

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS  
IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

<b>Unidad Académica:</b> Facultad de Diseño							
<b>Programa Educativo:</b> Licenciatura en Diseño			<b>Nombre de la unidad de aprendizaje:</b> Fundamentos del Diseño				
<b>Programa elaborado por</b> Mtro. Fernando Garcés Poó			<b>Fecha de elaboración:</b> 19/02/2016			<b>Fecha de revisión y/o actualización:</b> Nuevo	
<b>Ciclo de Formación:</b> Básico						<b>Semestre:</b> 1ro	
<b>Clave:</b>	<b>HT:</b>	<b>HP:</b>	<b>TH:</b>	<b>Créditos:</b>	<b>Tipo de unidad de aprendizaje:</b>	<b>Modalidad del curso:</b>	<b>Modalidad Educativa</b>
	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – práctico	Escolarizada
<b>Programas educativos en los que se imparte:</b> Licenciatura en Diseño 2016							
<b>Prerrequisitos:</b> Haber aprobado el propedéutico y CENEVAL			<b>UA antecedente recomendada:</b>			<b>UA consecuente recomendada:</b> Taller de composición de retículas.	
<b>Presentación de la unidad de aprendizaje:</b> La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos básicos, así como de los elementos fundamentales para el ejercicio del diseño.							
<b>Propósito de la unidad de aprendizaje:</b> El alumno será capaz de aprovechar todos los elementos esenciales del lenguaje visual para la estructuración de propuestas de diseño.							
<b>Competencias profesionales</b> Apropiación de conceptos fundamentales del lenguaje visual para su aplicación en propuestas de			<b>Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso</b> Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos básicos para cumplir con el perfil de egreso.				

diseño.			
<b>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b>			
<b>Contenidos</b>	<b>Secuencia temática</b>		
1. Diseño bi-dimensional 2. Forma bi-dimensional 3. Diseño tri-dimensional	1.1 Lenguaje visual 1.2 Forma 1.3 Repetición 1.4 Estructura 1.5 Similitud 1.6 Gradación 1.7 Radiación 1.8 Anomalía 1.9 Contraste 1.10 Concentración 1.11 Textura 1.12 Espacio	2.1 Visualización de la forma 2.2 Tipos de formas 2.3 Tipos de figuras 2.4 Diseño y forma 2.5 Creación de figuras geométricas 2.6 Creación de figuras orgánicas 2.7 Formas figurativas	3.1 Plano seriado 3.2 Estructura de pared 3.3 Prismas y cilindros 3.4 Estructuras poliédricas 3.5 Planos triangulares 3.6 Estructura lineal 3.7 Capas lineales 3.8 Líneas enlazadas
<b>DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA</b>			
<b>Nombre de la Unidad de Competencia</b> 1. Configuración		Configurar elementos básicos del diseño para la creación de propuestas gráficas	
<b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>	Desarrollar habilidades que le permitan al estudiante configurar y manipular elementos básicos del diseño		
<b>Elementos de competencia</b>	<b>Conocimientos</b>	<b>Habilidades</b>	<b>Actitudes y valores</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herramientas para construcción de la forma</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capacidad para planear productos de comunicación gráfica</li> <li>Capacidad para la expresión por medio de herramientas digitales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creatividad</li> <li>Expresividad</li> </ul>
<b>Nombre de la Unidad de Competencia</b> 2. Composición		Dotar de estructura y orden a los elementos	
<b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>	Desarrollar habilidades que le estructurar jerarquias para la distribución de los elementos		

<b>Elementos de competencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herramientas para organización</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capacidad de dotar de jerarquía y orden a los elementos de la composición</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Orden</li> <li>Sensibilidad</li> </ul>
<b>Recursos Didácticos requeridos</b>		<b>Tiempo Destinado</b>	
Ejercicios prácticos, presentaciones audiovisuales, material de dibujo y corte.		64 horas	
<b>Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)</b>			
Aprendizaje basado en problemas	( X )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Método de proyectos	( )
Investigación por equipo	( X )	Seminarios	( )
Aprendizaje cooperativo	( )	Coloquio	( )
Ensayo	( )	Taller	( X )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Otros:			
<b>Técnica de Enseñanza sugerida</b>		<b>Marque la técnica empleada (X)</b>	
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor		( X )	
Debate o Panel		( )	
Lectura comentada		( )	
Seminario de investigación		( )	
Estudio de Casos		( )	
Foro		( )	
Demostraciones		( X )	
Ejercicios prácticos (series de problemas)		( X )	
Experimentación (prácticas)		( )	
Trabajos de investigación documental		( )	
Anteproyectos de investigación		( )	
Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.)		( )	
Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)]:		Discusión dirigida, diario reflexivo	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>			

A criterio de profesor	
<b>PERFIL DEL DOCENTE</b>	
Licenciado, de preferencia maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura y la materia. Experiencia comprobable y de calidad en la proyección y ejecución de proyectos afines. Formación en diseño o artes con experiencia docente y fuertes bases en comunicación visual.	
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	
<b>BÁSICAS</b>	<b>COMPLEMENTARIAS</b>
<p>Dondis, Donis A. <i>La Sintaxis de la imagen</i>. México: Gustavo Gili, 1998.</p> <p>Munari, Bruno. <i>Diseño y comunicación visual</i>. México: Gustavo Gili, 2000.</p> <p>Wong, Wucius. <i>Fundamentos del diseño</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.</p>	<p>Huitrón, Bernal A. <i>Fundamentos de Diseño</i>. México: Trillas, 2004.</p> <p>Ambrose G, Paul Harris. <i>Fundamentos del Diseño</i>. España: Parramón, 2004.</p>