



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: Diseño para infancia					
Programa elaborado por Comisión curricular		Fecha de elaboración: Agosto 2016			Fecha de revisión y/o actualización:		
Ciclo de Formación: Especializado					Semestre: 8		
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	1	1	2	3	Obligatoria	Teórico-Práctico	Escolarizada presencial
Programas educativos en los que se imparte: UAEM, licenciatura en Diseño y Comunicación en Medios Audiovisuales. Materias afines en Facultad de Humanidades, Facultad de Arquitectura o Instituto de Ciencias de la Educación							
Prerrequisitos: Haber cursado y aprobado todas las asignaturas del ciclo básico y profesional		UA antecedente recomendada: Seminario de análisis del diseño inclusivo			UA consecuente recomendada: N/A		
Presentación de la unidad de aprendizaje: En esta UA se dará apoyo teórico y práctico para el desarrollo de proyectos para poblaciones vulnerables.							
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 que sirvan como apoyo a poblaciones vulnerables.					

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Contenidos	Secuencia temática		
1. Antecedentes 2. Color 3. Texturas 4. Materiales 5. Usuarios	1. Antecedentes 1.1. Definición 1.2. Didáctica 2. Color 2.1. El color en el aprendizaje 2.2. Color y forma 2.3. Dibujo y tipos de dibujo 3. Texturas 3.1. Influencia en el aprendizaje 3.2. Variedades y aplicaciones 4. Materiales 4.1. Elementos para la elaboración de material didáctico 4.2. Medidas de seguridad 4.3. Antropometría y ergonomía 5. Usuarios		
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 que atiendan a distintas poblaciones vulnerables.		
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 o industrial con experiencia en diseño inclusivo e incluyente			
REFERENCIAS			
Básicas		Complementarias	
Frascara, J. (1997) Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social. 2ª. Edición (2000). Ediciones Infinito Buenos Aires. Argentina.		Aguayo González, F. (2006). <i>Metodología del diseño industrial</i> . México: Alfa omega.	
Paner, J. y Zelnik, M. (2009). <i>Las dimensiones humanas en los espacios interiores</i> . Barcelona: Gustavo Gili.		Fuentes, R. (2007). <i>La práctica del diseño gráfico</i> . Barcelona: Paidós.	
		Liedtka, J. (2013). <i>Solving problems with design thinking: Ten Stories of what Works</i> . New York: Columbia U. Press.	
		Lockwood, T. (2009). <i>Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value</i> . New York: Allworth Press.	
		Margolin, V. (2009). <i>Las rutas del diseño</i> . México: Designio.	
		Vilchis Esquivel, L. (2014). <i>Fundamentos teóricos & métodos de diseño</i> . México: Designio.	

