

**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> Diseño de espacios efímeros   |            |                  |   |                             |                            |
| <b>Programa elaborado por</b>   |            | <b>Fecha de elaboración:</b> Marzo 2016  |            |                  | <b>Fecha de revisión y/o actualización:</b> |                             |                            |
| <b>Ciclo de Formación:</b> Profesional  |            |  |            |                  | <b>Semestre:</b> 6                          |                             |                            |
| <b>Clave:</b>   | <b>HT:</b> | <b>H<br/>P<br/>:</b>   | <b>TH:</b> | <b>Créditos:</b> | <b>Tipo de unidad de aprendizaje:</b>       | <b>Modalidad del curso:</b> | <b>Modalidad Educativa</b> |
|   | 1          | 3  | 4          | 5                | Obligatoria                                 | Teórico - Práctico          | Escolarizada               |
| <b>Programas educativos en los que se imparte:</b> UAEM, Licenciatura en Diseño   |            |  |            |                  |   |                             |                            |
| <b>Prerrequisitos:</b><br>Dibujo Técnico básico y Antropometría y ergonomía, Mercadotecnia.   |            | <b>UA antecedente recomendada:</b><br>Diseño de Producto I   |            |                  | <b>UA consecuente recomendada:</b>          |                             |                            |
| <b>Presentación de la unidad de aprendizaje:</b><br>El objetivo de la materia es mostrar los valores de un espacio más allá de su funcionalidad y estética, buscando la esencia de un concepto para ser luego trasladado a un espacio finito y temporal |            |  |            |                  |   |                             |                            |
| <b>Propósito de la unidad de aprendizaje:</b> La materia es una introducción a los elementos fundamentales del diseño de espacios efímeros para lograr una concepción y desarrollo de ambientes o espacios temporales.                                  |            |  |            |                  |   |                             |                            |
| <b>Competencias profesionales</b><br>El alumno podrá analizar,  |            | <b>Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso</b><br>El alumno estará preparado para desarrollar, comunicar y gestionar soluciones de diseño |            |                  |   |                             |                            |

|   |   |
|---|---|
| <p>gestionar y desarrollar espacios efímeros como: stands, exposiciones, escaparates, escenografías, etc.</p>   | <p>vinculadas al entorno de lo efímero en distintas escalas y contextos, que permitan mejorar e incrementar la calidad de su experiencia, considerando variables de percepción, confortabilidad, sustentabilidad y estéticas creando una solución a partir de la definición de las necesidades del usuario-cliente, utilizando distintos tipos de técnicas, herramientas, materiales, iluminación, colores y texturas.</p>  |
| <p><b>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b></p>  |   |
| <p><b>Contenidos</b></p>  | <p><b>Secuencia temática</b></p>  |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción</li> <li>2. Espacios museísticos</li> <li>3. Stands</li> <li>4. Espacios escenográficos</li> <li>5. Escaparates</li> <li>6. Pop up store</li> <li>7. Exposiciones culturales</li> <li>8. Exposiciones urbanas</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción a los proyectos efímeros. <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Antecedentes de los espacios efímeros</li> <li>1.2. Historia e instituciones museográficas; el papel del curador.</li> <li>1.3. Antecedentes de ferias o espacios de exposición comercial</li> <li>1.4. Historia del arte de la escenografía.</li> <li>1.5. Escaparates</li> <li>1.6. Pop up store</li> <li>1.7. Consumo cultural</li> <li>1.8. Exposiciones exteriores</li> </ol> </li> <li>2. Espacios museísticos. <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Museo vs contenido</li> <li>2.2. El espacio expositivo y su entorno</li> <li>2.3. El museógrafo y el crítico de arte.</li> <li>2.4. Análisis crítico de una exposición.</li> <li>2.5. Normativas</li> <li>2.6. Iluminación</li> <li>2.7. Materiales</li> </ol> </li> <li>3. Stands <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1. Tipos de Stands</li> <li>3.2. Estructuras</li> <li>3.3. Materiales</li> </ol> </li> <li>4. Espacio escenográfico. <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1. Bases de la escenografía teatral.</li> <li>4.2. Atmósfera teatral.</li> <li>4.3. Iluminación teatral</li> <li>4.4. Materiales y montaje.</li> </ol> </li> </ol> |

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>5. Escaparates <ul style="list-style-type: none"> <li>5.1. Tipos de escaparates</li> <li>5.2. Estructuras</li> <li>5.3. Materiales</li> <li>5.4. Iluminación</li> </ul> </li> <li>6. Pop up Store <ul style="list-style-type: none"> <li>6.1. Tipos de tiendas y usuarios</li> <li>6.2. Materiales</li> <li>6.3. Iluminación</li> </ul> </li> <li>7. Exposiciones Culturales <ul style="list-style-type: none"> <li>7.1. Gestión y difusión cultural</li> <li>7.2. Impacto</li> <li>7.3. Materiales</li> </ul> </li> <li>8. Exposiciones urbanas <ul style="list-style-type: none"> <li>8.1. Tipos de exposiciones</li> <li>8.2. Impacto</li> <li>8.3. Materiales</li> </ul> </li> </ul> |  |   |
| <b>DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA</b> |   |  |   |
| <b>Nombre de la Unidad de Competencia</b><br>1  | El alumno podrá identificar una problemática y desarrollar una metodología creativa para comenzar el proceso de diseño para una propuesta de espacios efimeros.   |  |   |
| <b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>    | Que el alumno pueda analizar, proyectar y construir espacios efimeros de acuerdo a la función o necesidad requerida, logrando un impacto social y de vanguardia.  |  |   |
| <b>Elementos de competencia</b>                 | <b>Conocimientos</b>  | <b>Habilidades</b>   | <b>Actitudes y valores</b>  |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Capacidad de pensamiento crítico y reflexivo</li> <li>● Capacidad de aprender y</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Habilidad para el trabajo en forma colaborativa</li> <li>● Capacidad de aplicar los conocimientos en práctica</li> <li>● Capacidad para formular y gestionar proyectos</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Capacidad de expresión y comunicación</li> <li>● Capacidad para organizar y planificar el tiempo</li> <li>● Habilidades para trabajar en contextos culturales diversos</li> <li>● Compromiso ético</li> <li>● Compromiso con su medio sociocultural</li> </ul> |

|  |  |   |       |
|--|--|---|-------|
|  | actualizarse permanentemente<br>• Capacidad creativa | • Capacidad para tomar decisiones<br>• Capacidad para actuar en nuevas situaciones. |       |
| <b>Recursos Didácticos requeridos</b>  |  | <b>Tiempo Destinado</b>   |       |
| Fotografía, videos, documentales.  |  | 4 horas/semana  |       |
| <b>Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)</b>  |  |   |       |
| 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  | ( X ) |
| Mapas conceptuales   | ( )  | 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   |  | ( X )   |       |
| Estudio de Casos   |  | ( X )   |       |
| Foro   |  | ( )   |       |
| Demostraciones   |  | ( X )   |       |
| Ejercicios prácticos (series de problemas)   |  | ( X )   |       |
| Experimentación (prácticas)  |  | ( X )   |       |
| Trabajos de investigación documental   |  | ( )   |       |
| Anteproyectos de investigación   |  | ( X )   |       |
| 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, diario reflexivo  |       |
| <b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>   |  |   |       |

|  |                        |
|--|------------------------|
| <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> |                        |
| <b>PERFIL DEL DOCENTE</b>  |                        |
| Licenciatura o Maestría en Diseño de Interiores o afines.  |                        |
| <b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>  |                        |
| <b>BÁSICAS</b>   | <b>COMPLEMENTARIAS</b> |