

Universidad Autónoma del Estado de México
Facultad de Arquitectura y Diseño
Licenciatura en Diseño Gráfico



Guía de evaluación del aprendizaje:
Fundamentos Filosóficos para el Diseño

Elaboró: L.D.G. Fidel Orozco Soto
L.F. Fernando Mendoza Reyes Fecha: 1/Julio/2015

H. Consejo académico
H. Consejo de Gobierno

Fecha de aprobación _____



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía de evaluación del aprendizaje	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	4
IV. Objetivos de la formación profesional	4
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	5
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y actividades de evaluación	5
VII. Mapa curricular	10



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje Clave

Carga académica
Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Seriación
UA Antecedente UA Consecuente

Tipo de Unidad de Aprendizaje

Curso Seminario Laboratorio Otro tipo (especificar)
Curso taller Taller Práctica profesional

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido No escolarizada. Sistema virtual
Escolarizada. Sistema flexible No escolarizada. Sistema a distancia
No escolarizada. Sistema abierto Mixta (especificar)

Formación común

Formación equivalente

Unidad de Aprendizaje



II. Presentación de la guía de evaluación del aprendizaje

El propósito de esta guía de evaluación con base al artículo 89, capítulo cuarto de la Guía de Evaluación del Aprendizaje, del Reglamento de Estudios Profesionales de la Universidad del Estado de México; es contener los criterios, instrumentos y procedimientos a emplear en los procesos de evaluación de los estudios realizados por los alumnos que cursen la unidad de aprendizaje Fundamentos Filosóficos para el Diseño.

Esta guía también servirá de apoyo para la evaluación en el marco de la acreditación de los estudios, así mismo, es referente para los alumnos y para el personal académico responsable de la evaluación.

De igual forma, esta guía se constituye como un documento normativo respecto a los principios y objetivos de los estudios profesionales, y está en relación con el plan y programas de estudio.

La unidad de aprendizaje, Fundamentos Filosóficos para el Diseño, otorga al estudiante los elementos esenciales para colocarse en una postura de pensamiento crítico frente a la Ontología, Epistemología, Ética, Semiótica, Estética y Hermenéutica. Permite que el estudiante reconozca la relación que hay en el quehacer filosófico con el acto de diseñar. Para esto la guía de evaluación, le lleva a desarrollar un argumento debidamente fundamentado en forma de recensión y ensayo. Por medio de una bitácora, el estudiante agrega un comentario crítico y ordenado a cada tema y/o actividad por sesión.

III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:	Básico
Área Curricular:	Filosofía
Carácter de la UA:	Obligatoria

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

El diseñador gráfico debe ser un profesionalista integral , capaz de detectar y solucionar problemas estratégicos de comunicación principalmente visual, para expresar gráficamente, analizar conceptualizar, crear, promocionar, diseñar, gestar, educar, investigar, emprender, comunicar, experimentar y proponer procesos o productos gráficos, debe ser un profesionalista calificado, metódico y creativo con valores morales y éticos de la carrera.



Objetivos del núcleo de formación:

Promoverá en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Dar a conocer los principios y teorías del diseño incluyendo el enfoque de múltiples disciplinas dirigido a desarrollar un proceso de conceptualización, así mismo se fomentará la capacidad de observación, análisis y asombro como modelos de pensamiento ante el reconocimiento sensible y el estudio sistémico de la imagen.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Reconocer y analizar las principales ramas de la filosofía, para argumentar las diferentes formas de relacionarse con las actividades que se llevan a cabo en el proceso de diseño.

VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y actividades de evaluación.

Unidad 1. Disciplinas Filosóficas
Objetivo: Analizar las ideas principales de la ontología, epistemología y ética.
<p>Contenidos:</p> <p>Objeto de estudio de la filosofía</p> <ul style="list-style-type: none"> • Naturaleza • Hombre • Dios <p>Ontología</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ontología y Metafísica • La cuestión del ente • El ente en cuanto ente • Propiedades del ente • Las categorías <p>Epistemología</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fenomenología del conocimiento • Ámbitos del conocimiento • Objetos del conocimiento • Clasificaciones del conocimiento



<p>Ética</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sujeto, individuo, persona • Definición de persona • Estructura de la persona • Ética y moral 		
<p>Evaluación del aprendizaje</p>		
Actividad	Evidencia	Instrumento
Registrar las actividades que se van realizando en cada sesión. Desarrollando, de forma breve, un resumen de la información más relevante.	Bitácora	Rúbrica para bitácora
Argumentar una postura crítica, reflexiva y fundamentada, sobre la identidad como categoría filosófica.	Recensión	Rúbrica para recensión

<p>Unidad 2. Estética, semiótica y hermenéutica</p>
<p>Objetivo: Analizar las ideas principales de la estética, semiótica, hermenéutica.</p>
<p>Contenidos:</p> <p>Estética</p> <ul style="list-style-type: none"> • Categorías estéticas • El concepto del arte <p>Semiótica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición • Introducción a la concepción diádica del signo • Introducción a la concepción triádica del signo <p>Hermenéutica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Justificación de la hermenéutica filosófica • La explicación como principio metódico • La comprensión como principio metódico



- Fundamentos de la hermenéutica filosófica

Evaluación del aprendizaje

Actividad	Evidencia	Instrumento
Registrar las actividades que se van realizando en cada sesión. Desarrollando, de forma breve, un resumen de la información más relevante.	Bitácora	Rúbrica para bitácora
Argumentar una postura crítica, reflexiva y fundamentada filosóficamente, desarrollando un tema sobre el lenguaje y /o sobre el libro.	Ensayo	Rúbrica para ensayo

Unidad 3. Filosofía

Objetivo: Analizar y argumentar la razón de ser de la filosofía en el diseño y la comprensión del diseño transdisciplinario.

Contenidos:

- El diseño como discurso: la retórica, el referente, los objetos y los modelos
- El diseño transdisciplinario

Evaluación del aprendizaje

Actividad	Evidencia	Instrumento
Registrar las actividades que se van realizando en cada sesión. Desarrollando, de forma breve, un resumen de la información más relevante.	Bitácora	Rúbrica para bitácora
Argumentar una	Ensayo	Rúbrica para ensayo



postura crítica, reflexiva y fundamentada filosóficamente, desarrollando un tema sobre el arte y la artesanía.		
--	--	--

Primera evaluación parcial

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Bitácora	Rúbrica para bitácora	40
Recensión	Rúbrica para recensión	60
		100

Segunda evaluación parcial

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Bitácora	Rúbrica para bitácora	40
Ensayo	Rúbrica para ensayo	60
		100

Evaluación ordinaria final

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Ensayo	Rúbrica para ensayo	100

Evaluación extraordinaria

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Ensayo	Rúbrica para ensayo	60
Examen	Prueba escrita	40
	TOTAL	100



Evaluación a título de suficiencia

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Ensayo	Rúbrica para ensayo	60
Examen	Prueba escrita	40
	TOTAL	100