

**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: Historia del Diseño				
Programa elaborado por Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila			Fecha de elaboración: 19/02/2016			Fecha de revisión y/o actualización: Nuevo	
Ciclo de Formación: Profesional						Semestre: 3°	
Clave:	HT:	HP:	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: Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
Prerrequisitos: Haber aprobado el propedéutico y CENEVAL			UA antecedente recomendada: Historia del arte contemporáneo			UA consecuente recomendada: Escuelas del diseño.	
Presentación de la unidad de aprendizaje: La unidad de aprendizaje presenta conceptos que ofrecen al alumno un panorama general de la historia y desarrollo del diseño.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: El alumno tendrá las bases para iniciarse en el proceso de selección, preparación, diseño y fundamentación de un tema de investigación referente al diseño.							
Competencias profesionales Adquisición de conceptos históricos para comprender el origen, desarrollo histórico y problemática del diseño. Introducir al alumno en la principales			Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos básicos para la comprensión y ubicación del diseño como disciplina que tiene su propio objeto de estudio y posibilidad de métodos particulares para su aplicación en la realidad.				

manifestaciones artísticas relacionadas con el diseño.			
ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Contenidos		Secuencia temática	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aspectos en el siglo XVI 2. El siglo XVII 3. Siglo XVIII siglo de la razón 4. Londres y París 5. Siglo XX 6. La Bauhaus 7. Movimiento Moderno y Neomoderno 8. Estilo Vanguardista 9. Diseño en Latinoamérica 		<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Imprenta 2.1 Siglo académico 3.1 La Enciclopedia 3.2 Revolución Francesa 3.3 Innovación en la tipografía 4.1 Capitales del Diseño Comercial <ol style="list-style-type: none"> 4.1.1 La Gran Exposición 5.1 Cartel publicitario 5.2 Estilo alternativo: Nihilismo 6.1 Itten, Klee y Kandisky 6.2 Weimar, Dessau y Berlín 7.1 La Fotografía 8.1 El Consumismo 8.2 Andy Warhol y Roy Lichtenstein 9.1 México, Cuba, Argentina y Brasil 	
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA			
Nombre de la Unidad de Competencia		Habilidad para identificar, analizar y argumentar a través de la historia la evolución de la gráfica.	
1. Eje histórico			
Propósito de la Unidad de Competencia	Desarrollar habilidades que le permitan al estudiante conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente las distintas manifestaciones culturales o artísticas. Elegir, planear y justificar elementos necesarios para construir un objeto de diseño.		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores

Elementos de competencia	<ul style="list-style-type: none"> Situar los acontecimientos y su porqué para entender la influencia en el desarrollo humano y del diseño 	<ul style="list-style-type: none"> Habilidad para investigar y analizar, desde diferentes puntos de vista formalmente expresados, la historia del diseño. Estructurar conocimientos básicos para la constitución de un marco histórico en torno al diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad Expresividad Conciencia Argumentación Memoria
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
Lecturas relacionadas, videos y películas para referencia visual.		32 horas	
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	()	Nemotecnia	()
Estudios de caso	()	Método de proyectos	(X)
Investigación por equipo	(X)	Seminarios	()
Aprendizaje cooperativo	()	Coloquio	()
Ensayo	(X)	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		(X)	
Seminario de investigación		()	
Estudio de Casos		(X)	
Foro		()	
Demostraciones		()	
Ejercicios prácticos (series de problemas)		()	
Experimentación (prácticas)		()	
Trabajos de investigación documental		(X)	
Anteproyectos de investigación		()	
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, lluvia de ideas y línea de tiempo.	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A criterio de profesor

PERFIL DEL DOCENTE

Formación en diseño o historia del arte con experiencia docente y fuertes bases en comunicación visual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BÁSICAS

Lupton, Ellen y Abbott M., J. *El ABC de la Bauhaus y la Teoría del Diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002.
Meggs, Philip B. *Historia del Diseño Gráfico*. México: Trillas, 1991.
Montaner, Josep María. *Después del conocimiento moderno*. Barcelona: Gustavo Gili, 1995.
Salinas Flores, Óscar. *Historia del Diseño Industrial*. México: Trillas, 1992
Santue, Enric. *El Diseño Gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días*. Barcelona: Alianza Editorial, 2012.

COMPLEMENTARIAS