



1.- Identificación de la Unidad de Aprendizaje					
Nombre de la Unidad de Aprendizaje					
<i>CONCEPTUALIZACION Y CATEGORIAS EN LOS RECORRIDOS SEMANTICOS</i>					
Clave de la UA	Modalidad de la UA	Tipo de UA		Valor de créditos	Área de formación
14118	<i>Presencial</i>	<i>curso</i>		6	BÁSICA PARTICULAR OBLIGATORIA
Hora semana		Horas teoría/semestre	Horas práctica/ semestre	Total de horas:	Seriación
5		96	-	96	<i>NO HAY</i>
Departamento			Academia		
<i>HUMANIDADES Y ARTE. DISEÑO DE ARTESANÍAS</i>					
Presentación					
<i>LA PRESENTE UNIDAD DE APRENDIZAJE ESTÁ ENFOCADA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES PARA PODER CONCEPTUALIZAR Y JERARQUIZAR PROYECTOS DE DISEÑO A TRAVÉS DE LOS RECORRIDOS SEMANTICOS.</i>					
Unidad de competencia					



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
CENTRO UNIVERSITARIO DE TONALÁ

GENERAR PROYECTOS DE DISEÑO FUNDAMENTADOS EN LA CONCEPTUALIZACIÓN Y CATEGORIZACIÓN DE TÓPICOS A TRAVÉS DE RECORRIDOS SEMÁNTICOS

Tipos de saberes

Saber	Saber hacer	Saber ser
<p>EL ALUMNO DISEÑARÁ ESTRATEGIAS DE DISEÑO FUNDAMENTADAS EN LOS PRINCIPIOS DE LA IDENTIDAD Y EL CONTEXTO EN EL QUE SE DESARROLLA</p> <p>CONOCER LOS PRINCIPIOS QUE GENERAN LA CONCEPTUALIZACIÓN Y SUS DIFERENTES ACEPCIONES.</p> <p>IDENTIFICAR LAS PARTICULARIDADES DE IDENTIDAD EN CONTEXTOS DETERMINADOS</p> <p>RELACIONAR LOS ELEMENTOS CONCEPTUALES Y SEMÁNTICOS EN EL PROYECTO DE DISEÑO.</p>	<p>EL ALUMNO ESTABLECERÁ CONCEPTOS PARA DESARROLLAR PROYECTOS DE DISEÑO QUE SEAN FUNCIONALES Y ESTETICOS.</p> <p>EL ALUMNO DESARROLLARÁ HABILIDADES PARA RELACIONAR LOS CONOCIMIENTOS PREVIOS DE SU FORMACIÓN EN UN PROYECTO DE DISEÑO DETERMINADO.</p>	<p>EL ALUMNO ENTENDERÁ EL VALOR DEL CONTEXTO EN EL CUAL SE DESARROLLAN LAS ESTRATEGIAS DE DISEÑO COMO DETONANTE DEL PRINCIPIO DE IDENTIDAD.</p> <p>DEMOSTRAR UNA ACTITUD CRÍTICA ANTE LA SITUACIÓN SOCIAL ACTUAL.</p> <p>EL ALUMNO PODRÁ DESARROLLAR PROYECTOS EN CONJUNTO LO CUAL GENERE UNA INTERACCIÓN CON TROS DISEÑADORES.</p>

Competencia genérica

Competencia profesional

CAPACIDAD DE ABSTRACCIÓN, ANÁLISIS Y SÍNTESIS DE LA INFORMACIÓN.
 APLICAR LOS CONOCIMIENTOS EN LA PRÁCTICA.
 CAPACIDAD DE COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA.
 CAPACIDAD DE APRENDER Y ACTUALIZARSE PERMANENTEMENTE.
 HABILIDADES PARA BUSCAR, PROCESAR Y ANALIZAR INFORMACIÓN PROCEDENTE DE FUENTES DIVERSAS.
 CAPACIDAD CRÍTICA Y AUTOCRÍTICA.
Capacidad para formular y gestionar proyectos

GENERAR PROYECTOS DE DISEÑO A PARTIR SOLUCION DE PROBLEMAS DETERMINADOS

DETECTA PROBLEMAS Y PROPONE SOLUCIONES QUE GENERAN OPORTUNIDADES LOCALES Y GLOBALES

DEFINE Y APLICA MÉTODOS Y ESTRATEGIAS PROPIOS DE LA DISCIPLINA PARA DIRIGIR Y ESTABLECER RELACIONES EFICIENTES DE CONCEPTUALIZACIÓN, GESTIÓN, PRODUCCIÓN, COMERCIALIZACIÓN Y USO DE PRODUCTOS MEDIANTE CONOCIMIENTOS SÓLIDOS DE LA IDENTIDAD ÉTNICA Y CULTURAL, LA HISTORIA, LA FORMA, LA ESTÉTICA, LAS TECNOLOGÍAS, EN UN MARCO ÉTICO, ASERTIVO Y DE DESARROLLO SUSTENTABLE.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE TONALÁ

Competencias previas del alumno

*TENER CONOCIMIENTOS DE CULTURA GENERAL
TENER CONOCIMIENTOS PREVIOS DEL ÁREA DE ESTUDIO Y SU PROFESIÓN
HABILIDADES PARA MATERIALIZAR IDEAS EN PRODUCTOS ARTESANALES.*

Competencia del perfil de egreso

AL TÉRMINO DEL CURSO EL ALUMNO DEBERÁ:

DEFINIR Y APLICAR MÉTODOS Y ESTRATEGIAS PROPIOS DE LA DISCIPLINA PARA DIRIGIR Y ESTABLECER RELACIONES EFICIENTES DE CONCEPTUALIZACIÓN, GESTIÓN, PRODUCCIÓN, COMERCIALIZACIÓN Y USO DE PRODUCTOS MEDIANTE CONOCIMIENTOS SÓLIDOS DE LA IDENTIDAD ÉTNICA Y CULTURAL, LA HISTORIA, LA FORMA, LA ESTÉTICA, LAS TECNOLOGÍAS, EN UN MARCO ÉTICO, ASERTIVO Y DE DESARROLLO SUSTENTABLE.

Perfil deseable del docente

Nivel De escolaridad:
Maestría y/o Doctorado

Profesión:
Diseñador

Áreas De desempeño:
RELACIONADO CON LAS AREAS DE HUMANIDADES



2.- Contenidos temáticos

Contenido

1. *CONCEPTUALIZACIÓN*
 - 1.1 *MARCO TEORICO*
 - 1.2 *MARCO HISTORICO*
 - 1.3 *LAS CATEGORIAS DEL SER DE ARISTOTELES*
2. *LA CATEGORIZACIÓN*
 - 2.1 *ACEPCIONES*
 - 2.2 *PROCESOS DE ESTRUCTURACION*
3. *SEMANTICA*
 - 3.1 *DEFINICION Y MARCO TEORICO*
 - 3.2 *MARCO HISTORICO*
 - 3.3 *REDES SEMANTICAS*
 - 3.4 *FORMA Y SEMANTICA*
 - 3.5 *INGENIERIA KANSEI*
 - 3.6 *DISEÑO BASADO EN EL USUARIO*
 - 3.7 *CONCLUSIONES*

Estrategias docentes para impartir la unidad de aprendizaje

- *APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS.*
- *SOLUCIÓN DE CASOS.*
- *ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN DERIVADA DE PROCESOS DE INVESTIGACIÓN PREVIA.*
- *PRESENTACIÓN DE RESULTADOS DE DIVERSOS PROCESOS Y MOMENTOS DE INVESTIGACIÓN.*
- *REVISIÓN GRUPAL DE TAREAS PARA ACLARAR DUDAS Y VERIFICAR AVANCES.*
- *DISCUSIONES GRUPALES.*

Bibliografía básica



2006, KRIPPENDORF F KLAUS. THE SEMANTIC TURN, A NEW FOUNDATION OF DESIGN
2005, MONDRAGON S. VERGARA. SEMANTIC DIFFERENTIAL APPLIED TO USER CENTER MACHINE
2004, ULRICH,EPPINGER. DISEÑO Y DESARROLLO DE NUEVOS PRODUCTOS, ENFOQUE MULTIDISCIPLINARIO.

Bibliografía complementaria

ENGAGE. <http://www.designandemotion.org/>

PETIOT J.F. AND YANNOU B. (2003) How to comprehend and asses product semantics – A proposal for an integrated methodology. International Conference on Engineering Design. ICED 03. Stockholm.

3.-Evaluación

Indicadores del nivel de logro

Saber

EL ALUMNO DISEÑARÁ ESTRATEGIAS DE DISEÑO FUNDAMENTADAS EN LOS PRINCIPIOS DE LA IDENTIDAD Y EL CONTEXTO EN EL QUE SE DESARROLLA

Saber hacer

EL ALUMNO ESTABLECERÁ CONCEPTOS PARA DESARROLLAR PROYECTOS DE DISEÑO QUE SEAN FUNCIONALES Y ESTETICOS.

EL ALUMNO DESARROLLARÁ HABILIDADES PARA

Saber ser

EL ALUMNO ENTENDERÁ EL VALOR DEL CONTEXTO EN EL CUAL SE DESARROLLAN LAS ESTRATEGIAS DE DISEÑO COMO DETONANTE DEL PRINCIPIO DE IDENTIDAD.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
CENTRO UNIVERSITARIO DE TONALÁ

<p><i>CONOCER LOS PRINCIPIOS QUE GENERAN LA CONCEPTUALIZACIÓN Y SUS DIFERENTES ACEPCIONES.</i></p> <p><i>IDENTIFICAR LAS PARTICULARIDADES DE IDENTIDAD EN CONTEXTOS DETERMINADOS</i></p> <p><i>RELACIONAR LOS ELEMENTOS CONCEPTUALES Y SEMÁNTICOS EN EL PROYECTO DE DISEÑO</i></p>	<p><i>RELACIONAR LOS CONOCIMIENTOS PREVIOS DE SU FORMACIÓN EN UN PROYECTO DE DISEÑO DETERMINADO.</i></p>	<p><i>DEMOSTRAR UNA ACTITUD CRÍTICA ANTE LA SITUACIÓN SOCIAL ACTUAL.</i></p> <p><i>EL ALUMNO PODRÁ DESARROLLAR PROYECTOS EN CONJUNTO LO CUAL GENERE UNA INTERACCIÓN CON TROS DISEÑADORES.</i></p>
Criterios de Evaluación (% por criterio)		
<p>TRABAJO EN CLASE 60% EXPOSICION 20% EXAMEN 20%</p>		
4.-Acreditación		
<p><i>PARA QUE EL ALUMNO TENGA DERECHO AL REGISTRO DEL RESULTADO FINAL DE LA EVALUACIÓN EN EL PERIODO ORDINARIO, ESTABLECIDO EN EL CALENDARIO ESCOLAR APROBADO POR EL H. CONSEJO GENERAL UNIVERSITARIO, SE REQUIERE:</i> <i>ESTAR INSCRITO EN EL PLAN DE ESTUDIOS Y CURSO CORRESPONDIENTE</i> <i>TENER UN MÍNIMO DE ASISTENCIA DEL 80% A CLASES Y ACTIVIDADES REGISTRADAS DURANTE EL CURSO.</i></p>		
<p>Anotar los criterios para la acreditación extraordinaria</p>		
5.- Participantes en la elaboración		
<p>Código</p>	<p>Nombre MTRO. RODOLFO SÁNCHEZ ZAMARRÓN ENERO 2015</p>	



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
CENTRO UNIVERSITARIO DE TONALÁ