



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE
DISEÑO

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

Unidad Académica: Facultad de Diseño							
Programa Educativo: Licenciatura en Diseño		Nombre de la unidad de aprendizaje: Diseño para todas las edades					
Programa elaborado por Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila		Fecha de elaboración: Agosto 2016			Fecha de revisión y/o actualización:		
Ciclo de Formación:					Semestre: 8		
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	2	2	4	6	Obligatoria	Teórico-Práctico	Escolarizada presencial
Programas educativos en los que se imparte: 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							
Prerrequisitos: Cultura general del nivel medio superior		UA antecedente recomendada: Diseño Inclusivo			UA consecuente recomendada:		
Presentación de la unidad de aprendizaje: A lo largo de la historia el ser humano se ha ido adaptando al medio natural de tal manera que cuanto más se ajusta el producto a las necesidades de su usuario mas confortable resulta y por el contrario, cuando el entorno construido no toma en cuenta las limitaciones humanas más difícil resulta utilizarlo. Diseño para todos implica el desarrollo de una pieza de diseño que maximiza las posibilidades de éxito de un producto al considerar las necesidades y capacidades de los usuarios potenciales.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: Que el alumno conozca la variabilidad del ser humano y ofrezca recomendaciones para que el resultado creativo y técnico satisfaga al mayor número posible de usuarios mediante el conocimiento y atención hacia sus necesidades.							

<p>Competencias profesionales Apropiación de conceptos base sobre la importancia del diseño y su actuar como herramienta para que el mayor número de seres humanos pueda desenvolverse automáticamente y en libertad en un entorno cada vez más amigable.</p> <p>Intervención sobre productos, servicios y entornos con la finalidad de que el usuario final tenga igualdad de oportunidades para participar en actividades culturales, sociales, económicas, de ocio y recreativas pudiendo acceder, utilizar y comprender cualquier entorno con tanta independencia posible.</p>	<p>Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos para trabajar con un proceso de diseño que considere la diversidad de los usuarios en cuanto a las dimensiones, edad, sexo, cultura, destreza, fuerza y demás características posibles para que un alto porcentaje de la población utilice confortablemente la pieza de diseño.</p>	
ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE		
Contenidos	Secuencia temática	
1. Diseño para grupos colectivos sociales	I. Qué es el Diseño para Todos II. Diseño para el usuario-consumidor-empresa III. Facilitar el uso del producto IV. Los usuarios y su diversidad <ul style="list-style-type: none"> a) Diversidad de capacidades: visión, audición, tacto, olfato, gusto, manipulación, motricidad corporal, cognición, sistemas de protección anti agentes hostiles del medio ambiente, la cultura y los hábitos. b) Diversidad dimensional y funcional c) La demografía 	V. Interacción del usuario con el entorno <ul style="list-style-type: none"> a) Entorno b) Producto c) Comunicación y servicios

DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA

Nombre de la Unidad de Competencia 1. Diseño para grupos colectivos sociales	Aplicar los principios y fundamentos teóricos para desarrollar entornos de interacción adecuados a las necesidades y al medio; considerando la diversidad de usuarios en cuanto a características físicas, cognitivas, sensoriales, dimensionales y culturales.		
Propósito de la Unidad de Competencia	Desarrollar habilidades que le permitan al estudiante configurar/diseñar entornos, productos y servicios tomando en cuenta las características personales. Incrementando la usabilidad de los elementos del entorno cuidando que ningún sector de la población quede excluido, mejorando las capacidades individuales y garantizando que las soluciones individuales no impidan el desarrollo de mejoras para todos.		
Elementos de competencia	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	<ul style="list-style-type: none"> • Situar los conocimientos en un contexto relacionado a las capacidades de interacción del usuario, es decir su capacidad de percepción, procesamiento de la información y acción. • Capacidad para la investigación. • Capacidad de pensamiento crítico y reflexivo. • Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidad para investigar y analizar, desde diferentes puntos de vista formalmente expresados, la relación del diseño para todas las edades. • Habilidad para percibir rápida e inequívocamente de qué es y cómo se debe estructurar una pieza de diseño teniendo en cuenta la fuerza, destreza, dimensiones, hábitos y cultura del usuario que variarán en función de la edad, grado de capacidad, etc. • Integrar conocimientos y solución de problemas en torno a contextos multidisciplinares. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresividad • Argumentación • Memoria • Organización • Argumentación • Generar sinergias y fomentar el trabajo en equipo y colaborativo.
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
Documentación relacionada a la materia Presentaciones de cada sesión. Artículos de investigación. Ejercicios prácticos. Software para el análisis de datos estadísticos.		2 horas/semana/mes	

Lecturas de libros y antologías.			
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Método de proyectos	(X)
Investigación por equipo	(X)	Seminarios	()
Aprendizaje cooperativo	()	Coloquio	()
Ensayo	(X)	Taller	()
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	()
Otros:			
Técnica de Enseñanza sugerida			Marque la técnica empleada (X)
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)			(X)
Experimentación (prácticas)			()
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)]:			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
Evaluaciones parciales por unidad será el 60%			
Evaluación de proyecto final 40%			
Se considerará la asistencia y la participación en el grupo			
Exposición			
Ejercicios en clase			
Participación en clase e intervención en clase con dudas, propuestas y comentarios.			
Uso apropiado y argumentado de contenidos fiables localizados en internet, citando adecuadamente la fuente.			

Proyecto final
Lectura y revisión de bibliografía

Perfil del docente:

Licenciatura en Diseño Gráfico, Licenciatura en Comunicación, deseable maestría en área de las ciencias sociales y experiencia en la investigación.

REFERENCIAS

Básicas

Diseño Accesible: Construir Para Todos. Santiago, Chile: La Corporación, 2002

Libro Blanco Del Diseño Para Todos En La Universidad. Madrid: Fundación ONCE Y Instituto De Mayores Y Servicios Sociales (IMSERSO), 2006.

Vera, Leonel, and George Dunia. *Diseño Para Todos.* Caracas: Ediciones Ministerio Del Poder Popular Para La Ciencia Y Tecnología, 2009.

Complementarias

Galán, Jesús Hernández, and Carmen García Jalón. *Accesibilidad Universal Y Diseño Para Todos: Arquitectura Y Urbanismo.* Madrid: Colegio Oficial De Arquitectos, 2011.