

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 II	5. Clave: 8283
6. HC: 2 HL: HT: HPC: HE: 2 CR: 4	
7. Ciclo escolar: 2009-1	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: M.MER Beatriz Adriana Torres Román	Vo.Bo.: Arq. Mario Macalpin Coronado
Fecha: Octubre 2012	Puesto: Subdirector

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.

Esta unidad de aprendizaje de la etapa disciplinaria pertenece al área del diseño y su propósito es que el alumno defina la metodología a emplear para hacer de forma correcta y coherente el desarrollo del proceso de diseño, y por lo tanto aplicar los conceptos de composición en el proyecto seleccionado de diseño gráfico.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Identificar por medio del análisis la función de la metodología en el diseño gráfico 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.

La realización de la investigación previa referente al tema seleccionado, el manejo y análisis de esta información y su síntesis en un documento que determina y sustenta al listado de requerimientos de diseño.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Encuadre del curso.

Duración: 1 hora

Registrar los elementos que conforman la estructura del curso, tanto en términos de contenido como de operatividad, a través de la identificación de estos; con la intención de dar las bases a partir de las cuales se pueda comprender la importancia de la metodología de diseño, esto con una apertura e interés por la novedad.

Unidad I

Duración: 15 horas

METODOLOGÍA DE JORGE FRASCARA

Competencia

Analizar la metodología propuesta por el autor Jorge Frascara identificando la función y el valor de cada una de sus etapas y poder aplicar a un proyecto de diseño gráfico específico con sentido crítico y rigor metodológico.

Contenido:

- 1.1 Encargo del trabajo por el cliente (primera definición del problema)
- 1.2 Recolección de información sobre el cliente, producto, competencia, público
- 1.3 Análisis. Interpretación y organización de la información (segunda definición del problema)
- 1.4 Determinación de objetivos:
 - 1.4.1 Determinación del canal
 - 1.4.2 Estudio de alcance, contexto y mensaje
 - 1.4.3 Análisis de prioridades y jerarquías
- 1.5 Especificaciones para la visualización (tercera definición del problema)
- 1.6 Desarrollo de anteproyecto
- 1.7 Presentación al cliente

1.8 Organización de la producción

1.9 Implementación

1.10 Verificación

Unidad II

Duración: 16 horas

APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA AL PROYECTO DE DISEÑO GRÁFICO

Competencia

Reunir, organizar, analizar y evaluar la información pertinente al proyecto, dentro de un ámbito regional aplicando la metodología, para estructurar un marco teórico de referencia donde desarrollar el proyecto, otorgando sustento y consistencia a los resultados de los procesos de diseño.

Contenido:

2.1 Aplicación de la metodología a un proyecto de diseño gráfico

VI. METODOLOGÍA DE TRABAJO.

Exposición de los temas por parte del profesor; planteamiento del ejercicio a resolver. Demostración de la solución y posibles aplicaciones de cada práctica; análisis de ejemplos y casos similares a los proyectos.

Realización de trabajos prácticos terminales y/o ejercicios de clase, elaboración de trabajos escritos de análisis e investigación del marco conceptual.

Delimitación de las características de un proyecto a realizar por tema, mutuo acuerdo alumno-profesor; presentación y análisis de los trabajos, por parte de grupo.

Asesoría individual para el desarrollo de los proyectos en el planteamiento conceptual.

Implementación de dinámicas grupales (repentinatas, mesas de discusión, investigaciones).

VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Criterios y medios de acreditación de acuerdo con el Estatuto Escolar de la UABC:

-La calificación mínima aprobatoria para esta asignatura es de 60.

-La calificación obtenida se expresará en escala centesimal de 0 a 100.

-Si la calificación final obtenida es mayor o igual que las 5 centésimas de cada unidad decimal, ésta no subirá a la unidad decimal superior. Ejemplo: 65 no subirá a 70.

-El alumno deberá cubrir el 80% de asistencias para tener derecho a la calificación final ordinaria.

VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.		
Medios	Criterios de evaluación	Valor
Asistencia y participación	Responsabilidad en asistir y participar en las clases manteniendo el respeto al tiempo y las opiniones de los compañeros y el maestro.	10%
Prácticas y exposiciones	Compromiso en llevar todos los datos y elementos necesarios para la correcta realización de las prácticas. Deberán entregarse la fecha y hora acordada. Capacidad de síntesis y análisis de los temas, claridad y dominio en el tratamiento del tema.	30%
Tareas	Entrega de los trabajos asignados para realizar extra clase. Deberán entregarse la fecha y hora acordada.	30%
Exámenes y/o entregas de proyectos al finalizar la unidad	Manejo adecuado de los temas del curso evaluado por medio de un examen escrito y/o práctico. Entrega de proyecto al final de cada unidad en donde se ponen en práctica de manera general los conceptos y temas vistos en la unidad.	30%
SUBTOTAL PARCIALES		100%
1er Parcial		20%
2do Parcial		20%
3er Parcial		20%
Trabajo final		40%
TOTAL CALIFICACIÓN FINAL		100%

VIII. BIBLIOGRAFÍA.	
Básica.	Complementaria.
<p>Frascara, J. (1998). <u>Diseño gráfico y comunicación</u>. Argentina: Ediciones Infinito</p> <p>Bonsiepe, G. (1993). <u>Las siete columnas del diseño</u>. México: UAM-ATZ.</p> <p>Burdek, B. (1994). <u>Diseño. Historia, práctica y teoría</u>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Vilchis, L. (1998). <u>Metodología del diseño. Fundamentos teóricos</u>. UNAM.</p>	<p>Rodríguez, L. (1989). <u>Para una teoría del diseño</u>. México: Tilde. UNAM.</p> <p>Munari, B. (1985). <u>Como nacen los objetos</u>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>