**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: **Multimedia avanzada** | | | | | | | 5. Clave: **8312** | |
| 6. HC: **1** | HL: **4** | HT: | | HPC: | | HE: **1** | | CR: **6** |
| 7. Ciclo escolar: **Decimo semestre** | | | 8. Etapa de formación a la que pertenece: **Terminal** | | | | | |
| 9. Carácter de la unidad de aprendizaje: **Optativa** | | | | | | | | |
| 10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje: | | | | | **8296 Diseño VII**  **8297 Materiales y técnicas de realización VI** | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Elaboró: | **LCC. Héctor Alfonso Bonilla Alavez y MMER Beatriz Adriana Torres Román** | Vo.Bo.: **Arq.** **Mario Macalpin Coronado** |
| Fecha: **Noviembre 2012** | | Puesto: **Subdirector** |

|  |
| --- |
| II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO. |
| La presente unidad de aprendizaje tiene como propósito lograr que el alumno canalice el conocimiento adquirido durante la etapa básica, etapa disciplinaria y la etapa terminal de la carrera de diseño gráfico, mediante un proyecto donde se visualice en un encuadre profesional de calidad, utilizando los diferentes medios de comunicación y de multimedia avanzada. |

|  |
| --- |
| III. COMPETENCIA DEL CURSO. |
| Diseñar proyectos de multimedia avanzados mediante el empleo de los multimedios, como son los medios impresos, medios radiofónicos, medios audiovisuales, WEB, y medios creativos, para obtener criterios de selección de herramientas factibles para la realización de un proyectos en todo su proceso, estableciendo un enfoque critico, analítico y creativo. |

|  |
| --- |
| IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO. |
| Desarrollo de un proyecto multimedia en el cual los alumnos proyectaran profesionalmente los conocimientos adquiridos durante la carrera de diseño gráfico y reconocerán las diferencias de cada uno de los medios de comunicación sus ventajas como sus limitantes. |

|  |
| --- |
| V. DESARROLLO POR UNIDADES |
| Encuadre del curso. Duración: 2 horas    Presentación del instructor y los alumnos.  Descripción temática del contenido del curso.  Bibliografía.  Descripción de los métodos de evaluación. |
| Unidad I Duración: 6 horas  **Introducción de los medios y la psicología del mensaje gráfico.**  **Competencia:**  Conocer y determinar los elementos necesarios físicos como creativos para crear material publicitario, renovando las ideas y los conocimientos básicos acerca de los medios de comunicación y el vinculo que tiene el diseño grafico con ellos, así como su adecuada utilización de la psicología del mensaje gráfico, para cubrir la expectativa de una campaña usando los recursos adecuados y sostenibles para su realización con actitud responsable.  **Contenido:**  Exposición general del curso acerca de los medios masivos.  La importancia de los multimedios en el área del diseño grafico ventajas y desventajas.  Publicidad y marketing.  Significado de multimedia (multimedios)  El logotipo como parte de un mensaje.  El slogan y sus características.  Psicología del color.  Manual de identidad (manual de standards gráficos)  Creación de un manual de identidad. |
| Unidad II Duración: 10 horas  **Metodologías para la creación de interfaces**  **Competencia:**  Analizar las metodologías para diseñar interfaces, conociendo y comparando la filosofía que propone cada una de ellas, para aplicarlas en los proyectos de diseño de interfaces tangibles, con disposición y compromiso por el entorno.  **Contenido:**   1. Metodologías de diseño de interfaces    1. Centrada en el usuario       1. Conceptos fundamentales       2. Filosofía de la metodología       3. Aplicación de la metodología    2. Centrada en la actividad       1. Conceptos fundamentales       2. Filosofía de la metodología       3. Aplicación de la metodología |
| Unidad III Duración: 14 horas  **Sistemas de información ambiental**  **Competencia:**  Identificar las características y la aplicación de interfaces de los sistemas de información ambiental en objetos de la vida cotidiana, analizando su filosofía y diseño de las interfaces tangibles, para maquetar interfaces creativas, con objetividad y responsabilidad. **Contenido:**   1. Diseño de sistemas de información ambiental    1. Diseño de pantallas periféricas       1. Concepto       2. Filosofía       3. Aplicación    2. Diseño de sistemas de información       1. Concepto       2. Filosofía       3. Aplicación    3. Diagramas de afinidad    4. Escenarios de uso |
| Unidad IV Duración: 16 horas  **Desarrollo del proyecto**  **Competencia:**  Construir prototipos de interfaces tangibles, por medio de la investigación de campo para el desarrollo del proyecto y su implementación, con un sentido ético y proactivo.  **Contenido:**   1. Desarrollo del proyecto    1. Elección del proyecto    2. Justificación del proyecto    3. Desarrollo del proyecto    4. Implementación del proyecto |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **VI. ESTRUCTURA DE LAS PRACTICAS** | | | | |
| No. de Práctica | Competencia | Descripción | Material de Apoyo | Horas |
| 1 | Implementar las metodologías de diseño, realizando investigación de campo, para lograr un diseño de interfaces tangibles útiles, con actitud emprendedora y con disposición. | Aplicar las metodologías de diseño para la obtención de requerimientos y proponer diseño de interfaces. | Computadora, proyector. | 16 |
| 2 | Desarrollar e implementar interfaces tangibles, utilizando las estrategias vistas en la unidad y filosofías de diseño, para resolviendo un problema en especifico, con creatividad y pensamiento crítico. | Desarrollo del proyecto utilizando metodologías de diseño de interfaces tangibles | Computadora, proyector, objetos de la vida cotidiana, | 16 |

|  |
| --- |
| VII. 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: maquetas, prototipos; elaboración de trabajos escritos de análisis e investigación del marco conceptual. * Delimitación de las características del proyecto a realizar, 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 (mesas de discusión, investigaciones). |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| VIII. 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. | | |
| **Medios** | **Criterios de evaluación** | **Valor** |
| Participación  Prácticas y exposiciones  Tareas  Exámenes y/o entregas de proyectos al finalizar la unidad  **SUBTOTAL PARCIALES**  1er Parcial  2do Parcial  3er Parcial  Trabajo final  **TOTAL CALIFICACIÓN FINAL** | Responsabilidad en participar en las clases manteniendo el respeto al tiempo y las opiniones de los compañeros y el maestro.  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.  Entrega de los trabajos asignados para realizar extra clase. Deberán entregarse la fecha y hora acordada.  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. | 10%  30%  30%  30%  **100%**  20%  20%  20%  40%  **100%** |

|  |  |
| --- | --- |
| IX. BIBLIOGRAFÍA. | |
| Básica. | Complementaria. |
| **Shneiderman, Ben.** (2006). Diseño de interfaces de usuario : estrategias para una interacción persona-computadora efectiva *4a ed.* Boston:  Pearson/Addison Wesley.  **Caplin, Steve.** (2001).Íconos gráficos para el diseño de interfaces. Barcelona: Gustavo Gili | <http://tangible.media.mit.edu/>  <http://tangible.media.mit.edu/projects/Tangible_Bits/projects.htm> |