



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> Comunicación del Producto					
<b>Programa elaborado por</b> Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila		<b>Fecha de elaboración:</b> Agosto 2016			<b>Fecha de revisión y/o actualización:</b>		
<b>Ciclo de Formación:</b>					<b>Semestre:</b> 3		
<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>
	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	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> Cultura general del nivel medio superior		<b>UA antecedente recomendada:</b> Seminario de Diversidad Cultural			<b>UA consecuente recomendada:</b> Análisis de la forma		
<b>Presentación de la unidad de aprendizaje:</b> La comunicación del producto considera la elaboración de una metodología del diseño, es decir, de un conjunto de recomendaciones para actuar en un campo específico de la resolución de problemas.							
<b>Propósito de la unidad de aprendizaje:</b> La unidad de aprendizaje introducirá los conceptos y elementos para que el alumno desarrolle, por medio de una metodología estructurada, productos, conceptos y servicios e integre a actividades como la planificación y el desarrollo de modelos y prototipos funcionales, técnicos, estéticos y comunicativos para el alcance correcto de la solución propuesta.							
<b>Competencias profesionales</b>		<b>Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso</b>					

Apropiación de conceptos base sobre la importancia y papel del diseñador en los procesos de producción de objetos de diseño.	Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos para desarrollar productos a través de una metodología completa y flexible, de acuerdo a la finalidad de la problemática de diseño a solucionar, que sea capaz de programar una estrategia metodológica y un proceso particular de diseño.		
<b>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b>			
<b>Contenidos</b>	<b>Secuencia temática</b>		
1. Comunicación del producto	I. Planteamiento o estructuración del problema II. Desarrollo proyectual a) concepto estructural, funcional y estético III. Problema IV. Método V. Metodología VI. Proyección	VII. Diseño a) Requerimientos de diseño: variables y observación b) Requerimientos de función VIII. Modelos y maquetas IX. Producción o fabricación	
<b>DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA</b>			
<b>Nombre de la Unidad de Competencia</b> 1. Comunicación del producto	Aplicar los principios y fundamentos teóricos en el proceso de diseño, desde la primera idea hasta la realización de los planes constructivos, persiguiendo que el objetivo se comporte adecuadamente a lo largo de su vida útil y que la relación función-fabricación-usuario sea óptima.		
<b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>	Desarrollar habilidades que le permitan al estudiante proyectar, dirigir y coordinar todas las actividades relacionadas con el proceso de elaboración del producto o pieza de diseño, siendo coherente con la función y estética planteada.		
<b>Elementos de competencia</b>	<b>Conocimientos</b>	<b>Habilidades</b>	<b>Actitudes y valores</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Situar los acontecimientos y su porqué para entender la influencia en la comunicación del producto.</li> <li>• Capacidad para la investigación.</li> <li>• Capacidad de pensamiento crítico y reflexivo.</li> <li>• Capacidad de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidad para investigar y analizar, desde diferentes puntos de vista formalmente expresados, la comunicación del producto.</li> <li>• Integrar conocimientos y solución de problemas en torno a contextos multidisciplinares.</li> <li>• Aplicar conocimientos con un carácter innovador de manera que genere valor añadido a los</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresividad</li> <li>• Argumentación</li> <li>• Memoria</li> <li>• Organización</li> <li>• Argumentación</li> <li>• Generar sinergias y fomentar el trabajo en equipo y colaborativo.</li> </ul>

	abstracción, análisis y síntesis.	productos, mejore la competitividad y potencie la marca.	
<b>Recursos Didácticos requeridos</b>		<b>Tiempo Destinado</b>	
Documentación relacionada a la materia Presentaciones de cada sesión. Artículos de investigación. Ejercicios prácticos. Software para el análisis de datos estadísticos. Lecturas de libros y antologías.		2 horas/semana/mes	
<b>Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)</b>			
Aprendizaje basado en problemas	( X )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( X )	Método de proyectos	( X )
Investigación por equipo	( X )	Seminarios	( )
Aprendizaje cooperativo	( )	Coloquio	( )
Ensayo	( X )	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			( X )
Seminario de investigación			( )
Estudio de Casos			( X )
Foro			( )
Demostraciones			( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)			( X )
Experimentación (prácticas)			( )
Trabajos de investigación documental			( )
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>	
<p>Evaluaciones parciales por unidad será el 60%</p> <p>Evaluación de proyecto final 40%</p> <p>Se considerará la asistencia y la participación en el grupo</p> <p>Exposición</p> <p>Ejercicios en clase</p> <p>Participación en clase e intervención en clase con dudas, propuestas y comentarios.</p> <p>Uso apropiado y argumentado de contenidos fiables localizados en internet, citando adecuadamente la fuente.</p> <p>Proyecto final</p> <p>Lectura y revisión de bibliografía</p>	
<b>Perfil del docente:</b>	
Licenciatura en Diseño Industrial, deseable maestría en área del diseño ambiental y experiencia en la investigación.	
<b>REFERENCIAS</b>	
<b>Básicas</b>	<b>Complementarias</b>
<p>Adan, Felix Sanz, y Jose Lafargue Izquierdo. <i>Diseno Industrial: Desarrollo Del Producto</i>. Madrid, Espana: Paraninfo, 2002.</p> <p>Fiell, Charlotte, Peter Fiell, and Carmen G. Aragón. <i>El Diseño Industrial: De La A a La Z</i>. Köln: Taschen, 2003.</p> <p>Quarante, Danielle. <i>Diseño Industrial</i>. Barcelona España: Ediciones CEAC, 1992.</p>	<p>Bonsiepe, Gui. <i>Diseño Industrial: Tecnología Y Dependencia</i>. México: Edicol, 1978.</p> <p>Bonsiepe, Gui. <i>Teoría Y Práctica Del Diseño Industrial: Elementos Para Una Manualística Crítica</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 1978</p> <p>Coover, Shriver L. <i>Diseño Industrial</i>. México: Organizacion Editorial Novaro, 1966.</p>