

**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> Teoría del Diseño II				
<b>Programa elaborado por</b> Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila			<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> 2º	
<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>
	2	0	4	4	Obligatoria	Teórico – práctico	Escolarizada
<b>Programas educativos en los que se imparte:</b> Licenciatura en Diseño 2016. Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
<b>Prerrequisitos:</b> Nivel medio superior			<b>UA antecedente recomendada:</b> Taller de diseño I.			<b>UA consecuente recomendada:</b>	
<b>Presentación de la unidad de aprendizaje:</b> En esta materia se presentan conceptos que conforman los fundamentos del diseño, así como las herramientas que se requieren para su aplicación.							
<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 diseño.			<b>Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso</b> Los estudiantes adquirirán competencias para planear productos de comunicación gráfica y conocimientos específicos para argumentar cómo el ser humano percibe y su importancia en el diseño y así cumplir con el perfil de egreso.				
<b>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b>							
<b>Contenidos</b>			<b>Secuencia temática</b>				

1. Diseño bidimensional y tridimensional	1.1 Elementos del diseño 1.2 Conceptos de diseño 1.2.1 Conceptuales, visuales, de relación y prácticos. 1.3 Forma, repetición, estructura, similitud, gradación, anomalía, contraste, concentración y textura. 1.4 Diseño tridimensional		
<b>DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA</b>			
<b>Nombre de la Unidad de Competencia</b> 1. Proceso de la percepción		Conocer los elementos que conforman los fundamentos del diseño, sus propiedades y características para su utilización en nuevos diseños.	
<b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>	Desarrollar habilidades que le permitan al estudiante configurar y manipular elementos en proyectos de 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> <li>Proyección bi y tridimensional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capacidad para planear productos de comunicación gráfica y la interrelación de las formas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creatividad</li> <li>Expresividad</li> <li>Organización</li> </ul>
<b>Recursos Didácticos requeridos</b>		<b>Tiempo Destinado</b>	
Acceso a los periódicos, revistas, Tv y radio		4 horas/semana/mes en tres sesiones a la semana	
<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	( X )	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	( X )
Seminario de investigación	( )
Estudio de Casos	( X )
Foro	( )
Demostraciones	( X )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( X )
Experimentación (prácticas)	( X )
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>	
Evaluaciones parciales por unidad será el 50%	
Evaluación de proyecto final 40%	
Se considerará la asistencia y la participación en el grupo: 10%	
<b>PERFIL DEL DOCENTE</b>	
Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura y la materia. Formación en diseño o artes con experiencia docente y fuertes bases en comunicación visual.	
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	
<b>BÁSICAS</b>	<b>COMPLEMENTARIAS</b>
Dondis, Donis A. <i>La Sintaxis de la imagen</i> . México: Gustavo Gili, 1998. Munari, Bruno. <i>Diseño y comunicación visual</i> . México: Gustavo Gili, 2000. Wong, Wucius. <i>Fundamentos del diseño</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2009.	Leborg, Christian. <i>Gramática Visual</i> . México: Gustavo Gili, 2016.