

**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> Técnicas de Representación				
<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> 2do	
<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. Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
<b>Prerrequisitos:</b> Nivel medio superior			<b>UA antecedente recomendada:</b> Dibujo Básico			<b>UA consecuente recomendada:</b>	
<b>Presentación de la unidad de aprendizaje:</b> La unidad de aprendizaje introducirá al estudiante a las técnicas de representación tradicional como herramientas de prefiguración para proyectos de diseño, ilustración y animación.							
<b>Propósito de la unidad de aprendizaje:</b> El alumno será capaz de utilizar diferentes técnicas de representación y aplicarlas según el tipo de proyecto de acuerdo a sus características comunicacionales.							
<b>Competencias profesionales</b> Apropiación de diferentes técnicas de representación como herramienta de expresión y			<b>Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso</b> Los estudiantes adquirirán competencias como habilidades para la plástica aplicadas al diseño y conocimientos básicos referentes a la observación, prefiguración y bocetaje para cumplir con el perfil de egreso.				

comunicación.			
<b>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b>			
<b>Contenidos</b>		<b>Secuencia temática</b>	
1. Técnicas secas 2. Técnicas húmedas 3. Técnicas alternativas		1.1 Lápices de color 1.2 Pasteles 1.3 Rotuladores 2.1 Acuarela 2.2 Acrílico 3.1 Collage 3.2 Scratch 3.3 Linograbado 3.4 Modelado con arcilla	
<b>DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA</b>			
<b>Nombre de la Unidad de Competencia</b>		Capacidad para la producción y el desarrollo de representaciones a partir de diferentes medios tradicionales.	
1. Representación			
<b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>	Desarrollar habilidades para la plástica aplicada al diseño y la comunicación.		
<b>Elementos de competencia</b>	<b>Conocimientos</b>	<b>Habilidades</b>	<b>Actitudes y valores</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conceptos básicos en torno a las diferentes técnicas de representación bidimensional y tridimensional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capacidad de observación.</li> <li>Capacidad para la prefiguración y el bocetaje</li> <li>Capacidad de selección dependiendo el nivel de expresividad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creatividad</li> <li>Expresividad</li> </ul>
<b>Recursos Didácticos requeridos</b>		<b>Tiempo Destinado</b>	
Ejercicios prácticos, presentaciones audiovisuales, material de dibujo, pintura y modelado tradicional.		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	
<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>			
Ejercicios parciales 50%			
Trabajo Final 30%			
Asistencia 20%			
<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 del dibujo tradicional.			
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>			
<b>BÁSICAS</b>		<b>COMPLEMENTARIAS</b>	
Jennings, Simon. <i>Manual del color para el artista</i> . Barcelona: Blume, 2005.		Slade, Catherine. <i>Enciclopedia de técnicas de ilustración</i> . Barcelona: Acanto, 1998.	
Karcov, David, <i>Modeling with polymer clay</i> . Laguna Hills: Walter Foster, 2001.			
Krung, Margaret. <i>Manual para el artista: medios y técnicas</i> . Barcelona: Blume, 2008.			

Magnus, Günter Hugo. *Manual para dibujantes e ilustradores*. Barcelona:  
Gustavo Gili, 2001.