



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

**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 para jóvenes en riesgo					
<b>Programa elaborado por</b> Comisión curricular		<b>Fecha de elaboración:</b> Agosto 2016			<b>Fecha de revisión y/o actualización:</b>		
<b>Ciclo de Formación:</b> Especializado					<b>Semestre:</b> 8		
<b>Clave:</b>	<b>HT:</b>	<b>HP:</b>	<b>TH:</b>	<b>Créditos:</b>	<b>Tipo de unidad de aprendizaje:</b>	<b>Modalidad del curso:</b>	<b>Modalidad Educativa</b>
	1	1	2	3	Obligatoria	Teórico-Práctico	Escolarizada presencial
<b>Programas educativos en los que se imparte:</b> 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							
<b>Prerrequisitos:</b> Haber cursado y aprobado todas las asignaturas del ciclo básico y profesional		<b>UA antecedente recomendada:</b> Seminario de análisis del diseño inclusivo			<b>UA consecuente recomendada:</b> N/A		
<b>Presentación de la unidad de aprendizaje:</b> En esta UA se dará apoyo teórico y práctico para el desarrollo de proyectos para poblaciones vulnerables.							
<b>Propósito de la unidad de aprendizaje:</b> Que el estudiante sea capaz de gestionar y producir un proyecto de diseño con impacto social.							
<b>Competencias profesionales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de análisis</li> <li>• Capacidad de investigación</li> <li>• Capacidad de gestión</li> <li>• Capacidad de dirección</li> </ul>		<b>Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso</b> Los alumnos serán capaces de gestionar, dirigir y desarrollar proyectos de diseño que sirvan como apoyo a poblaciones vulnerables.					

<b>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b>			
<b>Contenidos</b>	<b>Secuencia temática</b>		
1. Jovenes en riesgo 2. Circunstancias sociales 3. Abordaje del diseño	1. Jovenes en riesgo 1.1. Definición 1.2. Conceptos 1.3. Antecedentes 2. Circunstancias sociales 2.1. Identidad 2.2. Violencia 2.3. Drogas 2.4. Inseguridad 2.5. Desempleo 3. Circunstancias biológicas 3.1. Nuevos paradigmas 4. Abordaje del diseño 4.1. Diseño socialmente sustentable 4.2. Diseño emocional 4.3. Diseño universal e inclusivo 5. Áreas de aplicación 5.1. Productos 5.2. Servicios 5.3. Sistemas		
<b>DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA</b>			
<b>Nombre de la Unidad de Competencia 1</b>			
Análisis del diseño inclusivo			
<b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>	Que el alumno adquiera las competencias necesarias para la gestión, dirección, coordinación y desarrollo de proyectos de diseño que atiendan a distintas poblaciones vulnerables.		
<b>Elementos de competencia</b>	<b>Conocimientos</b>	<b>Habilidades</b>	<b>Actitudes y valores</b>
	Redacción Investigación Diseño	Análisis Síntesis Argumentación Diseño Gestión Coordinación	Ética Inclusión Trabajo colaborativo
<b>Recursos Didácticos requeridos</b>		<b>Tiempo Destinado</b>	
Pantalla y CPU		8 horas semanales	

<b>Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)</b>			
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:			
<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		( )	
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)]:			
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>			
Evaluaciones parciales por unidad será el 60%			
Evaluación de proyecto final 40%			
Se considerará la asistencia y la participación en clase			
<b>Perfil del docente:</b> Lic. En Diseño gráfico o industrial con experiencia en diseño inclusivo y emocional			
<b>REFERENCIAS</b>			
<b>Básicas</b>		<b>Complementarias</b>	
Frascara, J. (1997) Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social. 2ª. Edición (2000). Ediciones Infinito		Aguayo González, F. (2006). <i>Metodología del diseño industrial</i> . México: Alfa omega. 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.	

Buenos Aires. Argentina.

Paner, J. y Zelnik, M. (2009). *Las dimensiones humanas en los espacios interiores*.

Barcelona: Gustavo Gili.

Press.

Lockwood, T. (2009). *Design Thinking: Integrating innovation, customer experience, and Brand value*. New

York: Allworth Press. Margolin, V. (2009). *Las rutas del diseño*. México: Designio.

Vilchis Esquivel, L. (2014). *Fundamentos teóricos & métodos de diseño*. México: Designio.