



**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

## PLANEACIÓN DIDÁCTICA GENERAL

### DISEÑO

<b>ACADEMIA:</b>	<b>ARTE</b>		
<b>SEMESTRE:</b>	5°	<b>HORAS TEÓRICAS</b>	2
<b>CRÉDITOS</b>	5	<b>HORAS PRÁCTICAS</b>	1
<b>TIPO DE CURSO</b>	OPTATIVA	<b>TOTAL DE HORAS:</b>	3
<b>ELABORÓ</b>	L.D.G. Brisa Elizabeth Fuentes Rogel L.D.G. Sara Ileana Silva Bernal Arq. Manuel Ruiz Sánchez		

### PLANTEL

<b>Vo.Bo.</b>	<b>VALIDACIÓN</b>	<b>VIGENCIA</b>	<b>SEMESTRE 2015-A</b>
NOMBRE, FIRMA Y SELLO DEL SUBDIRECTOR ACADÉMICO	NOMBRE Y FIRMA DEL PRESIDENTE DE H. CONSEJO ACADÉMICO		

<b>Vo.Bo:</b>	<b>VALIDACIÓN:</b>
NOMBRE, FIRMA Y SELLO DEL SUBDIRECTOR ACADÉMICO	NOMBRE Y FIRMA DEL PRESIDENTE DE H. CONSEJO ACADÉMICO



**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

## **PROPÓSITO DE LA ASIGNATURA**

Conoce las bases de las disciplinas integradas al diseño como parte útil de las actividades productivas de la sociedad, útil para la concreción, ampliación así como la transmisión de las ideas.



## CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO I		Introducción al Diseño			SESIONES PREVISTAS: 4		
PROPÓSITO DEL MÓDULO		Valora y describe el papel del arte, al conocer las profesiones que emplean los elementos del diseño como práctica cotidiana					
TEMÁTICA	NÚMERO DE SESIONES	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			CONTRIBUCIÓN AL PERFIL DE EGRESO		
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DE LA DIMENSIÓN	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS
1 ¿Qué es el Diseño? 1.1 Tipos de Diseño 1.1.1. Bauhaus y el espíritu multidisciplinario	1	Conoce las bases del las escuelas contemporáneas y las profesiones que se desarrollan en el ámbito del diseño	Distingue las profesiones conociendo las bases históricas y las características prácticas de cada una de ellas.	Compara los objetivos de las profesiones enfocadas al diseño.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Busca, identifica y selecciona información proveniente de diversas fuentes y medios, valorándolas de acuerdo con su relevancia, pertinencia, confiabilidad y vigencia.</li> </ul>	<b>Básica</b>  7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.  5. Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.  4.3 Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas.
4.4 Escuelas de diseño 4.4.1 Arquitectura 4.4.2 Diseño gráfico Diseño industrial	1						
1.3 Objetivos del diseño 1.3.1 Innovación 1.3.2 Representación 1.3.3 Modelado 1.3.4 Industrialización	1	Conoce el objetivo de la profesionalización del diseño	Relaciona elementos clásicos como el dibujo, la artesanía con el contexto moderno de la producción en serie.	Identifica la relación del diseño con las bases artísticas y culturales de la sociedad actual			
1.4 Aplicaciones prácticas.  1.4.1 Productos del Diseño 1.4.2 Creatividad e Innovación	1	Comprende la utilidad del diseño en la industria y las actividades cotidianas.	Explica los procesos creativos que se requieren para realizar o fabricar un producto final.	Reconoce los objetos (mobiliarios, revistas, edificaciones, artilugios y otros) cotidianos desde una visión lógica			
<b>ACTIVIDAD INTEGRADORA:</b>					<b>VALORACIÓN</b>		
Elaborar una línea del tiempo y conclusiones fundamentadas sobre los contenidos básicos del módulo <b>En este módulo se desarrollan las siguientes competencias:</b> <b>CG: 4.3</b> <b>CD: 5 y 7</b>		<b>INSTRUMENTOS</b>			<b>CRITERIO</b>		
		<b>Rubrica</b>			Integra la línea de tiempo con datos precisos, aportaciones personales e imágenes. Emplea elementos de comunicación, de manera creativa. Respeto de extensión y materiales propuestos		



# UAEM | Universidad Autónoma del Estado de México

## COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

- 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
- 4.3 Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas.

## COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

- 7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.
- 5. Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.

## TEMA:

1.1 Tipos de Diseño

## SESIONES PREVISTAS:

1

## PROPÓSITO DEL TEMA:

Valora y describe los tipos de diseño y sus diversas escuelas, e identifica su origen e impacto en el Diseño Industria, el Diseño Gráfico y la Arquitectura en un contexto actual.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
Antecedentes, Arts & Crafts, Bauhaus y el espíritu multidisciplinario	Presentación del programa, criterios de evaluación y actividades a realizar.					
		Realiza investigación documental sobre los Tipos de diseño				
	Lluvia de ideas no estructurada sobre los Tipos de Diseño					
		Preguntas recíprocas	Reporte escrito (portafolio)	X		
	Clase Magistral con material visual o audiovisual (Presentación electrónica) sobre los Tipos de Diseño					
	Explica en que consiste la actividad integradora como se realizará en el aula a lo largo del					



**UAEM** | Universidad Autónoma del Estado de México

	módulo.					
		Taller: Elabora primeros ejemplos de diseño como primer avance para elaborar su línea de tiempo.	Lámina, primeros ejemplos de diseño	X	X	X

<b>RECURSOS:</b>	Videos, Block de Notas, Páginas de internet Presentaciones digitales, Internet
<b>AMBIENTES/ESCENARIOS:</b>	Aula, Taller, Audiovisual

**PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS**

**EVALUACIÓN**

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Reporte escrito (conclusiones de lluvia de ideas) portafolio	CDB C 5, 7	4.3	X						
Lámina, primeros ejemplos de diseño	CDB C 5, 7	4.3		X		X			Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN DE LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Lámina, primeros ejemplos de diseño	CDB C 5, 7	1	4.3	1	2	X			Lista de cotejo



**UAEM** | Universidad Autónoma del Estado de México

**TEMA:**

1.2 Escuelas de diseño

**SESIONES PREVISTAS:**

1

**PROPÓSITO DEL TEMA:**

Valora y describe los tipos de diseño y sus diversas escuelas, e identifica su origen e impacto en el Diseño Industria, el Diseño Gráfico y la Arquitectura en un contexto actual.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCTIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
Arquitectura Diseño gráfico Diseño industrial		Realiza investigación documental sobre las Escuelas de Diseño				
	Lluvia de ideas no estructurada sobre las Escuelas de Diseño					
		Preguntas recíprocas	Reporte escrito (portafolio)	X	X	
	Clase Magistral con material visual o audiovisual (Presentación electrónica) sobre las Escuelas de Diseño		Reporte escrito (portafolio)	X	X	
		Avance de integradora: Cuadro sinóptico sobre Diseño Gráfico, Industrial y Arquitectónico.	Cuadro sinóptico	X	X	
<b>RECURSOS:</b>		Presentaciones digitales, Block de Notas, Material de Dibujo, Diferentes tipos de papeles (batería, marquilla, milimétrico y/o cartulina).				
<b>AMBIENTES/ESCENARIOS:</b>		Aula, Taller, Audiovisual				



**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

## PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

### EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Reporte escrito sobre lluvia de ideas (portafolio)	CDB C 5, 7	4.3	X						
Reporte escrito sobre clase magistral (portafolio)	CDB C 5, 7	4.3		X					
Cuadro sinóptico	CDB C 5, 7	4.3		X		X			Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN DE LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Cuadro sinóptico sobre Diseño Gráfico, Industrial y Arquitectónico.	CDB C 5, 7	2	4.3	2	4	X			Lista de cotejo



**TEMA:**

**SESIONES PREVISTAS: 4**

1.3 Objetivos del diseño

1

**PROPÓSITO DEL TEMA:**

Valora y describe los tipos de diseño y sus diversas escuelas, e identifica su origen e impacto en el Diseño Industria, el Diseño Gráfico y la Arquitectura en un contexto actual.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
1.3.1 Innovación 1.3.2 Representación 1.3.3 Modelado 1.3.4 Industrialización		Realiza investigación documental sobre los conceptos del subtema.				
	Lluvia de ideas no estructurada sobre los conceptos investigados					
		En equipos realizan reporte escrito de los conceptos investigados.	Reporte escrito (portafolio)	X		
	Clase Magistral con material visual o audiovisual (Presentación electrónica) sobre Innovación, Representación, Modelado e Industrialización.		Reporte escrito (portafolio)	X		
		Análisis y selección de un objeto de diseño a través de los conceptos estudiados	Reporte escrito y reflexión sobre el objeto seleccionado.	X	X	X

**RECURSOS:**

Presentaciones digitales, Block de Notas, Material de Dibujo, Diferentes tipos de papeles (batería, marquilla, milimétrico y/o cartulina).





**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

**AMBIENTES/ESCENARIOS:** Aula, Taller, Audiovisual

**PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS**

**EVALUACIÓN**

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Reporte escrito sobre lluvia de ideas (portafolio)	CDB C 5, 7	4.3	X						
Reporte escrito sobre clase magistral (portafolio)	CDB C 5, 7	4.3		X					
Objeto seleccionado	CDB C 5, 7	4.3		X		X			Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN DE LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Reporte escrito y reflexión sobre el objeto seleccionado.	CDB C 5, 7	2	4.3	4	6		X		Lista de cotejo



<b>TEMA:</b>	<b>SESIONES PREVISTAS:</b>
1.4.- Aplicaciones prácticas.	1

**PROPÓSITO DEL TEMA:**  
**Valora y describe los tipos de diseño y sus diversas escuelas, e identifica su origen e impacto en el Diseño Industria, el Diseño Gráfico y la Arquitectura en un contexto actual.**

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
1.4.1 Productos del Diseño 1.4.2 Creatividad e Innovación		Realiza investigación documental sobre los conceptos del subtema.				
	Lluvia de ideas no estructurada sobre los conceptos investigados					
		Preguntas recíprocas	Reporte escrito (portafolio)	X	X	X
	Clase Magistral con material visual o audiovisual (Presentación electrónica) sobre Innovación, Representación, Modelado e Industrialización					
		Actividad Integradora. El alumno compila los productos para integrar la línea del tiempo gráfica.	Actividad Integradora.	X	X	X

**RECURSOS:** Presentaciones digitales, Block de Notas, Material de Dibujo, Diferentes tipos de papeles (batería, marquilla, milimétrico y/o cartulina).

**AMBIENTES/ESCENARIOS:** Aula, Taller, Audiovisual



**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

## PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

### EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Reporte escrito sobre lluvia de ideas (portafolio)	CDB C 5, 7	4.3	X						
Reporte escrito sobre clase magistral (portafolio)	CDB C 5, 7	4.3		X					
Línea del tiempo	CDB C 5, 7	4.3			X		X		Rúbrica

AVANCES EN LA ELABORACIÓN DE LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Actividad Integradora. El alumno crea una línea del tiempo gráfica con los contenidos vistos en la unida	CDB C 5, 7	6	4.3	7	13		X		Rúbrica



**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

## CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

<b>MÓDULO II</b>	<b>ELEMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO</b>	<b>SESIONES PREVIAS:</b>		<b>10</b>			
<b>PROPÓSITO DEL MÓDULO</b>	<b>IDENTIFICA LOS ELEMENTOS BÁSICOS QUE CONFORMAN UN DISEÑO, PARA APLICARLOS EN UNA COMPOSICIÓN, QUE LE PERMITA EXPRESARSE CLARA Y CREATIVAMENTE</b>						
TEMÁTICA	NÚMERO DE SESIONES	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			CONTRIBUCIÓN AL PERFIL DE EGRESO		
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DE LA DIMENSIÓN	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS
2.1 Elementos Conceptuales: 2.1.1 Punto 2.1.2 Línea 2.1.3 Plano 2.1.4 Volumen	2	Reconoce al punto, línea, plano y volumen como elementos conceptuales del diseño	Construye modelos en tres dimensiones, partiendo del punto como unidad mínima.	Explica la generación de una forma compleja a partir de una unidad mínima de composición.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza códigos, técnicas y medios para expresarse con sensibilidad a través de diferentes manifestaciones artísticas, aplicando las bases y elementos de su adecuada percepción y apreciación.</li> </ul>	BASICAS  5. Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.  7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la	<b>SE EXPRESA Y COMUNICA</b> 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. 4.3 Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas.  <b>PIENSA CRÍTICA Y REFLEXIVAMENTE</b> 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a
2.2 Elementos Visuales 2.2.1 Forma 2.2.2 Medida 2.2.3 Color 2.2.4 Textura.	4	identifica los elementos que posibilitan la visualización de una forma	Utiliza los elementos visuales en ejercicios prácticos.	Distingue los elementos visuales en objetos bi y tridimensionales			
2.3 Elementos de Relación	4	Identifica los elementos de relación,	Utiliza los elementos de relación en	Compara y seleccionar el ejercicio más			



# UAEM | Universidad Autónoma del Estado de México

- 2.3.1 Dirección
- 2.3.2 Posición
- 2.3.3 Espacio
- 2.3.4 Proporción.

	como punto de partida para organizar una composición	diferentes ejercicios.	organizado y atractivo		transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros	problemas a partir de métodos establecidos. 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
--	--	------------------------	------------------------	--	---	---

## ACTIVIDAD INTEGRADORA:

	VALORACIÓN		
	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS	CRITERIO
<p>Representación volumétrica con la identificación y conclusiones fundamentadas acerca de los elementos básicos del diseño</p> <p>En este módulo se desarrollan las siguientes competencias: CG: 4.3 y 5.1 CD: 5 y 7</p>	Representación volumétrica y conclusiones	<b>Rubrica</b>	<p>Excelente: Expresa ideas y conceptos en un volumen ordenado, limpio, y útil para su exposición ante grupo o plenaria.</p> <p>Suficiente: Expresa ideas y conceptos en un volumen ordenado, pero con deficiencias en presentación.</p> <p>Insuficiente: el trabajo no presenta elementos a evaluar.</p>



**COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:**

- 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
- 4.3 Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas.
- 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
- 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.

**COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:**

- 7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.
- 5. Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.

**TEMA:**

2.1 ELEMENTOS CONCEPTUALES

**SESIONES PREVISTAS:**

2

**PROPÓSITO DEL TEMA:**

Utiliza a los elementos conceptuales del diseño para generar formas bi y tridimensionales

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
2.1.1 Punto 2.1.2 Línea 2.1.3 Plano 2.1.4 Volumen	Clase magistral (incluyendo la proyección de imágenes de diferentes volúmenes)					
		Toma de notas y/ apuntes	apuntes	x		
		Trabajo en equipo Bosquejos y apuntes de los diferente elementos conceptuales	Mapa mental de los elementos conceptuales		x	
	moderador	Explica frente al grupo el trabajo	Mapa mental			x



**UAEM** | Universidad Autónoma del Estado de México

en equipo del mapa mental

**RECURSOS:** Diferentes tipos de papel, lápices, pluma, tinta y un modelo tridimensional

**AMBIENTES/ESCENARIOS:** Lugares amplios, con iluminación. Ambiente de respeto, cordialidad y responsabilidad

### PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

#### EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Apuntes	CDB C 5, 7	4.3	X						Portafolio
Mapa mental	CDB C 5, 7	4.3		X			X		Rubrica

AVANCES EN LA ELABORACIÓN DE LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Mapa mental que identifica y define los elementos necesarios para desarrollar un proyecto volumétrico	CDB C 5, 7	2	4.3	3	5		X		Lista de cotejo



2.2 Elementos Visuales

4

**PROPÓSITO DEL TEMA:**

Distingue los elementos que hacen posible visualizar una forma

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
Forma Medida Color Textura.	Clase magistral					
		Toma de apuntes y notas y realización de esquemas	Apuntes ilustrados	X		
	Dirige taller: elaboración de un proyecto de volumen					
		Taller de Elaboración de un volumen representativo de un tema acordado con el profesor, con material y con medidas específicas.	Avance del volumen	X	X	
	Retroalimenta la elaboración, explica la actividad integradora					
		Fundamenta por escrito la elección de la forma y cómo lo realizó, como avance de integradora.	Presentación del proyecto de volumen (Bocetos)	X	X	X

**RECURSOS:** Libreta, lápices, plumas, colores, materiales para realizar el volumen como arcilla, plastilina, estereofón, acrílico etc. Pegamento, pinturas, pinceles

**AMBIENTES/ESCENARIOS:** Lugares amplios, con Iluminación. Ambiente de respeto, cordialidad y responsabilidad





**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

## PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

### EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Apuntes ilustrados	CDB C 5, 7	4.3, 5.1	X						Portafolio
Proyecto de volumen (bocetos)	CDB C 5, 7	4.3, 5.1		X			X		Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN DE LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Proyecto de volumen (bocetos)	CDB C 5, 7	3	4.3, 5.1	5	8		X		Lista de cotejo



**UAEM** | Universidad Autónoma del Estado de México

**TEMA:**

**SESIONES PREVISTAS:**

Elementos de Relación

4

**PROPÓSITO DEL TEMA:**

Utiliza los elementos de relación, para organizar una composición atractiva

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
Dirección Posición Espacio Proporción.	Solicita conceptos de indagación previos a la sesión de Dirección, Posición, Espacio, Proporción.					
		Presentación por equipo de los 4 subtemas, elaboran ejercicios gráficos en hojas carta.	Ejercicios gráficos	X	X	
	Dirige talle de Bocetaje del volumen					
		Taller : Bocetaje del volumen creado en el tema anterior aplicando los elementos de relación, con base a un tema acordado entre el profesor y el grupo	Bocetos a color	X	X	
		Elección de un boceto y aplicación sobre el volumen	Avance de los elementos de relación	X	X	



**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

		creado con antelación	sobre el volumen "decorado"			
	moderador	Integradora 2: Fundamenta su creación y la evidencia de cada uno de los elementos vistos en el módulo	Presentación del volumen (integradora 2)	X	X	X

**RECURSOS:** Libreta, lápices, colores, pinceles, pinturas

**AMBIENTES/ESCENARIOS:** Lugares amplios, con Iluminación. Ambiente de respeto, cordialidad y responsabilidad



**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

## PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

### EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Ejercicios gráficos	CDB C 5, 7	5.1		X				X	Lista de cotejo
Bocetos a color	CDB C 5, 7	5.1		X			X		Lista de cotejo
Volumen "decorado"	CDB C 5, 7	5.1			X	X			rúbrica

AVANCES EN LA ELABORACIÓN LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Representación volumétrica con la identificación y conclusiones fundamentadas acerca de los elementos básicos del diseño	CDB C 5, 7	5	4.3 5.1	7	12			X	rúbrica

	DECLARATIVO	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	TOTAL
ELEMENTOS PARA EL EXAMEN PARCIAL	20 %	25 %	5 %	50%

	PORCENTAJE
ACTIVIDAD INTEGRADORA 1	25%
ACTIVIDAD INTEGRADORA 2	25%



## CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO III	Principios Ordenadores y Conceptos Fundamentales del diseño			SESIONES PREVISTAS:	8		
PROPÓSITO DEL MÓDULO	Identifica los principios que rigen la estructura del diseño formal, y comprende conceptos propios de las disciplinas que aplican el diseño como objetivo., para expresarse con sensibilidad a través de diferentes manifestaciones artísticas.						
TEMÁTICA	NÚMERO DE SESIONES	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			CONTRIBUCIÓN AL PERFIL DE EGRESO		
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DE LA DIMENSIÓN	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS
3.1 Principios Geométricos 3.1.1 Simetría 3.1.2 Jerarquía 3.1.3 Repetición y ritmo 3.1.4 Tramas	4	Identifica los principios geométricos	Organiza conceptos abstractos a través de tramas que delimiten el espacio para generar efectos simétricos, jerárquicos y de repetición.	Integra sus ideas a través de expresiones plásticas ordenadas y fundamentadas.	Busca, identifica y selecciona información proveniente de diversas fuentes y medios, valorándolas de acuerdo con su relevancia, pertinencia, confiabilidad y vigencia.	<b>Básica</b> 5. Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras. <b>Extendidas</b> 6. Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humanos, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. 4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
3.2 Conceptos estéticos de orden 3.2.1 Equilibrio 3.2.2 Armonía 3.2.3 Movimiento 3.2.4 Unidad	4	Reconoce los conceptos estéticos	Representa ideas en planos y volúmenes integrados al espacio a través del orden.	Sustenta sus propuestas con fundamentos integrales.			5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. 5.4 Construye hipótesis y diseña y aplica modelos para probar su validez. 5.5 Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.



# UAEM | Universidad Autónoma del Estado de México

ACTIVIDAD INTEGRADORA:	VALORACIÓN	
	INSTRUMENTOS	CRITERIO
<p><b>Elaborar una proyecto básico para generar expresión artística que pueda ser manejada, mejorada y desarrollada en un volumen a modo de arte objeto.</b></p> <p><b>En este módulo se desarrollan las siguientes competencias:</b>  <b>CG: 4.1, 5.4 y 5.5</b>  <b>CDB: 5</b>  <b>CDE:6</b></p>	<b>Rubrica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Organización</li> <li>➤ Empleo de los materiales</li> <li>➤ Calidad y limpieza</li> <li>➤ Muestra el uso adecuado del dibujo</li> <li>➤ Muestra creatividad y capacidad de análisis</li> </ul>

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS:
<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>5.4 Construye hipótesis y diseña y aplica modelos para probar su validez.</p> <p>5.5 Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.</p>	<p>5. Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.</p>	<p>6. Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humanos, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.</p>

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
Principios Geométricos	4

PROPÓSITO DEL TEMA:
Identifica los principios que rigen la estructura formal del diseño, y comprende conceptos propios de las disciplinas que conforman el diseño



SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
Simetría, Jerarquía, Repetición y ritmo Tramas	Preguntas diagnósticas sobre los elementos básicos del diseño y que saben de los principios geométricos		Diagnóstico	X		
		Investigación del concepto de los elementos geométricos. Identificando la referencia bibliográfica.	Reporte escrito (portafolio)	X		
	Se aterriza el tema en los 4 elementos : (Simetría, Jerarquía, Repetición y ritmo Tramas), retomando los elementos básicos trabajados en módulo II y explicando de que manera cada uno de ellos pueden relacionarse para lograr una estructura geométrica estética. Sustentando la información mediante ejemplos audiovisuales y enfocados a los 3 tipos de diseño vistos en módulo I					
		Identifica y expone la relación de los conceptos en aplicaciones prácticas y así expresa ideas básicas de lo que interfiere de la realidad acerca del impacto de estas estructuras en composiciones gráficas, del cual elabora reporte escrito.	Reporte escrito (portafolio)	X		
	Dirige taller de los 4 elementos geométricos					
		Taller Distingue cada uno de los distintos	Proceso de bocetaje	X	X	X



# UAEM | Universidad Autónoma del Estado de México

		elementos geométricos sustentan al diseño. Desarrollando una idea primaria sobre un proyecto tridimensional.	(portafolio)			
	Expone de manera visual ejemplos de la relación de los conceptos en aplicaciones prácticas y así expresar ideas en una composición estética con impacto estructural aplicadas a cada uno de los tres tipos de diseño. Explica la actividad integradora y sus criterios.					
		Desarrolla un boceto a color con la aplicación de los elementos geométricos como avanece de actividad integradora	Avance para la integradora III	X	X	X

**RECURSOS:** Pintarrón y plumón, block de notas, material bibliográfico o audiovisual, diferentes tipos de papeles (batería, marquilla, milimétrico, o cartulina), colores, plastilina, material reciclado o de re-uso en buenas condiciones.

**AMBIENTES/ESCENARIOS:** Aula, Taller, Audiovisual





**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

## PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

### EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Reporte escrito (investigación)	CDB C 5 CDE C 6	4.1	X			X			Portafolio
Reporte escrito (conclusiones de lluvia de ideas)	CDB C 5 CDE C 6	4.1		X			X		Portafolio
Proceso de bocetaje a lápiz	CDB C 5 CDE C 6	4.1		X		X			Lista de cotejo
Boceto a color	CDB C 5 CDE C 6	4.1		X		X			Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Boceto a color	CDB C 5 CDE C 6	6	4.1	6	12	X			Lista de cotejo



**TEMA:**

Equilibrio, Armonía, Movimiento y Unidad

**SESIONES PREVISTAS:**

4

**PROPÓSITO DEL TEMA:**

Identifica los conceptos estéticos, comprende la importancia del desarrollo de innovaciones y aplica de manera formal dichos conceptos en la configuración de composiciones con una finalidad estética o comunicativa.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
Equilibrio, Armonía, Movimiento y Unidad	Retomar los principios trabajados en el tema anterior explicar la manera de aplicación y analizar la relación con los conceptos estéticos; distinguiendo las variantes que sustentan al diseño, mostrando ejemplos gráficos y citando dichos conceptos.					
		En equipos Identifican cada uno de los conceptos estéticos y su aplicación en alguno de los tres tipos de diseño vistos en módulo que para proponer un producto funcional que responda a una mejora medioambiental. Entrega por escrito.	Reporte escrito (portafolio)	X	X	
	Recuperación de información sobre los productos a trabajar. Explicación de lo que es una representación volumétrica como información para entrega de su					



# UAEM | Universidad Autónoma del Estado de México

	Integradora III.					
		Desarrolla un boceto a color e identifica en él mediante una fundamentación la relación de los conceptos en su representación volumétrica, la cuál será su prototipo para trabajar en módulo IV.	Boceto a color y Reporte escrito (fundamentación)	X	X	
	Asesoría de los prototipos a trabajar.					
		TALLER Desarrolla su prototipo en una representación volumétrica. El producto es parte de la integradora.	Prototipo Avance para la integradora III	X	X	X

**RECURSOS:** Pintarrón y plumón, block de notas, material bibliográfico o audiovisual, diferentes tipos de papeles (batería, marquilla, milimétrico, o cartulina), colores, plastilina, material reciclado o de re-uso en buenas condiciones.

**AMBIENTES/ESCENARIOS:** Aula, Taller, Audiovisual



**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

## PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

### EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Reporte escrito	CDB C 5	4.3	X						Portafolio
Boceto a color y Reporte escrito (fundamentación)	CDE C 6	4.3		X					Lista de cotejo
Prototipo	CDB C 5	4.3, 5.4			X	X			Rúbrica

AVANCES EN LA ELABORACIÓN LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Prototipo en representación volumétrica	CDB C 5, 6	7	4.3, 5.4	6	13	X			Rúbrica



**UAEM** | Universidad Autónoma del Estado de México

## PLANEACIÓN DIDÁCTICA GENERAL

<b>MÓDULO IV</b>	<b>Principios Ordenadores y Conceptos Fundamentales del diseño</b>			<b>SESIONES PREVISTAS:</b>	8		
<b>Propósito:</b>	Integra los conocimientos adquiridos, definiéndolos a través de procesos lógicos para desarrollar innovaciones y proponer soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.						
TEMÁTICA	NÚMERO DE SESIONES	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			CONTRIBUCIÓN AL PERFIL DE EGRESO		
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DE LA DIMENSIÓN	COMPETENCIA DISCIPLINARIA	COMPETENCIA GENÉRICA
4.0 Introducción al dibujo 4.0.1. Escala 4.0.2. Representación gráficas	2	Comprende y utiliza las diversas escalas, así como los elementos de la representación gráfica	Adquiere las bases necesarias para la realización de proyectos de diseño	Realiza proyectos utilizando de manera adecuada las diversas escalas, así como los elementos de la representación gráfica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza códigos, técnicas y medios para expresarse con sensibilidad a través de diferentes manifestaciones artísticas, aplicando las bases y elementos de su adecuada percepción y apreciación.</li> </ul>	<b>Básica</b> 5. Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.  <b>Extendida</b> 6. Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humanos, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.  5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.  5.4 Construye hipótesis y diseña y aplica modelos para probar su validez.  5.5 Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.
4.1 Metodología Proyectual 4.1.1 Antecedentes 4.1.2 Problemática 4.1.3 Análisis de referentes 4.1.4 Conclusiones	2	Conoce el método de proyección integrándolos temas expuestos.	Establece criterios de análisis que abordan la problemática en la que se pretende brindar una solución de diseño.	Organiza la información que recibe a través de la percepción y la investigación.			
4.2 Anteproyecto 4.2.1 análisis de solución 4.2.2 Modelado del producto 4.2.3 Pruebas de utilidad	2	Jerarquiza necesidades de solución que resulten de utilidad para brindar propuestas.	Formula propuestas experimentales para la realización de un proyecto de diseño.	Analiza las posibilidades de creación desde una visión de utilidad en la vida real.			



# UAEM | Universidad Autónoma del Estado de México

						5. Aplica los principios éticos en la generación y tratamiento de la información.	
4.3 Presentación Integral 4.3.1 Láminas de Proyecto 4.3.2 modelo tridimensional	2	Fundamenta sus propuestas a través de un proyecto de solución final	Sustenta la solución dada a través de Planos, laminas, modelos representados de manera clara y precisa.	Integra ideas y conceptualizaciones diversas en proyectos o retos personales.			

### ACTIVIDAD INTEGRADORA:

Retoma la actividad integradora anterior (Proyecto básico del módulo anterior) aplicando los conceptos vistos en el modulo actual para extenderlo a una presentación organizada, justificada con mayor calidad de exposición final.

**En este módulo se desarrollan las siguientes competencias:**

**CG: 5.1, 5.4 y 5.5**

**CDB: 5**

**CDE: 6**

### VALORACIÓN

	INSTRUMENTOS	CRITERIO
	Rubrica	La expresión de las ideas se plasma en esquema gráfico (lámina o plano) y se comunica visualmente con un volumen que expone la idea concreta del objeto



# UAEM | Universidad Autónoma del Estado de México

## COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

- 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
- 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
- 5.4 Construye hipótesis y diseña y aplica modelos para probar su validez.
- 5.5 Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.

## COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

- 5. Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.

## COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS:

- 6. Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humanos, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.
- 5. Aplica los principios éticos en la generación y tratamiento de la información.

## TEMA:

Introducción al dibujo

## SESIONES PREVISTAS:

2

## PROPÓSITO DEL TEMA:

Aplica la representación gráfica al recrear expresiones de ideas y conceptos en composiciones creativas.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
Representación gráfica Escala	Clase magistral (incluyendo proyección de imágenes y conceptos sobre la Escala)					
		Realiza investigación documental sobre el tema.				
	Taller guiado de Representación gráfica Escala	Dibujo técnico				
		Taller guiado de representación gráfica escala: dibujo técnico.	Ejercicios gráficos de dibujo técnico	X	X	



**UAEM** | Universidad Autónoma del Estado de México

	Explica la actividad integradora				
		Avance de integradora: Trabajo individual de uso de las escalas	Trabajo individual de uso de las escalas	X	X

**RECURSOS:** Videos, Block de Notas, Páginas de internet Presentaciones digitales, Internet

**AMBIENTES/ESCENARIOS:** Aula, Taller, Audiovisual

## PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

### EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Ejercicios gráficos de dibujo técnico	CDB C 5 CDE C 5, 6	5.1, 5.4, 5.5		X			X		Lista de cotejo
Trabajo individual de uso de las escalas	CDB C 5 CDE C 5, 6	5.1, 5.4, 5.5		X		X			Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN DE LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Trabajo individual de uso de las escalas	CDB C 5 CDE C 5, 6	1	5.1, 5.4, 5.5, 5.4, 5.1	1	2	X			Lista de cotejo





**UAEM** | Universidad Autónoma del Estado de México

**TEMA:**

Principios Ordenadores y Conceptos Fundamentales del diseño

**SESIONES PREVISTAS:**

2

**PROPÓSITO DEL TEMA:**

Integra los conocimientos adquiridos, definiéndolos a través de procesos lógicos para desarrollar innovaciones y proponer soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
Metodología Proyectual Antecedentes Problemática Análisis de referentes Conclusiones	Clase magistral (incluyendo proyección de imágenes y conceptos sobre el Método Proyectual)					
		Realiza investigación documental sobre el tema.				
	Taller guiado: Metodología Proyectual, Antecedentes, Problemática, Análisis de referentes, Conclusiones					
		Taller: Trabajo individual de representación gráfica, realiza la representación a escala de un objeto y sus diferentes vistas (insumo para actividad integradora)				
		Elabora reflexión escrita de lo elaborado e incluye en avance de integradora	Representación a escala de un objeto y sus diferentes vistas, con reflexión.	X	X	X



**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

**RECURSOS:** Videos, Block de Notas, Páginas de internet Presentaciones digitales, Internet

**AMBIENTES/ESCENARIOS:** Aula, Taller, Audiovisual

## PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

### EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Representación a escala de un objeto y sus diferentes vistas (insumo para actividad integradora)	CDB C 5 CDE C 5,6	5.1, 5.4, 5.5		X			X		Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN DE LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Representación a escala de un objeto y sus diferentes vistas (insumo para actividad integradora)	CDB C 5 CDE C 5,6	2	5.1, 5.4, 5.5	1	3	X			Lista de cotejo



**TEMA:**

**Principios Ordenadores y Conceptos Fundamentales del diseño**

**SESIONES PREVISTAS:**

**8**

**PROPÓSITO DEL TEMA:**

Integra los conocimientos adquiridos, definiéndolos a través de procesos lógicos para desarrollar innovaciones y proponer soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
Anteproyecto Análisis de solución Modelado del producto Pruebas de utilidad	Clase magistral (incluyendo proyección de imágenes y conceptos sobre el concepto de Anteproyecto)					
		Realiza propuesta de proyecto a realizar	Propuesta de proyecto a realizar	X	X	X
	Taller dirigido a realización del proyecto: Análisis de solución, Modelado del producto, Pruebas de utilidad					
		Taller guiado: Diseño integral de un local que requiera la intervención de las tres disciplinas estudiadas (Ejemplo: Salón de fiestas infantil; A.- Proyecto Arquitectónico del lugar con la distribución de locales y muebles. B.- Diseño industrializado de mueble o juegos infantiles, etc C.- Diseño de Imagen Corporativa (Logotipo, papelería, tríptico, carteles, espectaculares) Documento de análisis del proyecto	Elección y propuesta de proyecto	X	X	X



**UAEM** | Universidad Autónoma del Estado de México

		Entrega de bocetos, desarrollo y conclusión de anteproyecto	Bocetos, desarrollo y conclusión de anteproyecto	X	X	X
--	--	---	--	---	---	---

**RECURSOS:** Videos, Block de Notas, Páginas de internet Presentaciones digitales, Internet

**AMBIENTES/ESCENARIOS:** Aula, Taller, Audiovisual

### PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

#### EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Diseño integral de un local que requiera la intervención de las tres disciplinas estudiadas	CDB C 5 CDE C 5,6	5.1, 5.4, 5.5		X		X			Lista de cotejo
Bocetos, desarrollo y conclusión de anteproyecto	CDB C 5 CDE C 5,6	5.1, 5.4, 5.5		X		X			Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN DE LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Bocetos, desarrollo y conclusión de anteproyecto	CDB C 5 CDE C 5,6	3	5.1, 5.4, 5.5	2	5	X			Lista de cotejo



**UAEM** | Universidad Autónoma del Estado de México

<b>TEMA:</b>	<b>SESIONES PREVISTAS:</b>
<b>Principios Ordenadores y Conceptos Fundamentales del diseño</b>	<b>8</b>

**PROPÓSITO DEL TEMA:**

Integra los conocimientos adquiridos, definiéndolos a través de procesos lógicos para desarrollar innovaciones y proponer soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
Presentación Integral Láminas de Proyecto Modelo tridimensional	Taller dirigido de presentación integral					
		Taller guiado de presentación integral: Láminas de Proyecto, Modelo tridimensional	Bocetos, desarrollo y conclusión del proyecto	X	X	X
		Como avance de integradora realizan exposición y fundamentación de proyectos con planos y modelos..	Planos y Modelos	X	X	X

<b>RECURSOS:</b>	Videos, Block de Notas, Páginas de internet Presentaciones digitales, Internet
<b>AMBIENTES/ESCENARIOS:</b>	Aula, Taller, Audiovisual



**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

## PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

### EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Bocetos, desarrollo y conclusión del proyecto	CDB C 5 CDE C 5,6	5.1, 5.4, 5.5		X		X			
Planos y Modelos	CDB C 5 CDE C 5,6	5.1, 5.4, 5.5			X	X			Rubrica

AVANCES EN LA ELABORACIÓN DE LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Planos y Modelos	CDB C 5 CDE C 5,6	7	5.1, 5.4, 5.5	8	15	X			Lista de cotejo



**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

	<b>DECLARATIVO</b>	<b>PROCEDIMENTAL</b>	<b>ACTITUDINAL</b>	<b>TOTAL</b>
<b>ELEMENTOS PARA EL EXAMEN PARCIAL</b>	<b>20 %</b>	<b>25 %</b>	<b>5 %</b>	<b>50%</b>

	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ACTIVIDAD INTEGRADORA 3</b>	<b>25%</b>
<b>ACTIVIDAD INTEGRADORA 4</b>	<b>25%</b>



**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

**ACTIVIDADES DE APOYO PARA ESTUDIANTES EN EXAMEN ORDINARIO:**

Resolución de ejercicios o material didáctico extraclase.

Elaboración de guías de estudio sobre la asignatura

**ACTIVIDADES DE APOYO PARA ESTUDIANTES EN EXAMEN EXTRAORDINARIO:**

Resolución de ejercicios o material didáctico extraclase.

**Asesoría personalizada**

**ACTIVIDADES DE APOYO PARA ESTUDIANTES EN EXAMEN A TÍTULO DE SUFICIENCIA:**

**Asesoría personalizada**





**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

## BIBLIOGRAFÍA

### BÁSICA

- MARGOLIN, VICTOR (2005) RUTAS DEL DISEÑO: ESTUDIOS SOBRE TEORÍA Y PRÁCTICA, ISBN 968585209X EDITORIAL DESIGNIO: MÉXICO
- WICK, RAINER (2007). LA PEDAGOGIA DE LA BAUHAUS, ISBN 978-84-206-7156-7 ALIANZA EDITORIAL: ESPAÑA
- RAMIREZ, JUAN ANTONIO (2009). EL OBJETO Y EL AURA: (DES) ORDEN VISUAL DEL ARTE MODERNO, ISBN 978-84-460-2956-4 EDICIONES AKAL: ESPAÑA

### COMPLEMENTARIA

- MORGAN, ROBERT C. (2009). DEL ARTE A LA IDEA: ENSAYOS SOBRE ARTE CONCEPTUAL, EDICIONES AKAL: ESPAÑA
- VOLPI, JORGE (2004). GEOMETRIA EMOCIONAL: SEBASTIAN ESCULTOR EDICIONES TURNER: ESPAÑA.
- SALINAS, OSCAR (2010). TECNOLOGIA Y DISEÑO EN EL MEXICO PREHISPANICO, EDITORIAL DESIGNIO: MEXICO.

### INTERNET, GUÍAS, MANUALES Y OTROS:

- <http://www.dsb-design.com/>
- <http://www.a.com.mx/>
- <http://papel3d.com/tienda/gratis1.php?language=de>



**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

## CLAVES

### CÓDIGO DE COLOR

### MOMENTOS DE LA SECUENCIA

APERTURA

DESARROLLO

CIERRE

### ÉNFASIS DEL PRODUCTO

<b>D</b>	DECLARATIVO
<b>P</b>	PROCEDIMENTAL
<b>A</b>	ACTITUDINAL

### PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN

<b>DX</b>	DIAGNÓSTICA
<b>F</b>	FORMATIVA
<b>S</b>	SUMATIVA

### QUIÉN EVALÚA

<b>H</b>	HETEROEVALUACIÓN	EL DOCENTE
<b>C</b>	COEVALUACIÓN	ENTRE COMPAÑEROS
<b>A</b>	AUTOEVALUACIÓN	EL ESTUDIANTE



**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

## Línea de Tiempo

CATEGORIA	Destacado: 4	Competente: 3	Básico: 2	Insatisfactorio 1
<b>Legibilidad</b>	La apariencia total de la línea de tiempo es agradable y fácil de leer.	La apariencia total de la línea de tiempo es algo agradable y fácil de leer.	La línea de tiempo es relativamente legible.	La línea de tiempo es difícil de leer.
<b>Recursos</b>	La línea de tiempo contiene por lo menos de 8-10 eventos relacionados al tema que está siendo estudiado.	La línea de tiempo contiene por lo menos 6-7 eventos relacionados al tema que está siendo estudiado.	La línea de tiempo contiene por lo menos 5 eventos relacionados al tema que está siendo estudiado.	La línea de tiempo contiene menos de 5 eventos.
<b>Conocimiento del Contenido</b>	El estudiante puede describir precisamente 75% (o más) de los eventos en la línea de tiempo sin referirse a ésta y puede rápidamente determinar cuál de dos eventos ocurrió primero.	El estudiante puede describir precisamente 50% de los eventos en la línea de tiempo sin referirse a ésta y puede rápidamente determinar cuál de dos eventos ocurrió primero.	El estudiante puede describir cualquier evento en la línea de tiempo si se le permite referirse a ésta y puede determinar cuál de dos eventos ocurrió primero.	El estudiante no puede usar la línea de tiempo eficazmente para describir o comparar eventos.
<b>Contenido/Hechos</b>	Los hechos son precisos para todos los eventos reportados.	Los hechos son precisos para casi todos los eventos reportados.	Los hechos son precisos para la mayoría (~75%) de los eventos reportados.	Con frecuencia los hechos son incorrectos para los eventos reportados.
<b>Fechas</b>	Una fecha precisa y completa ha sido incluida para cada evento.	Una fecha precisa y completa ha sido incluida para casi todo evento.	Una fecha precisa ha sido incluida para casi todo evento.	Las fechas son incorrectas y/o faltan algunos eventos.



**UAEM** | Universidad Autónoma  
del Estado de México

**(0) Insatisfactorio:** Desempeño que presenta claras debilidades en el o los atributos de la competencia genérica evaluados y éstas afectan significativamente el dominio de la o las competencias evaluadas.

**(1) Básico:** Desempeño que cumple con lo esperado en el atributo evaluado, pero con cierta irregularidad (ocasionalmente). Esta categoría también se debe usar cuando existen algunas debilidades que afectan el desempeño. Su efecto no es severo ni permanente

**(2) Competente:** Desempeño adecuado en la competencia evaluada. Cumple con lo requerido para ejercer lo estipulado en el atributo de la competencia y la competencia misma según sea el caso. Aun cuando no es excepcional, se trata de un buen desempeño.

**(3) Destacado:** Desempeño que clara y consistentemente sobrepasa respecto a lo que se espera en la competencia genérica evaluada. Se manifiesta por un amplio repertorio respecto a la competencia que se está evaluando, o bien, por la riqueza que se agrega al cumplimiento del indicador. Lo realiza de manera independiente.