

**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 de ambientes					
Programa elaborado por: Comisión Curricular		Fecha de elaboración: Marzo 2016			Fecha de revisión y/o actualización:		
Ciclo de Formación: Profesional					Semestre: 6		
Clave:	HT:	H P :	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: UAEM, Licenciatura en Diseño							
Prerrequisitos: Dibujo Técnico básico y Antropometría y ergonomía, Mercadotecnia.		UA antecedente recomendada: Historia del Diseño			UA consecuente recomendada:		
Presentación de la unidad de aprendizaje: El diseño de ambientes permite crear espacios que combinan ergonomía, percepción, función y significado en recintos privados y públicos.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: La materia es una introducción a los elementos fundamentales del diseño de espacios para lograr una concepción y desarrollo de ambientes ya sea interiores o exteriores.							
Competencias profesionales El alumno podrá analizar,		Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso El alumno estará preparado para desarrollar, comunicar y gestionar soluciones de diseño					

<p>gestionar y desarrollar ambientes en espacios interiores, exteriores, temporales, de trabajo y de merchandising.</p>	<p>vinculadas al habitar en distintas escalas y contextos, que permitan mejorar e incrementar la calidad su experiencia, considerando variables de percepción, confortabilidad y sustentabilidad, a partir de la definición de las necesidades del usuario-cliente, utilizando distintos tipos de técnicas y herramientas de análisis de diseño centrado en el usuario.</p>
<p>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</p>	
<p>Contenidos</p>	<p>Secuencia temática</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Fundamentos 2. Espacios 3. Superficies 4. Elementos 5. Imagen corporativa aplicada en espacios 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fundamentos <ol style="list-style-type: none"> a. Conceptos básicos del dibujo y clasificación b. Historia y antecedentes del diseño de ambientes c. Elementos 2. Espacios <ol style="list-style-type: none"> a. Proporciones de un espacio b. Distribución c. Tipos de espacios d. Normativa y código de accesibilidad e. Ergonomía 3. Superficies <ol style="list-style-type: none"> a. Color b. Materiales c. Texturas 4. Elementos <ol style="list-style-type: none"> a. Mobiliario b. Accesorios c. Iluminación d. Detalles 5. Imagen Corporativa aplicada en espacios <ol style="list-style-type: none"> a. Espacios de trabajo b. Merchandising c. Vitrinas d. Espacios
<p>DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA</p>	
<p>Nombre de la Unidad de Competencia 1</p>	<p>El alumno podrá identificar una problemática y desarrollar una metodología creativa para comenzar el proceso de diseño para una mejora del paisaje. .</p>

Propósito de la Unidad de Competencia	Que el alumno pueda analizar, proyectar y construir ambientes de acuerdo a la función o necesidad requerida.		
Elementos de competencia	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de pensamiento crítico y reflexivo • Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente • Capacidad creativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidad para el trabajo en forma colaborativa • Capacidad de aplicar los conocimientos en práctica • Capacidad para formular y gestionar proyectos • Capacidad para tomar decisiones • Capacidad para actuar en nuevas situaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de expresión y comunicación • Capacidad para organizar y planificar el tiempo • Habilidades para trabajar en contextos culturales diversos • Compromiso ético • Compromiso con su medio sociocultural
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
Fotografía, videos, documentales.		2 horas/semana	
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	(X)	Coloquio	()
Ensayo	()	Taller	()
Mapas conceptuales	()	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		(X)	
Estudio de Casos		(X)	
Foro		()	
Demostraciones		()	

Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)
Experimentación (prácticas)	()
Trabajos de investigación documental	(X)
Anteproyectos de investigación	(X)
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)]:	Discusión dirigida, diario reflexivo
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
<p>Evaluación final. 30%</p> <p>Evaluación de actividades efectuadas en sesiones con instructor. 40%</p> <p>Evaluación de actividades, tareas y trabajos efectuados fuera de clase. 30%</p> <p>Se considerará la asistencia y la participación en el grupo</p> <p>Con base en el contenido del curso y en los objetivos planteados, el instructor determinará los instrumentos a emplear para la valoración de cada una de las categorías mencionadas.</p> <p>Los alumnos realizarán ejercicios prácticos según el tema revisado en cada clase y entregarán un proyecto final de manera individual o por equipo.</p>	
PERFIL DEL DOCENTE	
Licenciatura o Maestría en Diseño de Interiores o afines.	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
BÁSICAS	COMPLEMENTARIAS
<p>Chris Grimley y Mimi Love, <u>Color, espacio y estilo</u>: Gustavo Gili, 2012</p> <p>Francis D.K. Ching y Corky Binggeli, <u>Diseño de Interiores. un manual</u>: Gustavo Gili, 2015</p>	