

**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: Escuelas del Diseño				
Programa elaborado por Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila			Fecha de elaboración: 19/02/2016			Fecha de revisión y/o actualización: Nuevo	
Ciclo de Formación: Profesional						Semestre: 4º	
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Programas educativos en los que se imparte: Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
Prerrequisitos: Haber aprobado el propedéutico y CENEVAL			UA antecedente recomendada: Historia del Diseño			UA consecuente recomendada:	
Presentación de la unidad de aprendizaje: La unidad de aprendizaje presenta conceptos que distinguen conocimientos concretos sobre los diferentes usos del diseño a través del tiempo.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: El alumno será capaz de identificar los diferentes contextos históricos que han definido la creación y evolución del diseño.							
Competencias profesionales Adquisición de conceptos fundamentales para la identificación del continuo histórico, a las escuelas representantes y aportaciones, las			Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos básicos para cumplir con el perfil de egreso.				

cuales dieron sustento al quehacer profesional			
ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Contenidos		Secuencia temática	
1. Siglos de Transición XVI al XIX 2. El desarrollo del Diseño como profesión		1.1. Edad Media. Unión del arte y la técnica del oficio 1.2 Renacimiento. Nuevo modo de producir y proyectar objetos 1.3 Ornamentación. Art and Crafts William Morris 1.4 Siglo XVIII y XIX. Revolución Industrial	2.1 La Bauhaus y la escuela de Diseño de Ulm 2.1.1 Max Bill y Tomás Maldonado 2.2 Styling, la estilización del objeto 2.2.1 Raymond Loewy, Normal Bel Geddes, Orlo Heller 2.3 Crisis del Diseño, entornos contruidos en series. 2.3.1 Abraham Moles 2.4 Nuevo diseño y conciencia del entorno 2.4.1 La evolución de la tecnología, información visual y multimedia
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA			
Nombre de la Unidad de Competencia		Habilidad para argumentar y explicar los sucesos actuales y los procesos por los que se llega a éstos y reflejar conocimientos adquiridos en cada una de las piezas de diseño.	
1. Siglos de Transición XVI al XIX			
Propósito de la Unidad de Competencia	Desarrollar habilidades que le permitan al estudiante conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente las distintas manifestaciones culturales o artísticas, así como saber emplear algunos recursos de la expresión para realizar creaciones propias.		
Elementos de competencia	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	<ul style="list-style-type: none"> Situar los acontecimientos para entender la influencia en el desarrollo humano y del diseño 	<ul style="list-style-type: none"> Habilidad aplicar los elementos conceptuales en los diferentes procesos de investigación y argumentación histórico social en los proyectos de diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad Expresividad

Nombre de la Unidad de Competencia 2. El desarrollo del Diseño como profesión		Ampliar y profundizar en los conceptos de una etapa o tema específico del Diseño.	
Propósito de la Unidad de Competencia		Desarrollar habilidades para que el alumno para buscar, obtener, procesar y comunicar información y transformarla en recursos prácticos.	
Elementos de competencia		<ul style="list-style-type: none"> Herramientas para organización e investigación. 	<ul style="list-style-type: none"> Orden Comprensión Investigación
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
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, TH: 2 X 16 semanas del semestre = 32	
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			
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:			
Técnica de Enseñanza sugerida		Marque la técnica empleada (X)	
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor		(X)	
Debate o Panel		()	
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.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
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 Bürdek, Bernhard. <i>Diseño, Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial</i> . Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1994. Dorfles, Gillo. <i>El Diseño Industrial y su Estética</i> . Barcelona: Editorial Labor, 1977. Lupton, Ellen y Abbott M., J. <i>El ABC de la Bauhaus y la Teoría del Diseño</i> . Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002 Salinas, Oscar. <i>Historia del Diseño Industrial</i> . México: Trillas, 1992. Santue, Enric. <i>El Diseño Gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días</i> . Madrid: Alianza Editorial, 2004. Sparke, Penny. <i>El Diseño en el Siglo XX</i> . Barcelona: Blume, 1999. Zimmermann Yves. <i>Del Diseño</i> . Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1998.	COMPLEMENTARIAS