

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:** Conceptualización Visual del Diseño Gráfico
- 5. Clave:** 40101
- 6. HC:** 01 **HT:** 03 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **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

Gloria Azucena Torres de León
Susana Rodríguez Gutiérrez

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

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de esta unidad de aprendizaje es solucionar problemas de conceptualización en la comunicación visual, a través del entendimiento de los procesos mentales y creativos, que forman parte de la estructura de un proceso conceptual, así mismo que le permita emitir mensajes de comunicación visual disruptivos. Por otra parte, aporta habilidades sobre técnicas para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo. Es una asignatura de carácter obligatorio, correspondiente a la etapa disciplinaria que pertenece al área de Comunicación Visual.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Construir conceptos de diseño visual a través de modelos de procesos creativos experimentales para estructurar, desarrollar y generar, soluciones visuales que respondan a necesidades de usuarios específicos; con responsabilidad, pensamiento crítico y creativo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Presentación oral de un producto de diseño gráfico que proyecte la solución de problemas de conceptualización, en correspondencia a un sector específico de usuarios y la argumentación del mismo.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. El concepto mental

Competencia:

Comprender la estructura de un concepto mental a través del análisis de modelos creativos para entender su percepción, abstracción y generalización; y así formular su propia idea; con un sentido innovador y propositivo.

Contenido:

- 1.1 Estructura de un concepto mental
 - 1.1.1 La percepción
 - 1.1.2. La abstracción
 - 1.1.3. La generalización

Duración: 6 horas

UNIDAD II. La creatividad en la comunicación visual

Competencia:

Identificar los tipos de pensamientos creativos en la comunicación visual mediante técnicas creativas, para proponer soluciones visuales disruptivas; con ética profesional y una actitud creativa.

Contenido:

Duración: 6 horas

- 2.1. Pensamiento creativo
 - 2.1.1 Pensamiento divergente
 - 2.1.2. Pensamiento convergente
 - 2.1.3. Técnicas creativas
- 2.2. Pensamiento visual
- 2.3. Pensamiento Analógico
- 2.4. Neurociencias y creatividad
- 2.5. Semiosis y generación de conceptos visuales.

UNIDAD III. Referencias de modelos creativos para generar soluciones visuales

Competencia:

Aplicar los diferentes tipos de pensamientos en el proceso creativo, a través de la implementación de distintos modelos para generar soluciones visuales, con un sentido productivo y responsable.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 3.1 El proceso creativo según Graham Wallas
 - 3.1.2. Preparación
 - 3.1.3. Incubación
 - 3.1.4. Iluminación
 - 3.1.5. Verificación
- 3.2. Aplicación de un modelo conceptual (Pensar- Producir signos conceptuales)
- 3.3. Elemento base (Idea-tema)
- 3.4. Contextualización del elemento (Semantización)
 - 3.4.1. Intangibles
 - 3.4.2. Intangibles
- 3.5. Equivalencia gráfica (Íconos y símbolos)
- 3.6. Experimentación de técnicas visuales
- 3.7. Morfología
 - 3.7.1 Síntesis
 - 3.7.2 Abstracción (nivel de iconicidad)
- 3.8. Necesidad comunicacional
 - 3.8.1 Código del mensaje
- 3.9. Gramática visual
 - 3.9.1. Nivel morfológico
 - 3.9.2 Nivel semántico
- 3.10. Alfabeto visual
 - 3.10.1. Sintaxis visual

3.10.2. Semantización

3.11. Codificación

3.12. Hipótesis visuales conceptuales

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Esquema	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Identifica los elementos de construcción de un concepto. 3. Representa de manera creativa e iconográfica la naturaleza del concepto. 4. Entrega trabajo de práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora. ● Internet. ● Recursos bibliográficos ● Colores ● Hojas 	6 horas
UNIDAD II				
2	Ejercicios de creatividad en relación a los distintos tipos de pensamientos: convergente, divergente, analógico.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Identifica los distintos pensamientos. 3. Desarrolla los ejercicios de manera práctica según las indicaciones del docente y para cada uno de los tipos de pensamientos. 4. Entrega trabajo de práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora. ● Internet. ● Recursos bibliográficos ● Colores ● Hojas 	12 horas
UNIDAD III				
3	Aplicación de un modelo conceptual en un producto de diseño	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Selecciona el tema central sobre el cual habrá de construirse el discurso visual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Hojas ● Computadora ● Internet ● Plumones ● Cañón 	30 horas

		<ol style="list-style-type: none">3. Selecciona el formato de proyección del diseño.4. Ejecuta cada uno de los pasos mencionados en la Unidad III, sobre un proceso de diseño conceptual.5. Recibe comentarios y observaciones al producto de diseño realizado previo a su presentación.6. Presenta en exposición oral y visual los resultados obtenidos, frente a grupo y docente.		
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

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 y resuelve 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

- Exámenes..... 20%
- Prácticas..... 40%
 - Análisis de mensajes visuales (20%)
 - Esquemas (20%)
- Producto de diseño gráfico..... 40%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Dondis, A. (1980). <i>La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual</i>.: Gustavo Gill. [clásica]</p> <p>Frascara, G. (2004). <i>Diseño Gráfico para la gente: Comunicaciones de masas y cambio social</i>. Ediciones Infinito. [clásica]</p> <p>LeFevre, M. (2019). <i>Managing design: Conversations, project controls and best practices for commercial design and construction projects</i>. Hoboken. John Wiley & Sons.</p> <p>Lupton E. y Phillips, J. (2016). <i>Diseño gráfico: Nuevos fundamentos</i>. Gustavo Gill., Nva. ed. revisada y ampliada.</p> <p>Munari, B. (2016). <i>Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología proyectual</i>. Gustavo Gill. Nva. ed. revisada.</p> <p>Vilchis, C. (2016). <i>La semiosis de la hermenéutica de los lenguajes gráficos no lineales</i>. Qartuppi, S. de R.L. de C.V</p> <p>Wagner, A. & Sherwin, R. (2014). <i>Law, Culture and Visual Studies</i>. EUA: Springer. [clásica]</p> <p>Wong, W. (1979). <i>Fundamentos del diseño: Diseño bidimensional</i>. Gustavo Gill. [clásica]</p>	<p>Andrews, M.; Van Leeuwen, M. y Van Baaren, R. (2016). <i>Persuasión. 33 técnicas publicitarias</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Benítez, A. (2011). Construcción del sentido del mensaje diseñado. <i>FOROALFA</i>. https://foroalfa.org/articulos/construccion-del-sentido-del-mensaje-disenado. [clásica]</p> <p>Corbin, J. (2020). <i>12 tipos de lenguaje y sus características</i>. https://psicologiaymente.com/social/tipos-de-lenguaje</p> <p>Elam, K. (2015). <i>La geometría del diseño Estudios sobre la proporción y la composición</i> (2ªed.). Gustavo Gili. [clásica]</p> <p>La Cruz, M. (2010). <i>Polisemias visuales: Aproximaciones a la alfabetización visual en la sociedad intercultural</i>. Alvisual. [clásica]</p> <p>Martin, P. (2016). <i>Visual Communication: Images with Messages</i>. EUA: Wadsworth Publishing.</p> <p>Núñez, F. (abril 2013). La sintaxis del Diseño Gráfico. <i>FOROALFA</i>. https://foroalfa.org/articulos/la-sintaxis-del-diseno-grafico. [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Conceptualización Visual del Diseño Gráfico 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.