

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
 COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
 COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN	
1. Unidad Académica: Facultad de Arquitectura y Diseño	
2. Programa de estudio: Licenciatura en Diseño Gráfico	3. Vigencia del plan: 2006-2
4. Unidad de aprendizaje: Metodología del diseño I	5. Clave: 8270
6. HC: 2 HL:	HT: HPC: HE: 2 CR: 4
7. Ciclo escolar: 2008-1	8. Etapa de formación a la que pertenece: Disciplinaria
9. Carácter de la unidad de aprendizaje: Obligatoria	
10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje: Ninguno	

Elaboró: MMER Beatriz Adriana Torres Román	Vo.Bo.: Arq. Mario Macalpin Coronado
Fecha: Septiembre 2012	Puesto: Subdirector

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.

La asignatura busca ejercitar el desarrollo del proceso de diseño, aplicar los conceptos de composición de diseño, de ergonomía y antropometría, de dibujo natural y de geometría.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Identificar la función de la metodología en el diseño gráfico por medio del análisis de metodologías de diseño gráfico y de los objetos diseñados con ellas, para definir su implementación creativa en un proceso consistente que sistematice el flujo de la información y nivele la calidad de los resultados, reconociéndole un rigor científico a la investigación previa y un enfoque de certeza y responsabilidad.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO.

Identificar y diagramar los pasos y modalidades de las principales metodologías existentes y proponer iteraciones de estos procesos, que sean específicas a diferentes tipos de casos de diseño, justificando un esquema de investigación previa que se concrete en resultados en forma de requerimientos específicos.

V. DESARROLLO POR UNIDADES.**Introducción:****Duración: 2 hora****ENCUADRE AL CONTENIDO DEL CURSO**

Presentación del programa de curso, planteamiento de las características, temas y contenidos de la asignatura, las condiciones de los trabajos para su entrega y los criterios de evaluación.

Unidad I:**Duración: 10 horas****INTRODUCCIÓN A LA METODOLOGÍAS EN EL DISEÑO GRÁFICO****Competencia:**

Identificar la función y el valor de los métodos de diseño al conocer la historia de los mismos por medio de análisis de sus representantes y ejemplos en el pasado, para aplicar al proceso de diseño con sentido de reflexión y responsabilidad social.

Contenido:

- 1.1. Definiciones de sistema, método, proceso y diseño
- 1.2. Fundamentos de las teorías de sistemas
- 1.3. Modelo general del proceso de diseño: caso, problema, hipótesis, proyecto, realización y retroalimentación.

Unidad II:

Duración: 20 horas

METODOLOGÍAS EN EL DISEÑO GRÁFICO

Competencia:

Analizar y conocer las metodologías aplicadas al proceso de diseño gráfico para incluir sus pasos en la gestión de proyectos de diseño con creatividad y cuidado del entorno.

Contenido:

- 2.1. La metodología en la investigación del diseño según el autor Ernesto Morales
- 2.2. Método proyectual según el autor Bruno Munari
- 2.3. La propuesta de Bernd Lobach
- 2.4. Modelo Diana autores Oscar Olea y Carlos González Lobo
- 2.5. Método conceptual del autor Jordi Llovet
- 2.6. Metodología propuesta por los autores Sergio Cuevas, Joan Peypoch y Daniel Salinas.
- 2.7. El juego del diseño según el autor Román Esqueda.

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO.

La estructura de la clase es una explicación por parte del maestro durante el desarrollo de cada proyecto individual, revisiones en clase en forma pública. La exposición se realizará frente al grupo, ahí se harán los comentarios y críticas constructivas por parte de los compañeros de clase y del docente, además de ilustrar y definir conceptos específicos relativos al proceso de trabajo.

La aplicación se hará hacia objetos de diseño, tratando de aplicar la metodología al proyecto que se describirá en la clase de metodología del diseño I.

VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Requisitos a cumplir por el estudiante, congruente con las evidencias de desempeño:

- Criterios de acreditación:
 - Calificación mínima aprobatoria: 60.
 - Cumplir por lo menos con el 80 % de asistencias.
 - Entrega de los trabajos en tiempo y forma acordados.
- Criterios cualitativos para la evaluación:
 - Presentación de trabajos parciales (controles de lectura y archivos de aplicación de las técnicas SIG.).
 - Presentación de trabajo final de estudio de caso.

VIII. BIBLIOGRAFÍA.	
Básica.	Complementaria.
<p>Rodríguez, Luis: Para una teoría del diseño. México. Tilde. UNAM. 1989</p> <p>Bonsiepe, Gui. Las siete columnas del diseño. México. UAM-ATZ. 1993</p> <p>Burdek, Bernahard. Diseño. Historia, práctica y teoría. Barcelona. Gustavo G. 1994</p> <p>Munari, Bruno. Como nacen los objetos. Barcelona. Ed. Gustavo Gili. 1985</p> <p>Vilchis Mari Carmen. Metodología del diseño. Fundamentos teóricos. UNAM. 1998.</p>	<p>Rodríguez Morales, Luis Para una teoría del diseño Ed. Tilde Azcapotzalco, UAM. México, 1989</p> <p>Paoli, J. Antonio: Comunicación e información Ed. Edicol. México, 1983</p>