

**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: Gramática visual				
Programa elaborado por Mtro. Fernando Garcés Poó			Fecha de elaboración: 22/02/2016			Fecha de revisión y/o actualización: Nuevo	
Ciclo de Formación: Profesional						Semestre: 3ro	
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – práctico	Escolarizada
Programas educativos en los que se imparte: Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
Prerrequisitos: Haber aprobado el propedéutico y CENEVAL			UA antecedente recomendada: Fundamentos del diseño			UA consecuente recomendada:	
Presentación de la unidad de aprendizaje: La unidad de aprendizaje introducirá las teorías, conceptos y prácticas para el diseño de piezas de comunicación gráfica.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: El alumno pondrá en práctica las teorías y conceptos relacionados con la percepción y el lenguaje visual.							
Competencias profesionales Lenguaje visual			Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos profesionales para dotar de estructura y orden a las aplicaciones del diseño gráfico y así cumplir con el perfil de egreso.				
ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE							

Contenidos		Secuencia temática	
1. Comunicación visual 2. Teorías de Gestalt		1.1 Comunicación casual e intencional 1.2 El mensaje visual 1.3 Descomposición del mensaje 1.4 Texturas 1.5 Formas 1.6 Simetría 1.7 Estructuras 1.8 Contrastes simultáneos 2.1 Antecedentes 2.2 Leyes de la percepción	
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA			
Nombre de la Unidad de Competencia		<ul style="list-style-type: none"> Dotar de estructura y orden a los elementos para aplicaciones del diseño gráfico 	
1. Composición			
Propósito de la Unidad de Competencia	Desarrollar habilidades para el diseño y diagramación de retículas para aplicaciones de diseño gráfico.		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
Elementos de competencia	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas para estructurar mensajes Redacción Análisis Contexto cotidiano 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidad para el aprendizaje de la forma Capacidad de comunicación Capacidad para comprender los mensajes y los contextos Capacidad de análisis 	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad Autocrítica Comunicar Intencionalidad
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
Material de dibujo, pantalla o proyector.		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	
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Método de proyectos	()

Investigación por equipo	()	Seminarios	()
Aprendizaje cooperativo	()	Coloquio	()
Ensayo	()	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		()	
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	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
Ejercicios 50%			
Asistencia 20%			
Proyecto final 30%			
PERFIL DEL DOCENTE			
Formación en diseño gráfico con experiencia docente.			
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS			
BÁSICAS		COMPLEMENTARIAS	
Dondis, Donis A. <i>La Sintaxis de la imagen</i> . México: Gustavo Gili, 1998.		Ambrose, Gavin y Paul Harris. <i>Imagen</i> . Barcelona: Parramón, 2008.	

Leborg, C. <i>Gramática Visual</i> . México: Gustavo Gili, 2016.	
Munari, Bruno. <i>Diseño y comunicación visual</i> . México: Gustavo Gili, 2000.	
Wong, Wucius. <i>Fundamentos del diseño</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2009.	