

**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> Infografía				
<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> 3er.	
<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> Conocimientos en dibujo artístico y técnico, y manejo de software de diseño vectorial.		<b>UA antecedente recomendada:</b> Taller de herramientas gráficas (ilustración vectorial), Dibujo avanzado, Geometría descriptiva			<b>UA consecuente recomendada:</b> Señalética y gráfica ambiental		
<b>Presentación de la unidad de aprendizaje:</b> La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica del diseño de información							
<b>Propósito de la unidad de aprendizaje:</b> El alumno será aprenderá los conceptos, elementos y áreas correspondientes a la ilustración de datos.							
<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 cumplir con el perfil de egreso.					
<b>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b>							

Contenidos		Secuencia temática	
1. Características de la infografía. 2. Diseño de información, los pasos. 3. Áreas 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. 2.1 La idea 2.2 El planteamiento 2.3 Documentación 2.4 Bocetaje, maquetación y corrección.	3.1 Esquemática 3.2 Diagramática 3.3 Procesos clasificatorios 3.4 Procesos analíticos 3.5 Procesos estructurados y desestructurados 3.6 Procesos de temporalidad y espacio temporales. 3.7 Procesos narrativos y mentales. 3.8 La interface de usuario 3.9 Cartografía 3.10 Gráficos de divulgación técnica y científica 3.11 Infografía de prensa.	
<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>	<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>Intensionalidad</li> </ul>
<b>Recursos Didácticos requeridos</b>		<b>Tiempo Destinado</b>	
Equipo de cómputo y software especializados, pantalla o proyector, cámara digital, material para dibujar.		Deberá multiplicar el total de horas por 16 semanas (duración del semestr), 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	( )	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>	
Cairo, Alberto. <i>Infografía 2.0: Visualización interactiva de información</i>			

<p><i>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>Wilbur, Peter y Michael Burke. <i>Infográfica. Soluciones novedosas para el diseño</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 1998</p>	
--	--