

PROGRAMA ANALÍTICO

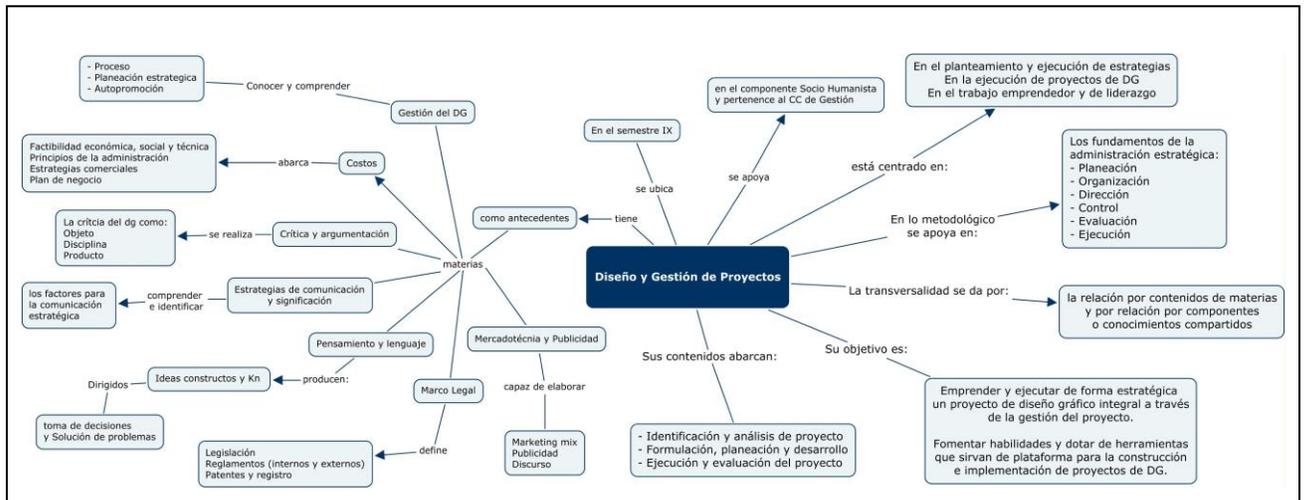
Diseño y Gestión de Proyectos	
Fecha de elaboración: 18 de septiembre del 2015 ajustes: 15/septiembre/2016	
Carrera:	DISEÑO GRÁFICO
Elaboró programa analítico:	DG. Jorge Galindo Torres MDG. Lourdes Lara Téllez
Revisó programa analítico:	DG. Marisol Ruiz Chávez DG Pamela Anahí Vasco Mercado DG María Fernanda Gabay Villafaña MDG Arturo Haro González DG. Jorge Galindo Torres DG. Ismael Posadas Miranda García

DATOS BÁSICOS

Semestre	Horas de teoría	Horas de práctica		Horas trabajo adicional estudiante	Créditos
10	2	2		1	5
Tipología:	Electiva de profundización	Énfasis	Creación	Modalidad :	Curso-Taller

El curso-taller Diseño y Gestión de Proyectos se plantea en la modalidad de trabajo académico grupal y colaborativo en el que, a partir de la lectura, el análisis y la discusión grupal de materiales de apoyo presentados por el maestro, se generan productos conceptuales específicos a través de la realización de ejercicios grupales y de la promoción de aprendizajes relevantes para el desempeño de los participantes. En su desarrollo se contempla el uso de documentos de apoyo como la guía, un manual y un cuaderno de ejercicios para el participante, así como antologías, ficheros, guías de estudio y otros materiales, siguiendo una planificación y definición de objetivos y metas específicas. Se pueden hacer adecuaciones al procedimiento de trabajo, pero conservando el diseño general del Curso-Taller.

ESQUEMA DE RELACIONES Y CONTENIDOS



OBJETIVO DEL CURSO

Objetivo general	<p>Al finalizar el curso, el estudiante será capaz de:</p> <p>Aplicar los conocimientos, habilidades y herramientas que giran entorno a la gestión de proyectos, con la finalidad de funcionen como base para la creación de nuevos productos de diseño.</p>
------------------	--

<p>Competencias transversales a las que contribuye a desarrollar</p>	<p>Científico tecnológica</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Implementará estrategias o procedimientos para llegar a un determinado resultado, basándose en un marco conceptual explícito. <input type="checkbox"/> Seleccionará la metodología adecuada para la elaboración de proyectos propios de su profesión. <input type="checkbox"/> Discriminará entre los distintos aspectos, componentes, niveles o factores que configuran una determinada realidad. 	<p>Cognitiva y emprendedora</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Sistematizará su estudio para un aprendizaje autónomo y responsable. <input type="checkbox"/> Identificará y analizará los elementos significativos que constituye un problema para resolverlo de forma efectiva. <input type="checkbox"/> Se adaptará a situaciones cambiantes, modificando su conducta, con versatilidad y flexibilidad. <input type="checkbox"/> Actuará de forma proactiva, poniendo en acción las ideas en forma de actividades y proyectos con el fin de explotar las oportunidades al máximo asumiendo los riesgos necesarios. <input type="checkbox"/> Distingue áreas de oportunidad para generar ideas de nuevas iniciativas o de negocios, formulando un proyecto innovador. 	<p>De responsabilidad social y sustentabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Participará en acciones a favor de la igualdad de oportunidades que mejoren la calidad de vida de los grupos desfavorecidos. <input type="checkbox"/> Promoverá la cultura de la legalidad como elemento propio de la ciudadanía y de su campo profesional. <input type="checkbox"/> Analizará y detectará los impactos ambientales propios de las actividades productivas de su profesión.
<p>Competencia (s) profesionales específicas de la carrera a las que contribuye a desarrollar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Crear estrategias que den solución a problemas de comunicación visual relacionadas con el diseño gráfico. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Especificar y dirigir los procesos de producción de los mensajes visuales en diversos entornos y medios. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Gestionar proyectos de diseño gráfico que den respuesta a diversas necesidades y demandas contextuales pertinentes.
<p>Módulos / Objetivos específicos</p>	<p>Módulo</p>		<p>Objetivo específico</p>
	<p>1. Identificación, análisis y gestión de proyectos.</p>		<p>Identificar, analizar y gestionar proyectos de diseño a través de herramientas teórico-prácticas que sirvan de plataforma desde la construcción del proyecto hasta su implementación.</p>

		<p>Ejes temáticos</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Funciones de la gestión de proyectos. <input type="checkbox"/> Relación entre viabilidad, desarrollo y ejecución de proyectos. <input type="checkbox"/> Interdisciplina y el proyecto de diseño. <input type="checkbox"/> La estrategia en la gestión de proyectos. <input type="checkbox"/> El diseñador como auto-gestor. <input type="checkbox"/> Gestión de proyectos en México.
	2. Formulación, planeación y desarrollo de proyectos.	<p>Objetivo específico</p> <p>El estudiante será capaz de aplicar los principios de la planeación estratégica en el desarrollo integral de proyectos de diseño, desde la visión hasta la ejecución, y considerando su factibilidad social, técnica, económica y ambiental.</p> <p>Ejes temáticos</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Formulación de proyectos <input type="checkbox"/> Factibilidad social, técnica, económica y ambiental. <input type="checkbox"/> Planeación estratégica <input type="checkbox"/> Desarrollo integral de proyectos <input type="checkbox"/> Marco legal del proyecto
	3. Ejecución y evaluación de proyectos.	<p>Objetivo específico</p> <p>Emprender y ejecutar de forma estratégica un proyecto de diseño gráfico de forma integral a través de la gestión de proyectos.</p> <p>Ejes temáticos</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Evaluación de proyectos. <input type="checkbox"/> Ajustes en la especificación social, técnica, económica. <input type="checkbox"/> Métodos para generación proyectos. <input type="checkbox"/> Producción de proyectos de diseño. <input type="checkbox"/> Liderazgo y trabajo en equipo.

CONTENIDOS Y MÉTODOS POR MÓDULOS Y SESIONES

<p>Preguntas del Módulo 1</p>	<p>¿Para qué sirve y cuáles son las funciones de la gestión en proyectos de diseño? ¿Cómo identificar y analizar proyectos de diseño viables para ser desarrollados y ejecutados? ¿Qué estrategias son utilizadas para la gestión de proyectos? ¿Cómo operar interdisciplinariamente en proyectos de diseño? ¿Cómo llevar a cabo proyectos de diseño en el entorno actual laboral y empresarial en México?</p>	
<p>MÓDULO 1 Identificación, análisis y gestión de proyectos</p>		<p>4 sesiones 20 hrs</p>
<p>Sesión 1</p>	<p>El proyecto y la gestión de proyectos</p>	
<p>Aprendizajes esperados</p>	<p>Que el estudiante identifique, analice y reflexione sobre el proyecto y su tipología, así como la función de la gestión de un proyecto.</p>	
<p>Contenido</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> El proyecto <input type="checkbox"/> La tipología de los proyectos <input type="checkbox"/> La gestión del proyecto <input type="checkbox"/> Funciones de la gestión en proyectos de diseño <input type="checkbox"/> El trabajo interdisciplinar <input type="checkbox"/> Fundamentos para la dirección de proyectos <input type="checkbox"/> Éxito en proyectos de diseño 	
<p>Lecturas y otros recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> MIRANDA, J. (2005). <i>Gestión de proyectos. Identificación, formulación, evaluación, financiera-económica-social-ambiental</i>. Colombia: MM Editores. pp. 28-43. <input type="checkbox"/> MÜNCH, L. (2014). <i>Fundamentos de administración: casos y prácticas de gestión</i>. México. Editorial Trillas. pp. 130-145. 	
<p>Métodos de enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas <input type="checkbox"/> Aprendizaje en ambientes virtuales <input type="checkbox"/> Aprendizaje colaborativo <input type="checkbox"/> Aprendizaje activo 	

PLAN DE ESTUDIOS 2013

Actividades de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Exposición dinámica de temas con mayor participación de los estudiantes. <input type="checkbox"/> Elaboración de ejercicios prácticos y relacionados con el tema o materias. <input type="checkbox"/> Debates grupales. <input type="checkbox"/> Análisis de proyectos de forma grupal e individual. <input type="checkbox"/> Elaboración colectiva de mapas conceptuales y mentales. <input type="checkbox"/> Análisis reflexivo sobre casos de éxito y fracaso de proyectos de diseño. 	
Herramientas de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Observación directa. <input type="checkbox"/> Opiniones e informes por escrito. <input type="checkbox"/> Elaboración y enriquecimiento de esquemas, cuadros y gráficas. <input type="checkbox"/> Portafolio de evidencias. 	
Sesión 2	Viabilidad y desarrollo de proyectos	5 hrs
Aprendizajes esperados	Identificar y analizar proyectos de diseño que por su carácter y/o características puedan ser viables de desarrollo y ejecución.	
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Búsqueda, identificación y análisis de proyectos de diseño <input type="checkbox"/> Detección de oportunidades <input type="checkbox"/> Consideraciones y alcances del proyecto <input type="checkbox"/> Interdisciplina y el proyecto de diseño 	
Lecturas y otros recursos	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> MIRANDA, J. (2005). <i>Gestión de proyectos. Identificación, formulación, evaluación, financiera-económica-social-ambiental</i>. Colombia: MM Editores. pp. 28-43. <input type="checkbox"/> BEST, K. (2009). <i>Fundamentos del Management del diseño</i>. Barcelona: Parramón Ediciones. pp. 28-43. 	
Métodos de enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas <input type="checkbox"/> Aprendizaje colaborativo <input type="checkbox"/> Aprendizaje activo 	

Actividades de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Lectura de textos. <input type="checkbox"/> Búsqueda documental y generación de marco teórico. <input type="checkbox"/> Estudio y análisis de casos. <input type="checkbox"/> A partir de diversas alternativas de proyectos de diseño ya planteados, se analizará y detectará aquel que pueda tener mayores o mejores posibilidades de llevarse a cabo, acorde a la mejor definición de objetivos, receptor, estrategia, marco legal, concepto e hipótesis formal. <input type="checkbox"/> Propondrán y presentación ejemplos y/o casos sobre su indagación en el tema. 	
Herramientas de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Observación directa. <input type="checkbox"/> Análisis y revisión de casos. <input type="checkbox"/> Síntesis de textos afines. <input type="checkbox"/> Reportes de lectura. <input type="checkbox"/> Proyectos elaborados. <input type="checkbox"/> Formulación de problemas de investigación que tengan claridad conceptual y metodológica. 	
Sesión 3	La estrategia en la gestión de proyectos	5 hrs
Aprendizajes esperados	Uso, planteamiento y aplicación reflexiva de distintas estrategias que en función del carácter del proyecto, apoyen en el proceso de gestión de proyectos, desde la detección de oportunidades hasta la ejecución.	
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Estrategias de pensamiento creativo <input type="checkbox"/> Estrategias de innovación <input type="checkbox"/> Estrategias de planeación <input type="checkbox"/> Estrategias de evaluación <input type="checkbox"/> Estrategias de ejecución, implementación e innovación 	
Lecturas y otros recursos	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> DE VAL, I. (2005). <i>Management estratégico: guía práctica y casos ilustrativos</i>. España. ESIC Editorial. pp. 1-18. pp. 71-108. <input type="checkbox"/> KELLY, T. (2010). <i>Las diez caras de la innovación, estrategias para una creatividad excelente</i>. Barcelona: Paidós. pp. 28-30, pp. 59-86, pp. 112-138, pp. 171-196, pp. 197-128. <input type="checkbox"/> MINTZBERG, H. (1997). <i>El proceso estratégico: conceptos, contextos y casos</i>. México. Prentice Hall Hispanoamericana S.A. pp. 1-15. 	

PLAN DE ESTUDIOS 2013

Métodos de enseñanza	<input type="checkbox"/> Aprendizaje activo. <input type="checkbox"/> Aprendizaje colaborativo. <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas
Actividades de aprendizaje	<input type="checkbox"/> Debates grupales. <input type="checkbox"/> Diálogo o discusiones facilitadas por el docente. <input type="checkbox"/> Crítica reflexiva en forma grupal de ejemplos o casos análogos. <input type="checkbox"/> Presentación de los temas de forma individual o colectiva. <input type="checkbox"/> Análisis de casos de manera individual o grupal. <input type="checkbox"/> Aplicación de estrategias a los proyectos de diseño.
Herramientas de evaluación	<input type="checkbox"/> Tareas realizadas en cada una de las estrategias descritas. <input type="checkbox"/> Evidencias de actividades realizadas en el aula. <input type="checkbox"/> Observación directa. <input type="checkbox"/> Elaboración de mapas conceptuales. <input type="checkbox"/> Documentos escritos: informes u opiniones. <input type="checkbox"/> Reportes de debates y grupos de discusión. <input type="checkbox"/> Exámenes.
Sesión 4	La gestión y el contexto 5 hrs
Aprendizajes esperados	Comprender y visualizar entornos en el contexto laboral y profesional a través de la práctica reflexiva, del rol de la gestión y de la posición del diseñador en ellos.
Contenido	<input type="checkbox"/> La gestión y el contexto. <input type="checkbox"/> El entorno social, cultural, económico, político. <input type="checkbox"/> El diseñador como auto-gestor de proyectos. <input type="checkbox"/> Gestión de proyectos en el entorno laboral y empresarial de México.
Lecturas y otros recursos	<input type="checkbox"/> BEST, K. (2009). <i>Fundamentos del Management del diseño</i> . Barcelona: Parramón Ediciones. pp. 10-34. <input type="checkbox"/> HERNÁNDEZ, M. (2004). <i>La cultura empresarial en México</i> . México: Miguel Ángel Porrúa. pp. 27-48.

PLAN DE ESTUDIOS 2013

Métodos de enseñanza	<input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos. <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas. <input type="checkbox"/> Aprendizaje colaborativo. <input type="checkbox"/> Aprendizaje activo.
Actividades de aprendizaje	<input type="checkbox"/> Ejercicios prácticos para la lectura de escenarios y contextos. <input type="checkbox"/> Ejercicio de reflexión y autocrítica del hacer de propio diseñador dentro del campo laboral. <input type="checkbox"/> Trabajo en equipo sobre temas profesionales de interés común. <input type="checkbox"/> Creación y sinergia con equipos de trabajo temporal (simulación de campañas, estrategias de comunicación y proyectos especiales). <input type="checkbox"/> Visitas guiadas a: empresas, organismos, asociaciones, despachos, imprentas.
Herramientas de evaluación	<input type="checkbox"/> Evidencias de actividades extracurriculares. <input type="checkbox"/> Observación directa. <input type="checkbox"/> Elaboración de mapas conceptuales. <input type="checkbox"/> Documentos escritos: informes u opiniones. <input type="checkbox"/> Reportes de debates y grupos de discusión. <input type="checkbox"/> Presentaciones en equipo.
EVALUACIÓN DEL MÓDULO 1	<input type="checkbox"/> La evaluación puede realizarse en función de la correlación entre los alcances de cada sesión y los resultados obtenidos a través de cada producto académico o de trabajo ejecutado por el estudiante.
25% 25% 25% 25%	<input type="checkbox"/> El proyecto y la gestión de proyectos. <input type="checkbox"/> Viabilidad y desarrollo de proyectos. <input type="checkbox"/> La estrategia en la gestión de proyectos. <input type="checkbox"/> La gestión y el contexto.
Preguntas del Módulo 2	<p>¿Cómo llevar a cabo planeaciones flexibles dependiendo del tipo de proyecto elegido como viable?</p> <p>¿Cómo sustentar con un marco legal que considere legislación, reglamentos, patentes y registros que apliquen al proyecto?</p> <p>¿Cómo realizar la gestión estratégica dependiendo del tipo de proyecto de diseño?</p> <p>¿Cómo se da el desarrollo integral de un proyecto de diseño desde la visión a la ejecución?</p> <p>¿Cómo desarrollar proyectos de diseño por fases considerando su factibilidad social, técnica y económica?</p>

MÓDULO 2		4 sesiones 24 hrs
Formulación, planeación y desarrollo de proyectos		
Sesión 1	Planeación estratégica	6 hrs
Aprendizajes esperados	Que el estudiante pueda formular, desarrollar e implantar proyectos de acuerdo a tiempos, acciones y recursos, focalizados en objetivos específicos y características particulares de un proyecto de diseño.	
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Generación de nuevas ideas. <input type="checkbox"/> Planificación temporal del proyecto. <input type="checkbox"/> Gestión estratégica. <input type="checkbox"/> Objetivos estratégicos y operativos del proyecto. <input type="checkbox"/> Plazos, limitaciones y presupuestos. <input type="checkbox"/> Análisis estratégico. <input type="checkbox"/> La decisión estratégica. 	
Lecturas y otros recursos	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> DAVID, F. (2013). <i>Conceptos de administración estratégica</i>. México. Pearson Educación. pp. 2, pp. 54-77, pp. 194-233, pp. 234. <input type="checkbox"/> TORRES, Z. (2008). <i>Administración estratégica</i>. México. Grupo Editorial Patria. Capítulo 2 - pp. 32-62, Capítulo 6 - pp. 202-209, Capítulo 7 - pp. 230-254. <input type="checkbox"/> MINTZBERG, H. (1997). <i>El proceso estratégico: conceptos, contextos y casos</i>. México. Prentice Hall Hispanoamericana S.A. pp. 53-79. <input type="checkbox"/> GALLARDO, J. (2012). <i>Administración estratégica: de la visión a la ejecución</i>. México. Alfaomega. pp. 23-30, 169-175, 207-210, 249-250. <input type="checkbox"/> SALLENAVE, J. (2002). <i>Gerencia y planeación estratégica</i>. Bogotá: Editorial Norma. pp. 174-202. 	
Métodos de enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos. <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas. <input type="checkbox"/> Aprendizaje integrativo. 	
Actividades de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Exploración de posibilidades para materializar o llevar a cabo un proyecto. <input type="checkbox"/> Ejercicio de definición de: objetivos, etapas, estrategias, acciones, tiempos, y costos en un proyecto. <input type="checkbox"/> Realización de una planeación de proyectos. <input type="checkbox"/> Desarrollo de un proyecto innovador. 	

PLAN DE ESTUDIOS 2013

Herramientas de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Plan de gestión de un proyecto propio. <input type="checkbox"/> Matrices de planeación. <input type="checkbox"/> Plan de diseño. <input type="checkbox"/> Plan de trabajo. <input type="checkbox"/> Plan de difusión. <input type="checkbox"/> Plan de producción. 	
Sesión 2	Desarrollo integral de un proyecto	6 hrs
Aprendizajes esperados	Revisa y analiza las fases que considera un proyecto de diseño desde la visión hasta la ejecución, para la formulación y desarrollo de un proyecto.	
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Preparación <input type="checkbox"/> Incubación <input type="checkbox"/> Comprensión <input type="checkbox"/> Evaluación <input type="checkbox"/> Elaboración 	
Lecturas y otros recursos	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> BEST, K. (2009). <i>Fundamentos del Management del diseño</i>. Barcelona: Parramón Ediciones. pp. 38-54. 	
Métodos de enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Método de casos <input type="checkbox"/> Método de indagación <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas <input type="checkbox"/> Aprendizaje colaborativo 	
Actividades de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Elaboración individual o colectiva de mapas conceptuales y mentales <input type="checkbox"/> Análisis grupal de casos análogos <input type="checkbox"/> Presentación de alternativas ante la presentación de la problemática <input type="checkbox"/> Desarrollo de un proyecto innovador. 	
Herramientas de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Documento ejecutivo. <input type="checkbox"/> Entregas de avances parciales de proyecto. <input type="checkbox"/> Documentos escritos: informes u opiniones. <input type="checkbox"/> Esquemas, cuadros, gráficas y matrices. 	
Sesión 3	La factibilidad y el desarrollo del proyecto	6 hrs

PLAN DE ESTUDIOS 2013

Aprendizajes esperados	Aprender a desarrollar un proyecto por fases estructuradas y ordenadas desde la visión hasta la ejecución, considerando la factibilidad y especificación social, técnica y económica.	
Contenido	<input type="checkbox"/> Factibilidad social. <input type="checkbox"/> Experimentación creativa. <input type="checkbox"/> Hipótesis formal. <input type="checkbox"/> Plan estratégico. <input type="checkbox"/> Factibilidad técnica. <input type="checkbox"/> Factibilidad económica. <input type="checkbox"/> Evaluación.	
Lecturas y otros recursos	<input type="checkbox"/> BEST, K. (2009). <i>Fundamentos del Management del diseño</i> . Barcelona: Parramón Ediciones. pp. 38-54, pp. 106-122. <input type="checkbox"/> Metodología de Taller de Síntesis IX Interdisciplinar.	
Métodos de enseñanza	<input type="checkbox"/> Método de casos <input type="checkbox"/> Método de indagación <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas <input type="checkbox"/> Aprendizaje colaborativo	
Actividades de aprendizaje	<input type="checkbox"/> Generación y realización de ejercicios que ayuden a entender la flexibilidad del método de proyectos para no seguir un desarrollo lineal, si lo que amerita es un constante ir y venir para el reajuste del mismo proyecto.	
Herramientas de evaluación	<input type="checkbox"/> Reflexiones por escrito sobre la aplicación a taller de síntesis. <input type="checkbox"/> Entregas parciales de investigación documental y de campo. <input type="checkbox"/> Documentos escritos por cada una de las fases de proyecto. <input type="checkbox"/> Justificaciones por escrito en la fase que apliquen. <input type="checkbox"/> Presentaciones individuales/grupales. <input type="checkbox"/> Documento de investigación de taller de síntesis.	
Sesión 4	Marco legal del proyecto	6 hrs
Aprendizajes esperados	Aprender a sustentar el proyecto con un marco legal que considere la legislación, reglamentos, patentes y registros.	

PLAN DE ESTUDIOS 2013

<p>Contenido</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Reglamentos de regulación nacional, estatal, municipal. <input type="checkbox"/> Gestión de permisos municipales, regionales. <input type="checkbox"/> Propiedad intelectual <input type="checkbox"/> Propiedad industrial <input type="checkbox"/> Copyright <input type="checkbox"/> Copyleft <input type="checkbox"/> Creative Commons. <input type="checkbox"/> Licencias de uso: fotografía, tipografía, textos.
<p>Lecturas y otros recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Viñamata, C. (2012). <i>La propiedad intelectual</i>. México: Trillas. <input type="checkbox"/> Varios. (2010). <i>Ley de la propiedad intelectual</i>. <input type="checkbox"/> ROVIRA, M. (2014). <i>Tesis Doctoral: Aspectos Jurídicos de la práctica profesional del diseño de interiores</i>. España: Universitat de les Illes Balears. <input type="checkbox"/> Ley de la Propiedad Industrial de la Cámara de Diputados. <input type="checkbox"/> Reglamento de la Ley de la Propiedad Industrial. <input type="checkbox"/> Ley federal del derecho de autor. http://www.indautor.gob.mx <input type="checkbox"/> Registro de marca, ¿cómo registrar un signo distintivo? http://www.impi.gob.mx <input type="checkbox"/> Copyright http://www.copyright.mx
<p>Métodos de enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Método de indagación <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos. <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas. <input type="checkbox"/> Aprendizaje activo.
<p>Actividades de aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Dependiendo el tipo de proyecto, acudir y solicitar informes a las instancias correspondientes que definan el marco legal de operación de un proyecto. <input type="checkbox"/> Investigación y obtener reglamentos de regulación regionales, estatales afines al tipo proyecto de diseño. <input type="checkbox"/> Individualmente, realizar reportes de lectura o esquemas sobre las actividades y procesos de organismos como el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, Indautor, entre otros.

Herramientas de evaluación	<input type="checkbox"/> Reportes de lectura. <input type="checkbox"/> Entregas parciales de investigación documental y de campo. <input type="checkbox"/> Evidencias de visitas a instancias gubernamentales, institutos, secretarías, organismos, etc. <input type="checkbox"/> Elaboración y enriquecimiento de esquemas, cuadros y gráficas. <input type="checkbox"/> Mapas conceptuales y mentales.
EVALUACIÓN DEL MÓDULO	<input type="checkbox"/> La evaluación puede realizarse en función de la correlación entre los alcances de cada sesión y los resultados obtenidos a través de cada producto académico o de trabajo ejecutado por el estudiante.
25% 30% 25% 20%	<input type="checkbox"/> Planeación estratégica. <input type="checkbox"/> Desarrollo integral de un proyecto. <input type="checkbox"/> Factibilidad y desarrollo del proyecto. <input type="checkbox"/> Marco legal del proyecto.
Preguntas del Módulo 3	<p>¿De qué formas evaluar el proyecto de diseño antes de ser ejecutado en su totalidad? ¿Cómo realizar ajustes ante posibles fallas en proyectos de diseño en la parte social, técnica y económica? ¿Cuáles métodos son usados para llevar a cabo proyectos de diseño en el entorno glocal? ¿Cómo llevar a cabo la producción de proyectos de diseño? ¿Cómo coordinar y liderar eficazmente el equipo de trabajo en las etapas del desarrollo y ejecución del proyecto? ¿Cuáles son las condiciones esenciales para el trabajo interdisciplinar en un ambiente colaborativo?</p>
MÓDULO 3	
Ejecución y evaluación de proyectos	
4 sesiones 20 hrs	
Sesión 1	Evaluación de proyectos
5 hrs	
Aprendizajes esperados	<input type="checkbox"/> Evaluar el proyecto de diseño previo a ser ejecutado en su totalidad, a través de prototipos digitales o materiales.
Contenido	<input type="checkbox"/> Criterios de evaluación <input type="checkbox"/> Análisis documental o de campo <input type="checkbox"/> Control y mecanismos de control <input type="checkbox"/> Técnicas de control/evaluación <input type="checkbox"/> Ajustes en la especificación social, técnica, económica

PLAN DE ESTUDIOS 2013

Lecturas y otros recursos	<input type="checkbox"/> BACA, G. (2001). <i>Evaluación de proyectos</i> . México: McGraw-Hill. <input type="checkbox"/> TORRES, Z. (2008). <i>Administración estratégica</i> . México. Grupo Editorial Patria. <input type="checkbox"/> MIRANDA, J. (2005). <i>Gestión de proyectos. Identificación, formulación, evaluación, financiera-económica-social-ambiental</i> . Colombia: MM Editores.	
Métodos de enseñanza	<input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas <input type="checkbox"/> Aprendizaje en ambientes virtuales <input type="checkbox"/> Aprendizaje colaborativo <input type="checkbox"/> Aprendizaje activo <input type="checkbox"/> Método de casos	
Actividades de aprendizaje	<input type="checkbox"/> Preguntas de revisión. <input type="checkbox"/> Estudio y análisis de casos. <input type="checkbox"/> Elaboración y enriquecimiento de esquemas, cuadros y gráficas. <input type="checkbox"/> Realización de informes. <input type="checkbox"/> Debates y dinámicas grupales. <input type="checkbox"/> Aplicación de criterios de evaluación sobre prototipos o modelos digitales y materiales, a través de la observación y matrices. <input type="checkbox"/> Exposición de proyectos.	
Herramientas de evaluación	<input type="checkbox"/> Documentos producto de informes u opiniones. <input type="checkbox"/> Esquemas, cuadros, gráficas y matrices.	
Sesión 2	Elaboración de proyectos, un método	5 hrs
Aprendizajes esperados	<input type="checkbox"/> Que el estudiante compruebe el ciclo de vida de un proyecto, para que a través del análisis de casos de éxito y fracaso de proyectos de diseño, pueda deducir y aplicar los métodos utilizados.	
Contenido	<input type="checkbox"/> Identificación del proyecto <input type="checkbox"/> Diseño del proyecto <input type="checkbox"/> Implementación o ejecución <input type="checkbox"/> Evaluación del proyecto	
Lecturas y otros recursos	<input type="checkbox"/> BROJT, D. (2005). <i>Project management</i> . México: Granica.	

PLAN DE ESTUDIOS 2013

Métodos de enseñanza	<input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas <input type="checkbox"/> Aprendizaje en ambientes virtuales <input type="checkbox"/> Autoaprendizaje activo.	
Actividades de aprendizaje	<input type="checkbox"/> Análisis reflexivo sobre casos de éxito y fracaso de proyectos de diseño. <input type="checkbox"/> Revisión y análisis de casos Fuckup Nights locales, nacionales e internacionales a través de youtube. <input type="checkbox"/> Asistencia a presentaciones Fuckup Nights locales.	
Herramientas de evaluación	<input type="checkbox"/> Documento ejecutivo. <input type="checkbox"/> Entregas de avances parciales. <input type="checkbox"/> Documentos escritos: informes u opiniones. <input type="checkbox"/> Esquemas, cuadros, gráficas y matrices.	
Sesión 3	Producción de proyectos de Diseño Gráfico	5 hrs
Aprendizajes esperados	<input type="checkbox"/> Conocer y entender las fases para materializar un proyecto de diseño gráfico desde la concepción y ejecución, hasta la edición y realización.	
Contenido	<input type="checkbox"/> El flujo de la producción gráfica <input type="checkbox"/> Fase estratégica <input type="checkbox"/> Fase creativa <input type="checkbox"/> Producción de artes finales <input type="checkbox"/> Producción de imágenes <input type="checkbox"/> Producción industrial (Salidas, pruebas finales, impresión, acabados, distribución).	
Lecturas y otros recursos	<input type="checkbox"/> JOHANSSON, K. (2010). <i>Manual de producción gráfica</i> . Barcelona: Gustavo Gili.	
Métodos de enseñanza	<input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas <input type="checkbox"/> Aprendizaje colaborativo <input type="checkbox"/> Autoaprendizaje <input type="checkbox"/> Método de indagación	

PLAN DE ESTUDIOS 2013

Actividades de aprendizaje	<input type="checkbox"/> Elaboración de un directorio de proveedores <input type="checkbox"/> Visitas a proveedores e imprentas <input type="checkbox"/> Realización de un plan de producción <input type="checkbox"/> Preparación de artes finales <input type="checkbox"/> Pruebas de salidas <input type="checkbox"/> Especificación de acabados <input type="checkbox"/> Generación de una estrategia de difusión
Herramientas de evaluación	<input type="checkbox"/> Plan de gestión/producción. <input type="checkbox"/> Matrices de planeación y producción. <input type="checkbox"/> Tablas de especificación técnica y económica. <input type="checkbox"/> Plan de trabajo.
Sesión 4	Liderazgo y trabajo en equipo 5 hrs
Aprendizajes esperados	<input type="checkbox"/> Aprender a liderar y dirigir eficazmente el equipo de trabajo durante cada una de las etapas de gestión del proyecto: ideación, desarrollo y ejecución del proyecto.
Contenido	<input type="checkbox"/> Dirigir y liderar <input type="checkbox"/> Coaching efectivo <input type="checkbox"/> Comunicación estratégica <input type="checkbox"/> Story telling para manejo de grupos <input type="checkbox"/> Trabajo en equipo
Lecturas y otros recursos	<input type="checkbox"/> PALOMO, M. (2012). Liderazgo y motivación de equipos de trabajo. Madrid: ESIC editorial. <input type="checkbox"/> ISSACSON, W. (2014). Steve Jobs: Lecciones de liderazgo. Barcelona: Editorial Debate.
Métodos de enseñanza	<input type="checkbox"/> Método de casos <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas <input type="checkbox"/> Aprendizaje colaborativo <input type="checkbox"/> Autoaprendizaje
Actividades de aprendizaje	<input type="checkbox"/> Discusión guiada. <input type="checkbox"/> Elaboración colectiva de mapas conceptuales y mentales. <input type="checkbox"/> Análisis grupal de casos análogos. <input type="checkbox"/> Trabajo en equipo sobre tema común. <input type="checkbox"/> Dinámicas de integración y trabajo colaborativo. <input type="checkbox"/> Ejercicios prácticos para la lectura de escenarios y contextos.

PLAN DE ESTUDIOS 2013

Herramientas de evaluación	<input type="checkbox"/> Observación directa. <input type="checkbox"/> Presentación de proyectos en equipo. <input type="checkbox"/> Dinámicas realizadas en clase. <input type="checkbox"/> Evidencias de formación de equipos de trabajo efectivos. <input type="checkbox"/> Evidencias de procesos en la gestión de conflictos en el equipo de trabajo.
EVALUACIÓN DEL MÓDULO	<input type="checkbox"/> La evaluación puede realizarse en función de la correlación entre los alcances de cada sesión y los resultados obtenidos a través de cada producto académico o de trabajo ejecutado por el estudiante.
20%	<input type="checkbox"/> Evaluación de proyectos.
30%	<input type="checkbox"/> Elaboración de proyectos, un método.
30%	<input type="checkbox"/> Producción de proyectos de Diseño Gráfico.
20%	<input type="checkbox"/> Liderazgo y trabajo en equipo.

EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Elaboración y/o presentación de:	Periodicidad	Abarca	Ponderación
Evaluación de módulo I <ul style="list-style-type: none"> • El proyecto y la gestión de proyectos. 25% • Viabilidad y desarrollo de proyectos. 25% • La estrategia en la gestión de proyectos. 25% • La gestión y el contexto. 25% 	4 sesiones de 20 hr., totales	Los contenidos, actividades de aprendizaje y ejercicios del módulo I:	33%
Evaluación de módulo II <ul style="list-style-type: none"> ○ Planeación estratégica. 25% ○ Desarrollo integral de un proyecto. 30% ○ Factibilidad y desarrollo del proyecto. 25% ○ Marco legal del proyecto. 20% 	4 sesiones de 24 hr., totales	Los contenidos, actividades de aprendizaje y ejercicios del módulo II:	33%

PLAN DE ESTUDIOS 2013

<p>Evaluación de módulo III</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Evaluación de proyectos. 20% ○ Elaboración de proyectos, un método. 30% ○ Producción de proyectos de Diseño Gráfico. 30% ○ Liderazgo y trabajo en equipo. 20% 	<p>4 sesiones de 20 hr., totales</p>	<p>Los contenidos, actividades de aprendizaje y ejercicios del módulo III</p>	<p>33%</p>
<p>Total</p>			<p>100%</p>
<p>Examen ordinario</p> <p>Suma del promedio de los 3 módulos</p>	<p>Semestral</p>	<p>Todos los temas vistos en las tres unidades</p>	<p>100%</p>
<p>Examen extraordinario</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Examen teórico. 50% ○ Análisis de caso. 25% ○ Formulación de proyecto 25% 	<p>Semestral</p>	<p>Todos los temas vistos en las tres unidades</p>	<p>100%</p>
<p>Examen a título</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Examen teórico. 40% ○ Análisis de caso. 30% ○ Formulación de proyecto 30% 	<p>Semestral</p>	<p>Todos los temas vistos en las tres unidades</p>	<p>100%</p>
<p>Examen de regularización</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Examen teórico. 40% ○ Análisis de caso. 30% ○ Formulación de proyecto 30% 	<p>Semestral</p>	<p>Todos los temas vistos en las tres unidades</p>	<p>100%</p>

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS INFORMÁTICOS BÁSICOS

Textos básicos

- BACA, G. (2001). Evaluación de proyectos. México: McGraw-Hill
- BERNSEN, J. (1987). La gestión empresarial del diseño. IMPI/MINER.
- BEST, K. (2009). *Fundamentos del Management del diseño*. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2009). *Guía para la gestión de proyectos culturales*. Chile: Oficina de Infraestructura y Gestión Cultural.

- DAVID, F. (2013). *Conceptos de administración estratégica*. México. Pearson Educación.
- DE VAL, I. (2005). *Management estratégico: guía práctica y casos ilustrativos*. España. ESIC Editorial.
- GALLARDO, J. (2012). *Administración estratégica: de la visión a la ejecución*. México. Alfaomega.
- GITMAN, L. (2010). *Principios de administración financiera*. Adison Wesley.
- HERNÁNDEZ, M. (2004). *La cultura empresarial en México*. México: Miguel Ángel Porrúa.
- JOHANSSON, K. (2010). *Manual de producción gráfica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- KATHRYM, B. (2009), *Management del diseño*. Barcelona: Parramón.
- KELLY, T. (2010). *Las diez caras de la innovación, estrategias para una creatividad excelente*. Barcelona: Paidós.
- KOONTZ, H. (2007). *Elementos de administración*, México: Mc Graw-Hill.
- LACASA, A. (2004). *Gestión de la comunicación empresarial*. España: Ediciones Gestión 2000.
- LECUONA, M. (2009), *Manual sobre gestión del diseño, para empresas que abren nuevos mercados*. Barcelona: BCD, Barcelona Centre de Disseny.
- MINTZBERG, H. (1997). *El proceso estratégico: conceptos, contextos y casos*. México. Prentice Hall Hispanoamericana S.A.
- MIRANDA, J. (2005). *Gestión de proyectos. Identificación, formulación, evaluación, financiera-económica-social-ambiental*. Colombia: MM Editores.
- MÜNCH, L. (2014). *Fundamentos de administración: casos y prácticas de gestión*. México. Editorial Trillas.
- PALOMO, M. (2012). *Liderazgo y motivación de equipos de trabajo*. Madrid: ESIC editorial.
- PHILLIPS, P. (2008). *Como crear el brief de diseño perfecto*. España: Divide Egg Publicaciones.
- RODAS, A. (1999). *Administración básica*. México: Limusa.
- ROBBINS, S. (2004). *Administración moderna*. México: Mc Graw-Hill.
- ROSELLÓ, D. (2007). *Diseño y evaluación de proyectos culturales*. México: Ariel.
- ROVIRA, M. (2014). *Tesis Doctoral: Aspectos Jurídicos de la práctica profesional del diseño de interiores*. España: Universitat de les Illes Balears.
- SALLENAVE, J. (2002). *Gerencia y planeación estratégica*. Bogotá: Editorial Norma.
- THOMPSON, S. (2001). *Administración Estratégica*. México: Mc Graw-Hill.
- TORRES, Z. (2008). *Administración estratégica*. México. Grupo Editorial Patria.
- TORRES, Z. (2013). *Teoría general de la administración 2ª ed*. México. Grupo Editorial Patria.
- UAM. (2004). *Lecturas básicas II. Contexto cultural, social y económico de México y América Latina*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.
- VERCHER, S. (2001). *El plan de gestión: un método integral para su elaboración y control*. México. Alfaomega.
- VIÑAMATA, C. (2012). *La propiedad intelectual*. México: Trillas.

Textos complementarios

- BUENO, E. (1993). *Fundamentos teóricos de la dirección estratégica*. España. UAM.
- CHAVES, N. (2011). *La Marca Corporativa, gestión y diseño de símbolos y logotipos*. España: Paidós.
- CHAVES, N. (2001). *El oficio de diseñar: propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Barcelona: G. Gili.

PLAN DE ESTUDIOS 2013

- FUENTES, R. (2005). *La práctica del diseño gráfico: una metodología creativa*.
- HESKETT, J. (2002). *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona: G. Gili.
- HERRANZ, M. (2003). *Guía creativity 2003: el diseño y la comunicación en la gestión empresarial*. Barcelona: Guía creativity.
- HUIDOBRO, M. (2005). *Manual de ética para el diseño*. Viña del Mar: DuocUC, Vicerectoría Académica.
- ISSACSON, W. (2014). *Steve Jobs: Lecciones de liderazgo*. Barcelona: Editorial Debate.
- TALLEDO, M. (2008). *Fundamentos para la dirección de proyectos (guía del pmbok)*. Global estándar.

Sitios de Internet

- <http://www.basecamp.com>
- <http://www.trello.com>
- <http://www.invisionapp.com>
- https://www.youtube.com/watch?v=f_5Syoige9Y
- <http://www.indautor.gob.mx>
- <http://www.impi.gob.mx>
- <http://www.copyright.mx>
- <http://foroalfa.org/articulos/la-otra-gestion-del-diseno>
- <http://foroalfa.org/articulos/como-vender-diseno>
- <https://goo.gl/kBswg3>
- <https://goo.gl/Ascixl>
- http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/regley/Reg_LPI.pdf
- <http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/50.pdf>

Sistemas de información

- <http://creativa.uaslp.mx>
- <http://www.redalyc.org>
- <http://www.ebscohost.com>
- <http://www.universia.edu.mx>
- <http://www.jstor.org>
- Bases de datos de facultad de contaduría y administración de la UASLP