



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: Taller de diseño y gestión de proyecto I					
Programa elaborado por Comisión curricular		Fecha de elaboración: Agosto 2016			Fecha de revisión y/o actualización:		
Ciclo de Formación: Especializado					Semestre: 7		
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	0	8	8	8	Obligatoria	Práctico	Escolarizada presencial
Programas educativos en los que se imparte: UAEM, Licenciatura en Diseño 2016. Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
Prerrequisitos: Haber cursado y aprobado todas las asignaturas del ciclo básico y profesional		UA antecedente recomendada: N/A			UA consecuente recomendada: Taller de diseño y gestión de proyecto II		
Presentación de la unidad de aprendizaje: En esta UA se llevará a cabo el desarrollo de un proyecto de diseño con impacto social.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social.							
Competencias profesionales <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis • Capacidad de investigación • Capacidad de gestión • Capacidad de dirección 		Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los alumnos serán capaces de gestionar, dirigir y desarrollar proyectos de diseño en todas las etapas de producción.					
ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE							

Contenidos	Secuencia temática		
1. Desarrollo de proyecto y gestión	1. Desarrollo de proyecto y gestión 1.1. Definición del cliente 1.2. Definición del problema 1.3. Estudios preliminares y definición del proyecto 1.4. Plan de trabajo 1.5. Cronograma 1.6. Definición de metodología		
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA			
Nombre de la Unidad de Competencia 1			
Análisis del diseño inclusivo			
Propósito de la Unidad de Competencia	Que el alumno adquiera las competencias necesarias para la gestión, dirección, coordinación y desarrollo de proyectos de diseño.		
Elementos de competencia	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	Redacción Investigación Diseño	Análisis Síntesis Argumentación Diseño Gestión Coordinación	Ética Inclusión Trabajo colaborativo
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
Pantalla y CPU		8 horas semanales	
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Método de proyectos	()
Investigación por equipo	(X)	Seminarios	()
Aprendizaje cooperativo	(X)	Coloquio	()
Ensayo	()	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			()

Seminario de investigación	()
Estudio de Casos	(X)
Foro	()
Demostraciones	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)
Experimentación (prácticas)	()
Trabajos de investigación documental	(X)
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 clase

Perfil del docente: Lic. En Diseño gráfico, industrial, Ciencias de la Comunicación

REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Aguayo González, F. (2006). <i>Metodología del diseño industrial</i>. México: Alfa omega.</p> <p>Fuentes, R. (2007). <i>La práctica del diseño gráfico</i>. Barcelona: Paidós.</p> <p>Liedtka, J. (2013). <i>Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works</i>. New York: Columbia U. Press.</p> <p>Lockwood, T. (2009). <i>Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value</i>. New York: Allworth Press.</p>	<p>Margolin, V. (2009). <i>Las rutas del diseño</i>. México: Designio.</p> <p>Vilchis Esquivel, L. (2014). <i>Fundamentos teóricos & métodos de diseño</i>. México: Designio.</p>