

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:** Composición Gráfica
- 5. Clave:** 40103
- 6. HC:** 01 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 04
- 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
José Ramón Rodríguez Esquer

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

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 11 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de esta unidad de aprendizaje es conocer los principios de composición gráfica. Desarrollar habilidades para conseguir diseños aplicando la forma, jerarquía, equilibrio y movimiento para lograr una comunicación visual efectiva. Esta unidad de aprendizaje aporta herramientas para que el estudiante desarrolle competencias en un nivel elemental y habilidades para el aprendizaje en niveles superiores.

Es una asignatura de carácter obligatorio que pertenece al área de Comunicación Visual y forma parte del grupo de unidades de aprendizaje del PE de Diseño Gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar los elementos de la composición gráfica, de manera teórica y práctica con evidencias que le permitan reconocer y aplicar sus principios, para generar criterios sobre formación de piezas gráficas en un marco de responsabilidad, dedicación e ingenio creativo.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Presentar una carpeta de trabajos que demuestre el conocimiento de la composición gráfica en distintas aplicaciones, así como presentar un ensayo sobre el manejo de la composición visual.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Introducción a la composición

Competencia:

Aplicar los principios de la composición, a través de sus elementos, espacio y orden o estructura, para determinar cómo es percibido por el ser humano, con un sentido analítico y proactivo.

Contenido:

- 1.1 Elementos
- 1.2 Espacio
- 1.3 Orden o Estructura

Duración: 4 horas

UNIDAD II. Forma y jerarquía

Competencia:

Aplicar la forma y jerarquía visual, a través de productos de diseño, para lograr una armonía gráfica, con una actitud abierta y reflexiva.

Contenido:

- 2.1 Forma simple y forma compleja
- 2.2 Jerarquía visual
- 2.3 Figura y fondo
- 2.3 Forma, color y espacio en la composición

Duración: 4 horas

UNIDAD III. Equilibrio

Competencia:

Justificar el equilibrio de un diseño por medio de las propiedades del color, con trazos rápidos de dibujo a color, para representar y comunicar ideas con una actitud propositiva y creativa.

Contenido:

- 3.1 Espacio compositivo
- 3.2 Peso visual
- 5.4 Simetría
- 3.5 Asimetría

Duración: 4 horas

UNIDAD IV. Movimiento

Competencia:

Aplicar la estabilidad, el dinamismo y el ritmo, a través de los distintos tipos de composiciones, para lograr diseños con movimiento, con una actitud creativa y propositiva.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 4.1 Estabilidad
- 4.2 Dinamismo
- 4.3 Ritmo
- 4.4 Tipos de composiciones
 - 4.4.1 Vertical
 - 4.4.2 Horizontal
 - 4.4.3 Diagonal
- 4.5 Repeticiones

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Introducción a la Composición	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Identifica elementos, espacio y orden o estructura. 3. Estructura un esquema gráfico. 4. Entrega trabajo de práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora. ● Internet. ● Recursos bibliográficos ● Colores ● Hojas 	8 horas
UNIDAD II				
2	Forma y Jerarquía	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Analiza la forma y jerarquía 3. Ejemplificar con recursos propios los tipos de forma y jerarquía. 4. Entrega trabajo de práctica 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Recursos bibliográficos ● Colores ● Hojas 	8 horas
UNIDAD III				
3	Equilibrio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Elabora esquemas con los distintos tipos de equilibrio. 3. Argumentar la composición de un diseño por medio de los tipos de equilibrio. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Recursos bibliográficos ● Colores ● Hojas 	8 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Proponer soluciones visuales. 5. Presenta las soluciones seleccionadas ante el grupo y docente. 		
UNIDAD IV				
4	Movimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente para elaborar la práctica. 2. Elabora esquemas aplicando los tipos de movimiento 3. Proponer soluciones visuales conceptuales 4. Presenta las soluciones seleccionadas ante grupo y docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Internet ● Recursos bibliográficos ● Colores ● Hojas 	8 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 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

- Evaluaciones40%
- Proyecto final..... 60%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Arnheim, R. (2011). *El pensamiento visual*. Paidós. [clásica]
- Dabner, D. (2018). *Diseño gráfico, Fundamentos y prácticas*. Ed. Blume.
- Dondis, D. A. (2017). *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gili.
- Leborg, G. (2013). *Gramática Visual*. Gustavo Gili. [clásica]
- Lupton, E. & Cole, J. (2015). *Graphic Design: The New Basics*. Princeton Architectural Press.
- Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual*. Gustavo Gili.
- Müller-Brockmann, J. (2012). *Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos*. Gustavo Gili. [clásica]
- Olivares, J., Ramírez, M., & Cisneros, A. (2020). Síntesis visual del proceso de diseño gráfico de la marca Chivas, Club Deportivo Guadalajara. *Zincografía*, (8), 5-23. <https://doi.org/10.32870/zcr.v0i8.75>

Complementarias

- Arnheim, R. (2003). *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Alianza. [clásica]
- Farina, A. & Cure, S. (2019). *Diseño gráfico y pensamiento visual*. Gustavo Gili.
- Krause, J. (2014). *Visual Design: Creative Core*. Adams Media.
- Lupton, E. & Miller, J. (2019). *El ABC de la Bauhaus: La Bauhaus y la teoría del diseño*. Gustavo Gili.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de composición gráfica debe contar con título de Licenciado en Diseño, Arquitecto o área afín, con conocimientos avanzados de composición gráfica; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo.