

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: Creatividad en el Diseño	5. Clave: 20324
6. HC: 1 HL:	HT: 2 HPC: HE: 1 CR: 4
7. Ciclo escolar: 2015-2	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:	Ninguno

Elaboró: MDGD José Alberto Martínez Aguirre / MMER. DG. Beatriz Adriana Torres Román	Vo.Bo.: Arq. Mario Macalpin Coronado
Fecha: Mayo 2015	Puesto: Subdirector

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.

El estudiante generará el diseño enfocado al desarrollo de productos, imagen corporativa y portafolio, así como logística y desarrollo de exposiciones de proyectos en base a ideas creativas, acordes a las necesidades de su formación profesional y las necesidades a cubrir.

El curso apoya a las asignaturas de Diseño y Metodología de la Investigación, y propone complementar el proceso creativo para así poder conceptualizar correctamente ideas en un nuevo proyecto.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Implementar de una manera creativa soluciones para la creación de nuevas propuestas de imagen corporativa, empaque, portafolio y logística de exposición de proyectos a través de la exploración de nuevas técnicas, metodologías para así llegar a la solución de diferentes proyectos de diseño para la obtención de nuevas propuestas con una actitud propositiva, crítica e innovadora.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO.

Desarrollo de conceptos de diseño creativos en los cuales se pretende experimentar y explorar con diferentes materiales y métodos para su planeación y conceptualización, mismos que serán expuestos de manera pública para su retroalimentación y evaluación.

V. DESARROLLO POR UNIDADES	
Encuadre del curso.	Duración: 3 horas
Descripción temática del contenido del curso, del procedimiento de evaluación y la bibliografía.	
Unidad I DESARROLLO DE IDEAS	Duración: 10 horas
Competencia: Definir y clasificar nuevos conceptos y/o diseños, a través del análisis de diversos ejemplos y la investigación de casos exitosos, para la comprensión de cómo y cuando afecta la creatividad en este proceso. Todo con una actitud analítica, selectiva, colaborativa y flexible.	
Contenido: 1.1 La creatividad, el contexto y el ser humano. 1.2 Psicología y comunicación. 1.3 Desarrollo de ideas. 1.3.1 Cómo desarrollar la creatividad. 1.3.2 Facilitadores y obstáculos de la creación. 1.3.3 La organización creativa. 1.4 El desarrollo de un nuevo proyecto. 1.4.1 Diseño gráfico y su concepto. 1.4.2 El diseño gráfico como arte interpretativa. 1.4.3 Las artes interpretativas, el humanismo y el diseño gráfico.	

Unidad II

Duración: 15 horas

CREATIVIDAD Y DISEÑO DE PRODUCTO

Competencia:

Interpretar y analizar las diferentes necesidades del cliente a través de la investigación y discusión con la finalidad de resolver una problemática de diseño utilizando diferentes formas de exploración, conceptualización y desarrollo de ideas, todo esto con una actitud propositiva e innovadora.

Contenido:

2.1 La creatividad para el diseño de un producto.

2.2 Creatividad en la mercadotecnia.

2.3 Estrategias de diseño.

2.3.1 Crear para el mercado.

2.3.1.1 Observación / Imaginación / Uso de analogías.

2.3.1.2 Subversión / Nuevas ideas.

2.4 Presentación del producto.

2.5 Lanzamiento del producto.

2.5.1 Campaña de promoción.

2.5.2 Estrategias de difusión.

2.5.3 Enfoque en el público potencial.

2.6 Evaluación de resultados.

Unidad III

Duración: 20 horas

CREATIVIDAD Y ÁMBITO LABORAL

Competencia:

Diseñar y justificar una solución creativa a la presentación de proyectos en el ámbito laboral a través del diseño de proyectos diversos. Todo esto con una actitud analítica, colaborativa, innovadora, propositiva y flexible.

Contenido:

3.1 Empleadores

3.2 El perfil de un diseñador.

3.2.1 Diseño personal.

3.2.1.1 La creatividad y los hábitos.

3.2.1.2 La personalidad creativa.

3.2.1.1 Estimulación aleatoria.

3.2.1.2 Lluvia de ideas.

3.3 Trabajo en equipo.

3.3.1 Creatividad individual y creatividad grupal.

3.4 Diagnóstico y autodiagnóstico de la creatividad.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRACTICAS				
No.	Competencia	Descripción	Material de Apoyo	Horas
1	Investigar y analizar proyectos de diseño exitosos por medio de la examinación y discusión de sus características, para desarrollar un nuevo proyecto de identidad con actitud analítica, creativa y propositiva.	Diseño de elemento gráfico	Imágenes previamente obtenidas, software de diseño, material de impresión.	8
2	Diseñar un nuevo producto así como su campaña publicitaria a través de diferentes formas de desarrollo creativas para la aplicación de ideas previamente obtenidas a base de proyectos experimentales. Todo esto con una actitud analítica, creativa, flexible y propositiva.	Diseño de producto y campaña promocional	Material a elegir por alumno.	8
3	Diseñar un portafolio para exposición de proyectos personales por medio de planeación, exploración de materiales y técnicas así como el autoanálisis e investigación, con una actitud selectiva, creativa y propositiva.	Diseño y presentación de portafolio profesional	Material a elegir por alumno.	8
4	Diseñar la exposición experimental de un proyecto, para mostrarlo creativamente, por medio del trabajo en equipo y la correcta planeación de un proyecto colaborativo con una actitud analítica, flexible creativa y propositiva.	Exposición experimental de proyectos	Material a elegir por alumno.	8

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: bocetaje, planeación, dirección, locación, sesión fotográfica, impresión de originales y montaje.
- 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 (repentinias, mesas de discusión, investigaciones).
- Pláticas con expositores, especialistas, profesionales, técnicos y usuarios de la comunicación visual; visitas a empresas e instituciones afines a esta materia.

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.

IX. BIBLIOGRAFÍA.	
Básica.	Complementaria.
<p>Jorge Ramón Pedroza. (2007). Creatividad Efectiva. México: EGADE Campus Monterrey.</p> <p>Estanislao Bachrach. (2012) Ágilmente: aprende como funciona tu crebro para potenciar tu creatividad y vivir mejor. España: Sudamericana</p> <p>Román Esqueda. (2003) El juego del diseño. México: Diseño.</p> <p>Rodríguez Estrada, Mauro. (2006) Manual de creatividad. México: Trillas.</p> <p>José Corona. (2015). Creatividad: P.I.C.A.R. reúne la esencia creativa de Edward de Bono, Alex Osborn, Tony Buzan y otros gurús.. México: José Corona / Kindle app.</p> <p>Raúl E. Maciel. (2012) 50 caminos para ser más creativo. México: Raúl E. Maciel / Kindle app.</p>	<p>Edwin Catmull. (2014) Creatividad, S.A.: Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá. México: CONECTA.</p> <p>Colección libros de autoayuda y creatividad. (1997) Arte terapia. México: Gaia ediciones.</p>