



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> Conceptos de las tecnologías de la información					
<b>Programa elaborado por</b> Dra. Lorena Noyola Piña		<b>Fecha de elaboración:</b> Agosto 2016			<b>Fecha de revisión y/o actualización:</b>		
<b>Ciclo de Formación:</b> Profesional					<b>Semestre:</b> 6 to		
<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 o materias afines en la UAEM u otras universidades							
<b>Prerrequisitos:</b>		<b>UA antecedente recomendada:</b> Pensamiento complejo y comunicación transdisciplinar			<b>UA consecuente recomendada:</b>		
<b>Presentación de la unidad de aprendizaje:</b> En esta materia se abordarán conceptos base y clave para el entendimiento de las tecnologías de la información que le permitirán comprender mejor los avances tecnológicos y de los medios.							
<b>Propósito de la unidad de aprendizaje:</b>							
<b>Competencias profesionales</b>		<b>Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión de las tecnologías de la información</li> <li>• Habilidad para la investigación</li> <li>• Capacidad de análisis</li> <li>• Habilidad para comprender y</li> </ul>		El estudiante tendrá una postura teórico crítica y conocerá las tecnologías de la información, lo que le permitirá una mejor inserción laboral y la actitud propositiva hacia los mismos.					

sintetizar lecturas • Capacidad de investigación • Habilidad para la búsqueda documental				
<b>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b>				
<b>Contenidos</b>	<b>Secuencia temática</b>			
En esta materia se abordarán los conceptos clave de las tecnologías de la información y su desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Qué son tecnologías de la información</li> <li>2. Cómo se han desarrollado las tecnologías de la información en los último cincuenta años</li> <li>3. Almacenamiento y bases de datos</li> <li>4. Perspectiva académica</li> <li>5. Perspectiva comercial</li> <li>6. Perpectiva laboral</li> <li>7. Ética y tecnologías de la información</li> <li>8. Redes y terminales</li> <li>9. Consolas de juego</li> <li>10. Tics</li> <li>11. Características materiales e inmateriales de las comunicaciones con tecnologías de la información</li> </ol>			
<b>DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA</b>				
<b>Nombre de la Unidad de Competencia 1</b>		Capacidad de comprensión sobre las tecnologías de la información y habilidad para su aplicación en el diseño		
<b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>		Que el estudiante comprenda los conceptos clave de las tecnologías de la información y su desarrollo histórico reciente. Reflexionar sobre como el mensaje y su interpretación dependen también del medio en el que es transmitido.		
<b>Elementos de competencia</b>		<b>Conocimientos</b>	<b>Habilidades</b>	<b>Actitudes y valores</b>
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Historia reciente de las tecnologías de la información</li> <li>2. Conceptos clave de las</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión de las tecnologías de la información</li> <li>• Habilidad para la investigación</li> <li>• Capacidad de análisis</li> </ul>	Respeto Solidaridad Ética Proactividad

	tecnologías de la información	de la	• Habilidad para comprender y sintetizar lecturas	Curiosidad
	3. Perspectivas de las tecnologías de la información	de las la	• Capacidad de investigación • Habilidad para la búsqueda documental	Talento
<b>Recursos Didácticos requeridos</b>			<b>Tiempo Destinado</b>	
Documentación relacionada a la materia			30 horas al semestre	
<b>Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)</b>				
Aprendizaje basado en problemas	( X )		Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )		Método de proyectos	( )
Investigación por equipo	( X )		Seminarios	( X )
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				( )
Lectura comentada				( X )
Seminario de investigación				( )
Estudio de Casos				( )
Foro				( )
Demostraciones				( X )
Ejercicios prácticos (series de problemas)				( )
Experimentación (prácticas)				( X )
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>				

Evaluaciones parciales por unidad será el 50%

Evaluación de proyecto final 40%

Se considerará la asistencia y la participación en el grupo: 10%

**Perfil del docente:**

Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura o a la materia. Experiencia docente comprobable y manejo de teorías de ciencias cognitivas, imagen y diseño. Conocimiento general de teorías de diseño.

**REFERENCIAS**

**Básicas**

- Fundación Telefónica, (2014), *Lenguas y tecnologías de la información y las comunicaciones*. Edición Kindle
- Hernández Huerta Carlos, (2012), *Tecnologías de la información. Modalidad por competencias*, EAE Editorial Academia Española
- González Martínez, Martín, (2010), *Tecnologías de información*, McGraw Hill Education

**Complementarias**