

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA.**  
**COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA.**  
**COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA**

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS.**

<b>I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN</b>	
1. Unidad Académica: <b>Facultad de Arquitectura y Diseño</b>	
2. Programa de estudio: <b>Licenciatura en Diseño Industrial</b>	3. Vigencia del plan: <b>2006-2</b>
4. Unidad de aprendizaje: <b>Comunicación de Proyectos</b>	5. Clave: <b>8333</b>
6. HC: <b>2</b> HL:	HT:                      HPC:                      HE:                      CR: <b>4</b>
7. Ciclo escolar: <b>2008-2</b>	8. Etapa de formación a la que pertenece: <b>Disciplinaria</b>
9. Carácter de la unidad de aprendizaje: <b>Obligatoria</b>	
10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje: <b>8327</b>	

Elaboró: <b>Mtra. Idolina Ledgard Garcia, Mtra. Alma Sonia Bejarano S. y L.D.I. Marco Junior Vargas Luna.</b>	Vo.Bo.: <b>Arq. Mario Macalpin Coronado</b>
Fecha: <b>Junio 2009</b>	Puesto: <b>Subdirector</b>

## **II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.**

En el curso de Comunicación de proyectos en el diseño Industrial, se busca introducir al alumno a la comprensión y asimilación de conceptos de la comunicación de los trabajos realizados en su semestre actual y a lo largo de sus anteriores semestres, ejercitando las técnicas de redacción con ayuda de la gramática y ejercicios de ortografía; así como la creación de diversas herramientas digitales para la presentación de los mismos, tales como páginas web, manejo de animaciones de sus proyectos, igualmente planear y elaborar su portafolio .

## **III. COMPETENCIA DEL CURSO.**

Aplicar los conceptos de presentación y comunicación de los productos realizados hasta el momento enfocándose en la innovación tecnológica y digital trabajando de manera transdisciplinaria con las diversas asignaturas: Diseño V, Materiales y procesos III, Informática III, Dibujo Técnico Industrial asistido por computadora e Ilustración; todo ello con la finalidad de desarrollar en los alumnos la capacidad de comunicar sus proyectos de forma veraz y profesional.

## **IV. EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO.**

Durante el transcurso del semestre, el (los) alumno (s) como resultado de su investigación deberán exponer sus avances en la comunicación de un producto, elaboración de su carpeta profesional, realizar una página web para impulsar el desarrollo de sus diseños ante la sociedad, o un video que reflejará los conocimientos teóricos y prácticos de su profesión.

## V. DESARROLLO POR UNIDADES.

**Introducción:**

**Duración: 1 hora.**

### **ENCUADRE E INTRODUCCIÓN 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:            Conceptos básicos de la comunicación.**

#### **Competencia:**

Adquirir habilidades y destrezas al redactar, para producir diversos textos; reconociendo los roles y funciones del diseñador en diversos medios. Se conocen y aplican las distintas formas de redacción periodística interpretativa y de opinión.

**Contenido:**

**Duración: 6 Hrs.**

**1. Explicación de los conceptos básicos de la comunicación.**

- 1.1 Revisión de las normas y técnicas de redacción
- 1.2 Comunicación Impresa Aplicada
- 1.3 Lenguaje y Comunicación
- 1.4 Actualización en gramática y las reglas de ortografía

**Unidad II. El entorno de los medios audiovisuales con el Diseño Industrial .**

**Competencia:**

Identificar y analizar los diferentes conceptos utilizados en la comunicación de proyectos dentro del Diseño Industrial. Así mismo la comprensión de los diversos temas que se enfocan al despliegue de las funciones de presentación y exposición de los productos y la aplicación de varias técnicas digitales para una mejor interpretación del tema.

**Contenido:**

**Duración 7 Hrs.**

**2. El entorno de los medios audiovisuales con el Diseño Industrial**

- 2.1 Comunicación Audiovisual
- 2.2 Comunicación Institucional
- 2.3 Tecnología Audiovisual
- 2.4 Sonido
- 2.5 Comunicación televisiva

### **Unidad III:**

#### **3. Ambientación en programa digital para la comunicación de proyectos en tres dimensiones.**

#### **Competencia:**

Reunir, organizar, analizar y evaluar la integración de varias herramientas digitales, para crear un enfoque de comunicación entre el diseñador y sus proyectos por medio de animación y fotorealismo virtual, ésto con la finalidad de transmitir eficientemente lo que diseña.

#### **Contenido:**

**Duración 8 Hrs.**

3.1 Comunicación Videográfica

3.2 Multimedia

3.3 Fotografía digital

### **Unidad IV:**

#### **1. Tipografía, colores y la relación con varias herramientas digitales para crear sitios web y portafolios profesionales.**

#### **Competencia:**

Analizar, valorar y realizar diversas actividades enfocadas a la aplicación de herramientas digitales como: dreamweaver mx para la creación de un sitio web y carpeta profesional, tomando como base los aspectos de tipografía y colores de una forma concisa en donde el alumno comprenderá la combinación de varios aspectos del diseño industrial con el diseño gráfico.

**Contenido:****Duración 10 Hrs.**

- 4.1 Qué es la tipografía.
- 4.2 Aspectos tipográficos y necesidades.
- 4.3 Tipos y cuerpos de las letras.
- 4.4 Anatomía de los tipos.
- 4.5 Tono, valor y saturación del color en la tipografía.
- 4.6 Esquemas básicos del color.
- 4.7 Transparencia del color.
- 4.8 Triángulo cromático y temperatura del color.

**5.0 Configuración de carpetas, servidor y folder de trabajo.**

- 5.1 Barras de navegación, textos y tablas.
- 5.2 Inserción de objetos JPG, etc.

**VI. METODOLOGÍA DE TRABAJO.**

En cada uno de los ejercicios de diseño:

- Planteamiento y planeación del ejercicio.
- Investigación.
- Diagrama.
- Desarrollo de la propuesta de carpeta profesional, página web y tarjetas de presentación.

**VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.**

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

- **Criterios de acreditación:**
  - Calificación mínima aprobatoria: 60.
  - Cumplir por lo menos con el 80 % de asistencias, (Valor 20%)
  - Entrega de los trabajos en tiempo y forma acordados. (Valor 30%)
- **Criterios cualitativos para la evaluación:**
  - Constancia en las revisiones y calidad del producto a diseñar de la propuesta final. (Valor 50%)
  - Concordancia entre el resultado y los objetivos de diseño planteados.
  - Información completa, legible y correcta de las presentaciones finales.

**VIII. BIBLIOGRAFÍA.**

<b>Básica</b>	<b>Complementaria</b>
<p>1. <b>PÉREZ</b>, López, Cesar <i>Dreamweaver 8: desarrollo de páginas web con PHP y MySQL, 1ª Edición, España año 2007.</i></p> <p>2. <i>Diseño con tipografía: exposiciones 5</i>, Ed. McGraw-Hill, Maryland, USA. 2001.</p> <p>3. <b>BURGOS</b>, Daniel. <i>3D Studio Max práctico: guía de aprendizaje</i>, Ed. Osborne- McGraw-Hill, año 2000.</p> <p>4. <b>CORRALES</b>, <i>Proyectos de comunicación: una</i></p>	<p>5. <b>EISEMAN</b>, Leatrice, <i>Pantone guide to communicating with color</i>, Ed. Grafix- press (7ª edición). U.S.A. Año 1995.</p> <p>6. <b>YELAVICH</b>, Susan, <i>Profile Pentagram Design</i>, Ed. Phaidon. Londres. Año 2004.</p> <p>7. <b>BAIZERMAN</b>, J.Lauria y Suzanne, <i>California Design</i>,</p>

*estrategía en la práctica profesional del comunicador*, 3era Edición – Ediciones ITESO - 1991.

Ed. Eudorah. USA. 2005.