

**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> Señalética y gráfica ambiental				
<b>Programa elaborado por</b> Mtro. Fernando Garcés Poó			<b>Fecha de elaboración:</b> 21/02/2016			<b>Fecha de revisión y/o actualización:</b> Nuevo	
<b>Ciclo de Formación:</b> Profesional						<b>Semestre:</b> 4to	
<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> Cultura general del nivel medio superior			<b>UA antecedente recomendada:</b> Infografía			<b>UA consecuente recomendada:</b>	
<b>Presentación de la unidad de aprendizaje:</b> La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica de información en el espacio público para el desplazamiento humano							
<b>Propósito de la unidad de aprendizaje:</b> El alumno será aprenderá los conceptos, elementos y áreas correspondientes al diseño de información para el desplazamiento humano							
<b>Competencias profesionales</b> Diseño de información			<b>Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso</b> Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos profesionales para el desarrollo de habilidades para el diseño de la información y así cumplir con el perfil de egreso.				
<b>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b>							

Contenidos		Secuencia temática	
1. Características fundamentales 2. Tipología de la señales 3. Elementos del sistema de señalización 4. Espacio de tránsito humano 5. Visibilidad 6. Inclusión	1.1 ¿Qué es la señalética? 1.2 Sistema de señalización, gráfica ambiental e imagen de identidad 1.3 Finalidad 1.4 Funcionamiento 1.5 Orientación 1.6 Procedimiento 1.7 Código 1.8 Índice de iconicidad 1.9 Presencia física 1.1 Informativas 1.2 Orientación 1.3 Normativas 1.4 Identificativas 1.5 Direccionales 1.6 Ornamentales	3.1 Lenguaje escrito 3.2 Lenguaje iconográfico 3.3 Lenguaje cromático 4.1 Antropometría 4.2 Ergonomía 5.1 Factor 1:100 5.2 Factor 1:200 6.1 Lenguaje táctil 6.2 Lenguaje sonoro 6.3 Variaciones de altura	
<b>DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA</b>			
<b>Nombre de la Unidad de Competencia</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Dotar de estructuras informativas a los espacios de tránsito humano</li> </ul>	
1. Información 2. Estructura			
<b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>	Desarrollar habilidades para el diseño de información		
<b>Elementos de competencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herramientas para organización y la didáctica</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>Estructura</li> <li>Expresividad</li> <li>Intencionalidad</li> </ul>
<b>Recursos Didácticos requeridos</b>		<b>Tiempo Destinado</b>	
Equipo de cómputo y software especializado,		Deberá multiplicar el total de horas por 16 semanas (duración del semestre), las cuales se distribuirán en las unidades de	

pantalla o proyector, cámara digital, material para dibujar.		competencia a criterio del docente, TH: 5 X 16 semanas del semestre = <b>64 horas</b>	
<b>Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)</b>			
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:			
<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.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### BÁSICAS

Costa, Joan. *Señalética. De la señalización al diseño de programas*. Barcelona. CEAC, 1989.

----- . *Señalética corporativa*. Barcelona: Costa, 2007.

Mijksenaar, Paul. *Una Introducción al diseño de información*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.

Panero, Julius y Martin Zeinik. *Las dimensiones humanas en espacios interiores*. Barcelona: Gustavo Gili, 2016.

### COMPLEMENTARIAS

Morgan, Tony. *Visual Merchandising: Escaparates E Interiores Comerciales*. Barcelona: Gustavo Gili, 2011.