

**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> Gramática visual				
<b>Programa elaborado por</b> Mtro. Fernando Garcés Poó			<b>Fecha de elaboración:</b> 22/02/2016			<b>Fecha de revisión y/o actualización:</b> Nuevo	
<b>Ciclo de Formación:</b> Profesional						<b>Semestre:</b> 3ro	
<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> Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
<b>Prerrequisitos:</b> Haber aprobado el propedéutico y CENEVAL			<b>UA antecedente recomendada:</b> Fundamentos del diseño			<b>UA consecuente recomendada:</b>	
<b>Presentación de la unidad de aprendizaje:</b> La unidad de aprendizaje introducirá las teorías, conceptos y prácticas para el diseño de piezas de comunicación gráfica.							
<b>Propósito de la unidad de aprendizaje:</b> El alumno pondrá en práctica las teorías y conceptos relacionados con la percepción y el lenguaje visual.							
<b>Competencias profesionales</b> Lenguaje visual			<b>Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso</b> Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos profesionales para dotar de estructura y orden a las aplicaciones del diseño gráfico y así cumplir con el perfil de egreso.				
<b>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b>							

Contenidos		Secuencia temática	
1. Comunicación visual 2. Teorías de Gestalt		1.1 Comunicación casual e intencional 1.2 El mensaje visual 1.3 Descomposición del mensaje 1.4 Texturas 1.5 Formas 1.6 Simetría 1.7 Estructuras 1.8 Contrastes simultáneos 2.1 Antecedentes 2.2 Leyes de la percepción	
<b>DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA</b>			
<b>Nombre de la Unidad de Competencia</b> 1. Composición		<ul style="list-style-type: none"> <li>Dotar de estructura y orden a los elementos para aplicaciones del diseño gráfico</li> </ul>	
<b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>	Desarrollar habilidades para el diseño y diagramación de retículas para aplicaciones de diseño gráfico.		
	<b>Conocimientos</b>	<b>Habilidades</b>	<b>Actitudes y valores</b>
<b>Elementos de competencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herramientas para estructurar mensajes</li> <li>Redacción</li> <li>Análisis</li> <li>Contexto cotidiano</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capacidad para el aprendizaje de la forma</li> <li>Capacidad de comunicación</li> <li>Capacidad para comprender los mensajes y los contextos</li> <li>Capacidad de análisis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creatividad</li> <li>Autocrítica</li> <li>Comunicar</li> <li>Intencionalidad</li> </ul>
<b>Recursos Didácticos requeridos</b>		<b>Tiempo Destinado</b>	
Material de dibujo, pantalla o proyector.		Deberá multiplicar el total de horas por 16 semanas (duración del semestre), las cuales se distribuirán en las unidades de competencia a criterio del docente, <b>TH: 5 X 16 semanas del semestre = 64</b>	
<b>Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)</b>			
Aprendizaje basado en problemas	( X )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( X )	Método de proyectos	( )

Investigación por equipo	( )	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>			
Ejercicios 50%			
Asistencia 20%			
Proyecto final 30%			
<b>PERFIL DEL DOCENTE</b>			
Formación en diseño gráfico con experiencia docente.			
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>			
<b>BÁSICAS</b>		<b>COMPLEMENTARIAS</b>	
Dondis, Donis A. <i>La Sintaxis de la imagen</i> . México: Gustavo Gili, 1998.		Ambrose, Gavin y Paul Harris. <i>Imagen</i> . Barcelona: Parramón, 2008.	

Leborg, C. <i>Gramática Visual</i> . México: Gustavo Gili, 2016.	
Munari, Bruno. <i>Diseño y comunicación visual</i> . México: Gustavo Gili, 2000.	
Wong, Wucius. <i>Fundamentos del diseño</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2009.	