



**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> Presentación de Proyectos						
<b>Programa elaborado por</b> Lic. Michele Muris Torreblanca		<b>Fecha de elaboración:</b> Agosto 2016				<b>Fecha de revisión y/o actualización:</b>		
<b>Ciclo de Formación:</b> Opción en industrial						<b>Semestre:</b> 5to.		
<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> UAEM, licenciatura en Diseño								
<b>Prerrequisitos:</b> Taller de herramientas gráficas (ilustración vectorial), Dibujo avanzado, Geometría descriptiva.		<b>UA antecedente recomendada:</b> Dibujo Digital II				<b>UA consecuente recomendada:</b>		
<b>Presentación de la unidad de aprendizaje:</b> La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica del diseño de información de un prototipo.								
<b>Propósito de la unidad de aprendizaje:</b> El alumno aprenderá los conceptos, elementos y áreas correspondientes a la ilustración de objetos y datos.								

<b>Competencias profesionales</b> Diseño de información Desarrollo de fichas técnicas de procesos de construcción de un prototipo.	<b>Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso</b> Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos profesionales para resolver una representación visual donde intervienen gráficos, signos no lingüísticos, dote de orden y estructuración de la información en una pieza de diseño	
<b>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b>		
<b>Contenidos</b>	<b>Secuencia temática</b>	
1. Características de la infografía. 2. Diseño de la información 3. Áreas de la infografía 4. Fichas de construcción o desarrollo de prototipos	1. Características de la Infografía 1.1. Información 1.2. Significación 1.3. Índice de iconicidad 1.4. Funcionalidad 1.5. Concordancia 1.6. Visualidad 1.7. Unidades gráficas fundamentales 1.8. Infogramas. 2. Diseño de la Información 2.1. La idea 2.2. El planteamiento 2.3. Documentación 3. Áreas de la infografía 3.1. Bocetaje, maquetación y corrección. 3.2. Esquemática 3.3. Diagramática 3.4. Procesos clasificatorios 3.5. Procesos analíticos 3.6. Procesos estructurados y desestructurados 3.7. Gráficos de divulgación técnica y científica 4. Fichas de construcción o desarrollo de prototipos 4.1. Planos 4.2. Planos en explosión	

	4.3. Clasificación de materiales		
	4.4. Procesos de fabricación y armado		
<b>DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA</b>			
<b>Nombre de la Unidad de Competencia</b> 1. Estructuración	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dotar de estructura y orden a los elementos para aplicaciones del diseño de información</li> </ul>		
<b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>	Desarrollar habilidades para el diseño de información		
<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 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> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orden</li> <li>• Estructura</li> <li>• Expresividad</li> <li>• Intensionalidad</li> </ul>
<b>Recursos Didácticos requeridos</b>		<b>Tiempo Destinado</b>	
libros, recursos didácticos y prácticas		90 horas al semestre	
<b>Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)</b>			
Aprendizaje basado en problemas	( X )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Método de proyectos	( X )
Investigación por equipo	( )	Seminarios	( )
Aprendizaje cooperativo	( X )	Coloquio	( )
Ensayo	( )	Taller	( X )
Mapas conceptuales	( X )	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)	( X )
Trabajos de investigación documental	( X )
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>	
Diseñador Industrial / Ingeniero industrial con experiencia docente	
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	
<b>BÁSICAS</b>	<b>COMPLEMENTARIAS</b>
<p>Cairo, Alberto. <i>Infografía 2.0: Visualización interactiva de información de prensa</i>. Madrid: Alamut, 2008.</p> <p>Costa, Joan. <i>La Esquemática. Visualizar la Información</i>. Barcelona. Paidós, 1998.</p> <p>Mijksenaar, Paul. <i>Una Introducción al diseño de información</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.</p> <p>Wang, Kai. <i>Presentaciones De Infografías Y Datos</i>. Badalona, Barcelona: Parramón, 2015. Print.</p>	<p>Wilbur, Peter y Michael Burke. <i>Infográfica. Soluciones novedosas para el diseño</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 1998</p>

