

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad Académica: Facultad de Diseño							
Programa Educativo: Licenciatura en Diseño-			Nombre de la unidad de aprendizaje: Taller de composición de retículas				
Programa elaborado por Mtro. Fernando Garcés Poó			Fecha de elaboración: 21/02/2016			Fecha de revisión y/o actualización: Nuevo	
Ciclo de Formación: Profesional						Semestre: 3ro	
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – práctico	Escolarizada
Programas educativos en los que se imparte: Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
Prerrequisitos: Cultura general del nivel medio superior			UA antecedente recomendada: Fundamentos del diseño			UA consecuente recomendada: Cartel	
Presentación de la unidad de aprendizaje: La unidad de aprendizaje introducirá las herramientas necesarias para la composición a través de retículas para las distintas áreas de producción del diseño gráfico.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: El alumno será conocerá los distintos tipos de retículas y estructuras modulares para la composición para aplicaciones de diseño gráfico.							
Competencias profesionales Conceptualización y diseño de retículas			Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos profesionales para desarrollar retículas que doten de orden y estructura a las piezas de diseño.				
ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE							

Contenidos		Secuencia temática			
1. Necesidad de retículas	1.1 Organizar información	3.1 Simétrica	4.2 Línea base		
2. Principios	1.2 Lectura de página	3.2 Asimétrica	4.3 Imágenes		
3. Tipos de retículas	1.3 Lectura de pantalla	3.3 Modular	4.4 Alineación		
4. Elementos reticulares	1.4 Forma y función	3.4 Compuesta	4.5 Columnas		
5. Usos de la retícula	2.1 Norma ISO	3.5 Horizontal	5.1 Motivo		
	2.2 Anatomía de la página	3.6 Vertical	5.2 Retículas visibles		
	2.3 Jerarquías	3.7 Diagonal	5.3 Yuxtaposición		
		4.1 Caracteres	5.4 Retícula digital		
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA					
Nombre de la Unidad de Competencia 1. Composición		<ul style="list-style-type: none"> Dotar de estructura y orden a los elementos para aplicaciones del diseño gráfico 			
Propósito de la Unidad de Competencia	Desarrollar habilidades para el diseño y diagramación de retículas para aplicaciones de diseño gráfico.				
Elementos de competencia	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas para organización y estructuras 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidad de dotar de jerarquía y orden a los elementos de la composición 	<ul style="list-style-type: none"> Orden Estructura 		
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado			
Equipo de cómputo y software especializados, pantalla o proyector, cámara digital.		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, TH: 5 X 16 semanas del semestre = 64			
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)					
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia		()	
Estudios de caso	()	Método de proyectos		()	
Investigación por equipo	()	Seminarios		()	
Aprendizaje cooperativo	()	Coloquio		()	
Ensayo	()	Taller		(X)	
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica		()	

Otros:	
Técnica de Enseñanza sugerida	Marque la técnica empleada (X)
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
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
Ejercicios 50% Asistencia 20% Proyecto final 30%	
PERFIL DEL DOCENTE	
Formación en diseño gráfico con experiencia docente.	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
BÁSICAS	COMPLEMENTARIAS
Ambrose, Gavin y Paul Harris. <i>Retículas</i> . Barcelona: Parramón, 2008. Muller-Brockmann, Josef. <i>Sistemas de retículas</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2012. Präkel, David. <i>Composition</i> . UK: Ava, 2006. Samara, Timothy. <i>Diseñar con y sin retículas</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2006.	Tondreau, B. <i>Principios de composición: 100 proyectos de diseño con retículas</i> . Barcelona: BLUME 2009.

Wong, Wucius. *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.