

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: Fundamentos del diseño	5. Clave: 10497
6. HC: 3 HL: HT: HPC: HE: 3 CR: 6	
7. Ciclo escolar: 2008-2	8. Etapa de formación a la que pertenece: Disciplinaria
9. Carácter de la unidad de aprendizaje: Optativa	
10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje: Ninguna	

Elaboró: Dra. Lucila Arellano	Vo.Bo.: Arq. Mario Macalpin Coronado
Fecha: Agosto 2008	Puesto: Subdirector

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.

En este curso el alumno se enriquecerá con el conocimiento de los primeros documentos sobre la teoría del diseño y la profesión en la cual busca su sustento, para robustecer su práctica proyectual.

Esta asignatura se ubica en la etapa disciplinaria, en el área de comunicación visual y es requisito para el resto de las materias teóricas de la carrera ya que establece las bases para el entendimiento del acto de comunicación humana.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Analizar y difundir los primeros documentos que le permiten afirmar su actividad proyectual, conocer las fuentes y raíces que nutren y hacen posible la comunicación gráfica.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO.

Desarrollo del pensamiento crítico sobre la génesis del diseño gráfico.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

UNIDAD I

Encuadre del curso.

Competencia:

Registrar las principales fuentes o escritos que dieron origen a la génesis del diseño gráfico abarcando desde 1893 hasta 1930.

Contenido

Duración

- 1.1. Exposición general del curso
 - 1.1.1. La importancia de la teoría de la comunicación gráfica.
 - 1.1.2. Descripción temática del contenido del curso.
 - 1.1.3. Bibliografía.
 - 1.1.4. Descripción del procedimiento de evaluación.

1.5 hrs.

UNIDAD II

fundamentos del diseño

Competencia:

Difundir al alumno cómo surge la teoría del diseño entre el debate del funcionalismo i el formalismo a partir de 1850. la teoría como una actividad humana a través de la proyección del objeto gráfico a partir de evidencias escritas de diferentes autores reconocidos.

V. DESARROLLO POR UNIDADES.

UNIDAD III

Proceso de Metodología

Competencia:

Comprender el proceso de comunicación, a través del estudio y análisis de su estructura para establecer la relación entre comunicación, mensaje y significado, que permitan proponer la transmisión de mensajes en forma visuales, fomentando así una actitud crítica y selectiva de los factores que conforman el producto gráfico.

Contenido

Duración

3.1 La Bauhaus

3 horas

3.2 La Escuela superior de Diseño D'ULM

3 horas

UNIDAD IV

El proyecto moderno.

Competencia:

Después de la segunda Guerra mundial aparecen múltiples críticas al racionalismo estético y al funcionalismo. El alumno razonará sobre la preocupación de aquella época sobre el buen diseño preocupados por definir objetos estándares que tuvieran coherencia formal con sus efectos psicológicos.

Contenido	Duración
4.1 Qué hace que una revista sea moderna por M. F. Agha	3 horas
4.2 La expresión visual por Ashley Havinden	3 horas
4.3 El Arte en la industria por Walter P. Paepcke	3 horas
4.4 La función en el diseño moderno por György Kepes	3 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS				
No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1, 2	Definir el encuadre de la clase, el material de apoyo, bibliografía, y la dinámica de la clase. Se recomienda hacer un sondeo del grupo.	El profesor repartirá la carta descriptiva, los alumnos deberán tener una copia para la próxima clase en la que podrá haber réplica sobre la forma de evaluar, las entregas etc.	antología	3 hrs.
3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	El profesor junto con los alumnos decidirán quien se hará responsable de sacar copias sobre varios temas, tratando de que el material lo tengan los alumnos antes de la clase. Se sugiere que durante el curso los alumnos lean en clase, investiguen para poder debatir según la dinámica del grupo.	El alumno tendrá que buscar el material a través de diferentes fuentes bibliográficas. Logrando que el alumno se interese en la materia.	debate en grupo	28.5 hrs.

8, 9, 10, 12			Presentación del trabajo escrito y posible defensa ante sus compañeros.	
	Distinguir las diferentes corrientes y teorías del diseño, quienes fueron los ponentes de aquella época y como libraron las limitantes de la industria y los procesos de impresión de la época.			
15, 16		Generación de un ensayo sobre el tema a tratar, logrando que el alumno entienda y racionalice la información		
17, 18				
19, 20				
16.5 hrs.				

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO.

La estructura de la clase es, invariablemente, una explicación del profesor del tema del día, utilizando artículos e información teórica sobre el tema a tratar, para posteriormente el alumno realice un coloquio entre sus compañeros de clase donde participen y razonen lo que han leído previamente como proceso para adquirir la competencia del tema.

El profesor enfatizará en el ensayo sobre diversos temas tratados en clase en donde los alumnos deberán racionalizar e asimilar de qué manera influye en el diseño actual.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Requisitos a cumplir por el estudiante, congruentes con las evidencias de desempeño y las competencias.

•Criterios de acreditación.

- Tener 80% de asistencia como mínimo.
- El promedio de calificación de los ejercicios en clase deberá ser aprobatorio
- Cumplir con al menos el 80% de los ejercicios y controles de lectura

•Criterios de calificación y valor porcentual de las actividades realizadas.

- El examen teórico final tendrá un valor del 20 %
- Participación oral en clase 10 %
- La calificación promedio de los ejercicios (láminas/dibujos) tienen un valor del 70% de la calificación final.

•Criterios de evaluación cualitativos.

- Entrega puntual de las tareas, en fecha con limpieza, sin faltas de ortografía, con bibliografía de libros.
- Claridad en la argumentación de los ensayos.
- nota: Queda prohibido la bibliografía de internet que no sea de libro en pdf.
-

IX. BIBLIOGRAFÍA.	
Básica.	Complementaria.
<p>Varios. <i>Fundamentos del diseño gráfico</i>. Argentina. Infinito. 2001</p> <p>Ro, Josep. <i>Els fonaments del disseny gràfic</i>. España. Tripodos. 2002</p> <p>Aicher, <i>El mundo como proyecto</i>. México. Gustavo Gili. 1994</p> <p>Arfugh, L; Chaves, N.; Ledesma, M. <i>Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos</i>. Buenos Aires: Paidós, 1997.</p> <p>Argan, G. C.; <i>Walter Gropius y la Bauhaus</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 1983. Crps. M. <i>Métodos de diseño. Estrategias para el diseño de productos</i>. México. Limusa. 1999.</p> <p>Dondis, D. A. <i>La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual</i>. Gustavo Gili. 1990.</p> <p>Minguez, N. Villafañe, J. <i>Principios de teoría general de la imagen</i>. Madrid, Pirámide. 1996</p>	<p>Pevsner, N. Los orígenes de la arquitectura moderna y del diseño. Barcelona, Gustavo Gili. 1969.</p> <p>Potter, N. Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes. Barcelona: Paidós. 1999.</p>