XVI</li> <li>2. El siglo XVII</li> <li>3. Siglo XVIII siglo de la razón</li> <li>4. Londres y París</li> <li>5. Siglo XX</li> <li>6. La Bauhaus</li> <li>7. Movimiento Moderno y Neomoderno</li> <li>8. Estilo Vanguardista</li> <li>9. Diseño en Latinoamérica</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Imprenta</li> <li>2.1 Siglo académico</li> <li>3.1 La Enciclopedia</li> <li>3.2 Revolución Francesa</li> <li>3.3 Innovación en la tipografía</li> <li>4.1 Capitales del Diseño Comercial               <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1.1 La Gran Exposición</li> </ol> </li> <li>5.1 Cartel publicitario</li> <li>5.2 Estilo alternativo: Nihilismo</li> <li>6.1 Itten, Klee y Kandisky</li> <li>6.2 Weimar, Dessau y Berlín</li> <li>7.1 La Fotografía</li> <li>8.1 El Consumismo</li> <li>8.2 Andy Warhol y Roy Lichtenstein</li> <li>9.1 México, Cuba, Argentina y Brasil</li> </ol>	
<b>DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA</b>			
<b>Nombre de la Unidad de Competencia</b>		Habilidad para identificar, analizar y argumentar a través de la historia la evolución de la gráfica.	
1. Eje histórico			
<b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>		Desarrollar habilidades que le permitan al estudiante conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente las distintas manifestaciones culturales o artísticas. Elegir, planear y justificar elementos necesarios para construir un objeto de diseño.	
<b>Elementos de competencia</b>	<b>Conocimientos</b>	<b>Habilidades</b>	<b>Actitudes y valores</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Situar los acontecimientos y su porqué para entender la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidad para investigar y analizar, desde diferentes puntos de vista formalmente expresados, la historia del diseño.</li> <li>• Estructurar conocimientos básicos para la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad</li> <li>• Expresividad</li> <li>• Conciencia</li> <li>• Argumentación</li> </ul>

	influencia en el desarrollo humano y del diseño	constitución de un marco histórico en torno al diseño.	• Memoria
<b>Recursos Didácticos requeridos</b>		<b>Tiempo Destinado</b>	
Lecturas relacionadas, videos y películas para referencia visual.		Deberá multiplicar el total de horas por 16 semanas (duración del semestre), las cuales se distribuirán en las unidades de competencia a criterio del docente, <b>TH: 2 X 16 semanas del semestre = 32 horas</b>	
<b>Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)</b>			
Aprendizaje basado en problemas	( )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Método de proyectos	(X)
Investigación por equipo	(X)	Seminarios	( )
Aprendizaje cooperativo	( )	Coloquio	( )
Ensayo	(X)	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		(X)	
Seminario de investigación		( )	
Estudio de Casos		(X)	
Foro		( )	
Demostraciones		( )	
Ejercicios prácticos (series de problemas)		( )	
Experimentación (prácticas)		( )	
Trabajos de investigación documental		(X)	
Anteproyectos de investigación		( )	
Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.)		(X)	
Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)]		Discusión dirigida, lluvia de ideas y línea de tiempo.	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>			
A criterio de profesor			

**PERFIL DEL DOCENTE**

Formación en diseño o historia del arte con experiencia docente y fuertes bases en comunicación visual.

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

**BÁSICAS**

Lupton, Ellen y Abbott M., J. *El ABC de la Bauhaus y la Teoría del Diseño*.  
Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002.  
Santue, Enric. *El Diseño Gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días*.  
Barcelona: Alianza Editorial, 2012.

**COMPLEMENTARIAS**

Meggs, Philip B. *Historia del Diseño Gráfico*. México: Trillas, 1991.  
Montaner, Josep María. *Después del conocimiento moderno*. Barcelona: Gustavo  
Gili, 1995.  
Salinas Flores, Óscar. *Historia del Diseño Industrial*. México: Trillas, 1992