

# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

## COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

### PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Instituto Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2022-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Comunicación Visual
- 5. Clave:** 40095
- 6. HC:** 02 **HT:** 01 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 05
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



#### Equipo de diseño de PUA

Susana Rodríguez Gutiérrez  
Martha Alcaraz Flores

#### Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata  
Paloma Rodríguez Valenzuela

**Fecha:** 09 de febrero de 2021

## **II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

El propósito de esta unidad de aprendizaje es comprender los elementos del lenguaje visual, a través de fundamentos teóricos y métodos de diseño, que habrán de llevar al alumno al desarrollo de una alfabetidad visual, que le permita emitir mensajes de comunicación visual en dos dimensiones, para atender necesidades individuales y/o sociales; así mismo aporta habilidades manuales de representación, y la formación del pensamiento crítico para establecer la correspondencia entre el entendimiento e interpretación de las necesidades en un mensaje de diseño gráfico.

Se ubica en la etapa disciplinaria, con carácter de obligatoria y forma parte del área de Comunicación Visual del programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico.

## **III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Aplicar los elementos que distinguen el lenguaje visual, a través del uso de métodos y fundamentos teóricos, con la finalidad de adquirir la alfabetidad visual y así emitir mensajes de comunicación en dos dimensiones, con actitud ética, propositiva y creativa.

## **IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE**

Realiza producto de diseño gráfico empleando la conceptualización visual, y cumpla con las características propias de los elementos morfológicos, estructurales, creativos y argumentativos. Se debe presentar el producto, siguiendo los requerimientos solicitados por el docente.

## V. DESARROLLO POR UNIDADES

### UNIDAD I. Generalidades de la comunicación visual, su evolución, así como los procesos y sus elementos

**Competencia:**

Distinguir los conceptos generales de la comunicación visual, así como su evolución y procesos, a través de la aplicación del lenguaje visual y la gramática de las formas, para identificar mensajes de comunicación visual, manteniendo una actitud crítica, congruente y creativa.

**Contenido:****Duración:** 12 horas

- 1.1. Concepto de comunicación visual
- 1.2. Evolución del concepto de Comunicación Visual, desde A. Dondis, Jorge Frascara, Joan Costa, Bruno Munari, Luz del Carmen Vilchis
- 1.3. Nuevo paradigma de la comunicación visual
- 1.4. Emitir mensajes visuales con sentido
- 1.5. El Diseño Gráfico en la comunicación visual
  - 1.5.1. La Comunicación como elemento esencial del diseño gráfico
  - 1.5.2. Elementos en un mensaje visual
  - 1.5.3. Procesos para construir mensajes visuales
  - 1.5.4. Relación de la comunicación visual y el Diseñador Gráfico

## UNIDAD II. Elementos de un lenguaje visual

### **Competencia:**

Relacionar los elementos de un proceso de construcción de conceptos en mensajes visuales, a través del reconocimiento del lenguaje visual y significación de sus propios elementos, para distinguir su aplicación en futuros productos de comunicación visual, manteniendo una actitud crítica, congruente y creativa.

### **Contenido:**

**Duración:** 10 horas

2.1. Definición de concepto y proceso para conceptualizar

2.2. Construcción de una alfabetidad visual

2.3. Aplicación de los elementos del lenguaje visual (Elementos conceptuales, visuales, de relación, prácticos) en composiciones visuales que representen conceptos

2.4. Los significantes del mensaje

### UNIDAD III. Comunicación visual para la emisión de mensajes

**Competencia:**

Resolver problemas de mensajes de comunicación visual, a través del uso de conceptos de diseño además de considerar los distintos elementos del lenguaje visual, la morfología, la gramática y la significación, para desarrollar soluciones de comunicación visual, valorando el orden del proceso y su importancia, con una actitud creativa, racional y crítica.

**Contenido:****Duración:** 10 horas

- 3.1. Aspectos tipográficos como elementos de comunicación en el sentido morfológico
- 3.2. Conocimiento básico sobre el color
- 3.3. La sintaxis, sintáctica y pragmática en su relación con la comunicación visual
- 3.4. El diseñador gráfico como un comunicador de mensajes
  - 3.4.1. La responsabilidad social del diseñador gráfico como comunicador
  - 3.4.2. Impacto del diseño gráfico en la historia hasta nuestros días. (momentos históricos, movimientos sociales, políticos, ideológicos)
- 3.5. Diseñar producción gráfica considerando elementos conceptuales y técnicos del diseño gráfico

## VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
<b>UNIDAD II</b>				
1	Sistema de proceso para conceptualizar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica.</li> <li>2. Identifica una ruta de relación de los elementos.</li> <li>3. Estructura una trayectoria de trabajo.</li> <li>4. Entrega trabajo de práctica.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Internet</li> <li>• Recursos bibliográficos</li> <li>• Colores</li> <li>• Hojas</li> </ul>	3 horas
2	Mensajes visuales en la publicidad	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica.</li> <li>2. Analiza la significación de mensajes</li> <li>3. Ejemplifica con recursos propios mensajes similares.</li> <li>4. Entrega trabajo de práctica.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Internet</li> <li>• Recursos bibliográficos</li> <li>• Colores</li> <li>• Hojas</li> </ul>	3 horas
<b>UNIDAD III</b>				
3	Proceso conceptual	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Delimita los elementos del proceso.</li> <li>2. Elabora esquemas con las diferentes técnicas de lluvias de ideas.</li> <li>3. Argumenta los elementos del proceso.</li> <li>4. Propone soluciones visuales conceptuales</li> <li>5. Presenta las soluciones seleccionadas ante grupo y docente.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Internet</li> <li>• Recursos bibliográficos</li> <li>• Colores</li> <li>• Hojas</li> </ul>	10 horas

## VII. MÉTODO DE TRABAJO

**Encuadre:** El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

### **Estrategia de enseñanza (docente):**

- Presenta información sobre los conceptos básicos
- Presenta ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa reportes de prácticas y actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

### **Estrategia de aprendizaje (alumno):**

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de prácticas
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades y prácticas en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

## VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

### **Criterios de acreditación**

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

### **Criterios de evaluación**

- Evaluaciones .....20%
- Análisis de mensajes visuales..... 20%
- Esquema..... 20%
- Producto de diseño gráfico..... 40%
- Total.....100%**

## IX. REFERENCIAS

### Básicas

Dondis, A. (1980). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gill. [clásica]

Frascara, G. (2004). *Diseño Gráfico para la gente: Comunicaciones de masas y cambio social*. Ediciones Infinito. [clásica]

Lupton E., Phillips, J. (2016). *Diseño gráfico: Nuevos fundamentos*. Gustavo Gill., Nva. ed. revisada y ampliada.

Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología proyectual*. Gustavo Gill., Nva. ed. revisada.

Vilchis, C. (2016). *La semiosis de la hermeneútica de los lenguajes gráficos no lineales*. Qartuppi, S. de R.L. de C.V

Wong, W. (1979). *Fundamentos del diseño: Diseño bidimensional*. Gustavo Gill [clásica]

### Complementarias

Andrews, M.; Van Leeuwen, M.; Van Baaren, R. (2016). *Persuasión. 33 técnicas publicitarias*. Ed. Gustavo Gili.

Benitez, A. (2011). Construcción del sentido del mensaje diseñado. *FOROALFA*. <https://foroalfa.org/articulos/construccion-de-sentido-del-mensaje-disenado>

Corbin, J. (2020). *12 tipos de lenguaje y sus características*. <https://psicologiaymente.com/social/tipos-de-lenguaje>

Elam, K. (2015). *La geometría del diseño Estudios sobre la proporción y la composición* (2ª ed.). Gustavo Gili. [clásica]

La Cruz, M. (2010). *Polisemias visuales: Aproximaciones a la alfabetización visual en la sociedad intercultural*. Alvisual

Núñez, F. (abril 2013). La sintaxis del Diseño Gráfico. *FOROALFA*. <https://foroalfa.org/articulos/la-sintaxis-del-diseno-grafico>

## **X. PERFIL DEL DOCENTE**

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Comunicación Visual debe contar con título de Licenciado en Diseño Gráfico o área afín, con conocimientos sobre la teoría básica del diseño gráfico, comunicación visual, producción gráfica y estar en la vanguardia del diseño mismo; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo.