



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: Metodologías cualitativas y taller de análisis de mensajes					
Programa elaborado por Dra. Lorena Noyola Piña		Fecha de elaboración: Agosto 2014			Fecha de revisión y/o actualización:		
Ciclo de Formación: Profesional					Semestre: 5		
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico – Práctica	Escolarizada presencial
Programas educativos en los que se imparte: UAEM, licenciatura en Diseño. Materias afines la UAEM u otras universidades.							
Prerrequisitos:		UA antecedente recomendada: Metodologías cuantitativas y estudios de mercados			UA consecuente recomendada:		
Presentación de la unidad de aprendizaje: En esta materia se profundiza y se aplican con ejemplos prácticos los conceptos base de la investigación social aplicada así como las herramientas etnográficas.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: Que el estudiante profundice su conocimiento sobre las bases de la investigación social. Que el estudiante conozca y aplique las herramientas de la etnografía dentro de la producción de diseño gráfico.							
Competencias profesionales Habilidad para la búsqueda documental Habilidad para el registro documental		Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes tendrán la capacidad de saber investigar y documentar desde una perspectiva social, y aplicarán el conocimiento adquirido al diseño gráfico.					

Habilidad para la investigación Habilidad de relacionarse con diversas comunidades Habilidad de análisis de datos			
ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Contenidos	Secuencia temática		
El estudiante desarrollara capacidades para investigar y documentar y aplicará el conocimiento adquirido para la producción de diseño gráfico.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Planeación y aplicación de Herramientas Etnográficas <ol style="list-style-type: none"> a. Encuesta b. Cuestionario c. Entrevista d. Entrevista a profundidad e. Muestreo f. Análisis de datos g. Observación participante h. Diseño de instrumentos 2. Desarrollo y producción de proyecto de diseño gráfico 3. Análisis de datos cualitativas 4. Ponderaciones 5. Estrategias de aplicación de la información en proyectos de diseño gráfico 		
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA			
Nombre de la Unidad de Competencia 1		Habilidad para el desarrollo de instrumentos de metodología cualitativa y aplicación	
Propósito de la Unidad de Competencia	Que el estudiante comprenda y se apropie de los conceptos relacionados con la investigación social y los aplique para su posterior análisis y proyección en proyectos de diseño.		
Elementos de competencia	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	Conceptos básicos de la investigación social y la etnografía aplicada	Habilidad para la búsqueda y el registro documental Habilidad para la conformación de un proyecto de investigación	Respeto Curiosidad Argumentación Interés académico
	Análisis de datos cualitativos Proyección de los datos en una producción de diseño	Habilidad para relacionarse con diversas comunidades Habilidad para manejar herramientas etnográficas	Proactividad

		Habilidad de análisis de datos	
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
		2 horas/semana/mes	
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	(X)
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			()
Seminario de investigación			()
Estudio de Casos			(X)
Foro			()
Demostraciones			(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)			(X)
Experimentación (prácticas)			(X)
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)]:			
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

Perfil del docente:

Doctores o maestros que haya realizado una tesis en áreas afines al PE. Doctora en Ciencias y Artes para el Diseño. Sociólogos, psicólogos, antropólogos y humanistas.

REFERENCIAS

Básicas

Dieterich Heinz, *Nueva guía para la investigación científica*, Col. Ariel, Ed. Planeta, México, 2004

Osorio, Jaime, *Fundamentos del análisis social. La realidad social y su conocimiento*, UAM-FCE, México, 2001

Rodríguez Alemán, Rosalía *Métodos y técnicas de investigación social*, Universidad de las Palmas de Gran Canaria, Vicerrectorado de Planificación y Calidad, Las Palmas de Gran Canaria, 2008

Valles, Miguel S., *Técnicas cualitativas de investigación social*, Síntesis Sociología, Madrid 1997

Complementarias

Cea D'Ancona, María de los Ángeles, *Metodología cuantitativa: estrategias y técnicas de investigación social*, Síntesis, Madrid, 1996

García Roldán, José Luis, *Cómo elaborar un proyecto de investigación*, Universidad de Alicante, 1995