

**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: Teoría del Diseño I					
Programa elaborado por: Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila		Fecha de elaboración: 19/02/2016			Fecha de revisión y/o actualización: Nuevo		
Ciclo de Formación: Básico					Semestre: 1		
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico – Práctica	Escolarizada
Programas educativos en los que se imparte: Licenciatura en Diseño 2016. Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
Prerrequisitos: Haber aprobado el propedéutico y CENEVAL		UA antecedente recomendada:			UA consecuente recomendada: Taller de diseño II		
Presentación de la unidad de aprendizaje: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos básicos, así como de los elementos fundamentales para el ejercicio del diseño.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: El alumno será capaz de aprovechar todos los elementos esenciales del lenguaje visual para la estructuración de propuestas de diseño.							
Competencias profesionales Apropiación de conceptos fundamentales del lenguaje visual		Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes adquirirán competencias para planear productos de comunicación gráfica y conocimientos básicos para argumentar cómo el ser humano percibe y su importancia en el diseño y así cumplir con el perfil de egreso.					

para su aplicación en propuestas de diseño.			
ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Contenidos	Secuencia temática		
1.- Proceso de la percepción. 2.- Luz y color. 3.- Fundamentos del diseño.	1.1. Proceso de la percepción. 1.2 Percepciones básicas. 1.3 Proceso del mensaje visual. 1.4 Elementos que intervienen en el proceso de la comunicación visual. 2.1 Concepto de luz y color. 2.2 Circulo cromático. 2.3 Armonías 2.4 Contrastes 2.5 Proporción y valor lumínico. 2.6 Color en la figura y en el fondo. 2.7 Psicología del color. 3.1 Concepto general. 3.2 Proceso y metodología: Demanda-Diseñador-Objeto. 3.3 Cinco niveles del diseño: funcional, ambiental, estructural, constructivo y expresivo.		
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA			
Nombre de la Unidad de Competencia 1 1. Proceso de la percepción.		Conocer el proceso perceptivo tanto físico como intelectual a través de los sentidos, su importancia y utilización en el diseño.	
Propósito de la Unidad de Competencia		Desarrollar habilidades que le permitan al estudiante configurar y manipular elementos básicos del diseño.	
Elementos de competencia	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	Herramientas para construcción de la forma. Conceptos para entender los procesos mentales conscientes e inconscientes que se generan con el diseño.	Capacidad para planear productos de comunicación gráfica. Interpretación y discriminación de la información y el entorno que llega a través de los sentidos. Aplicación de conceptos para argumentar cómo el ser humano	Creatividad. Expresividad Organización

		percibe y su importancia en el diseño.	
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
		2 horas/semana/mes	
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	()	Método de proyectos	()
Investigación por equipo	(X)	Seminarios	()
Aprendizaje cooperativo	()	Coloquio	()
Ensayo	(X)	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			(X)
Foro			(X)
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)]:			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
Evaluaciones parciales por unidad será el 50%			
Evaluación de proyecto final 40%			

Se considerará la asistencia y la participación en el grupo: 10%

Licenciado, de preferencia maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura y la materia. Experiencia comprobable y de calidad en la proyección y ejecución de proyectos afines. Formación en diseño o artes con experiencia docente y fuertes bases en comunicación visual.

REFERENCIAS

Básicas

Donis, Donis A. *La Sintaxis de la Imagen*. México: Gustavo Gili, 1998.
Munari, Bruno. *Diseño y comunicación Visual*. México: Gustavo Gili, 2000.
Wong, Wucius. *Fundamentos del Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

Complementarias

Lupton, Ellen. *El ABC de la Bauhaus y la Teoría del Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.