

**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: Design Thinking					
Programa elaborado por: Comisión Curricular		Fecha de elaboración: Marzo 2016			Fecha de revisión y/o actualización:		
Ciclo de Formación: Profesional					Semestre: 5		
Clave:	HT:	H P :	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: UAEM, Licenciatura en Diseño							
Prerrequisitos: Fundamentos de la investigación y documentación, Escritura y análisis del contexto, desarrollo creativo.		UA antecedente recomendada: Teoría del Diseño I y II			UA consecuente recomendada: Seminario de análisis del diseño inclusivo		
Presentación de la unidad de aprendizaje: Proceso creativo a través de una serie de métodos, los cuales se basan en empatizar y entender a las personas, definir el problema o oportunidad de diseño, crear conceptos con valor de innovación, prototipar las propuestas y evaluarlas, a través de un proceso iterativo.							
Propósito de la unidad de aprendizaje:							

Familiarizar a los estudiantes con los fundamentos del DesignThinking, para que puedan utilizar este método para comprender y resolver problemas de forma creativa en en los proyectos de innovación, de concepción de nuevos productos y/o servicios, y en el desarrollo de planes de negocio.

Competencias profesionales Poner en práctica los diferentes métodos en cada una de las fases de diseño.	Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Hacer uso de esta metodología para planeación y desarrollo de proyectos desde la investigación hasta el desarrollo.
---	--

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Contenidos	Secuencia temática
1.- Introducción al concepto Design Thinking. 2.- Pensamiento de diseño vs. pensamiento científico. 3.- El proceso iterativo del pensamiento de diseño: empatizar, definir, idear, prototipar, evaluar 4.- Empatizar: técnicas etnográficas, entrevistas, observación de usuarios, diarios fotográficos. 5.- Documentación gráfica de resultados 6.- Definir: detectar necesidades y oportunidades de diseño. 7.- Presentación de resultados 8.- Creatividad y comunicación visual 9.- Prototipos rápidos como acelerador del proceso de diseño 10.- Idear: lluvia de ideas,	1. Introducción al concepto Design Thinking 1.1. Antecedentes 2. Pensamiento de diseño vs. pensamiento científico. 2.1. Investigación 2.2. Análisis 2.3. Comparación 3. El proceso iterativo del pensamiento de diseño. 3.1. Empatizar. 3.2. Definir. 3.3. Idear 3.4. Prototipar. 3.5. Evaluar 4. Empatizar: técnicas etnográficas, entrevistas, observación de usuarios, diarios fotográficos. 5. Documentación gráfica de resultados 6. Detectar necesidades y oportunidades de diseño. 7. Presentación de resultados 8. Creatividad y comunicación visual. 9. Prototipos rápidos como acelerador del proceso de diseño 10. Idear: lluvia de ideas, bocetaje. 11. Exposición y selección de ideas a prototipar 12. Prototipar: creación de simuladores rápidos de experiencia 13. Body-storming 14. Co-creación y evaluación de prototipos 15. El proceso iterativo, refinar la propuesta. 15.1. Exposición de resultados

bocetaje. 11.- Exposición y selección de ideas a prototipar 12.- Prototipar: creación de simuladores rápidos de experiencia 13.- Body-storming 14.- Co-creación y evaluación de prototipos 15.- El proceso iterativo, refinar la propuesta			
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA			
Nombre de la Unidad de Competencia 1 Concepto de Design Thinking	El alumno podrá identificar una problemática y desarrollar una metodología creativa para comenzar el proceso de producción o llegar a el resultado más óptimo.		
Propósito de la Unidad de Competencia	Que el alumno comprenda y maneje metodologías creativas para solución de problemáticas.		
Elementos de competencia	Conocimientos <ul style="list-style-type: none"> ● Capacidad de pensamiento crítico y reflexivo ● Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente ● Capacidad creativa ● Capacidad de investigación 	Habilidades <ul style="list-style-type: none"> ● Habilidad para el trabajo en forma colaborativa y autónoma ● Capacidad de aplicar los conocimientos en práctica ● Capacidad para formular y gestionar proyectos ● Capacidad para tomar decisiones ● Capacidad para actuar en nuevas situaciones. 	Actitudes y valores <ul style="list-style-type: none"> ● Capacidad de expresión y comunicación ● Capacidad para organizar y planificar el tiempo ● Habilidades para trabajar en contextos culturales diversos ● Compromiso ético ● Compromiso con su medio sociocultural
	Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado

Análisis de casos reales, videos, ejercicios en equipo.	2 horas/semana		
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Método de proyectos	(X)
Investigación por equipo	(X)	Seminarios	()
Aprendizaje cooperativo	(X)	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		(X)	
Estudio de Casos		(X)	
Foro		()	
Demostraciones		()	
Ejercicios prácticos (series de problemas)		(X)	
Experimentación (prácticas)		()	
Trabajos de investigación documental		(X)	
Anteproyectos de investigación		(X)	
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, diario reflexivo	
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			

Formación en diseño y experiencia en estrategias creativas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BÁSICAS

Ellen Lupton, Intuición, acción, creación, Graphic Design Thinking,.: Gustave Gill

COMPLEMENTARIAS