

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:** Diseño de Señalización y Señalética
- 5. Clave:** 40106
- 6. HC:** 01 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 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:** Diseño de Identidad Gráfica



Equipo de diseño de PUA

José Ramón Rodríguez Esquer
Susana Rodríguez Gutiérrez

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

Contribuir a regular con eficiencia y seguridad el movimiento de las personas en un entorno dado a través del desarrollo en Soluciones Señaléticas. En esta unidad de aprendizaje se buscará integrar y sintetizar los conocimientos que, de metodología, color, semiótica, tipografía, pre prensa, sistemas de impresión y técnicas de representación en el desarrollo de diferentes proyectos de sistemas de señalización. Se ubica en la etapa disciplinaria, es de carácter obligatoria y necesita conocimientos básicos de geometría en relación al diseño gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar los conocimientos teórico-prácticos en el desarrollo de sistemas de comunicación gráfica, mediante el desarrollo de proyectos conceptuales y ejercicios de diseño en los cuales intervenga la aplicación de señalización y señalética, para conocer el alcance de la comunicación visual en relación a diferentes entornos de aplicación del diseño, con un enfoque creativo y funcional.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Presentar carpeta de trabajo donde se muestren los resultados de las actividades desarrolladas, estos incluyen ensayos, prácticas de clase, presentaciones y tareas.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Fundamentos teóricos de la señalética y señalización

Competencia:

Aplicar los aspectos teóricos que dan sustento a la señalética y señalización, a través de la utilización de los principios teóricos de composición visual para conocer el alcance de sus funciones en diferentes soportes gráficos, con responsabilidad y compromiso en el medio entorno donde se apliquen.

Contenido:

Duración: 7 horas

- 1.1 Señalización y señalética.
 - 1.1.1 Definiciones y simbología.
 - 1.1.2 Formas geométricas.
 - 1.1.2.1 Leyes de composición
 - 1.1.2.2 Sistemas de diagramación
 - 1.1.2.3 Características tipográficas
 - 1.1.3 Aplicaciones en la comunicación visual.
 - 1.1.4 Función social.
 - 1.1.5 Clasificación de señalética y señalización.
 - 1.1.5.1 Señales obligatorias
 - 1.1.5.2 Señales de prohibición
 - 1.1.5.3 Señales preventivas
 - 1.1.5.4 Señales informativas
- 1.2 Fundamentos teóricos del color aplicados en señalética y señalización.
 - 1.2.1 Clasificación del color.
 - 1.2.1.1 Color en señales de obligación
 - 1.2.1.2 Color en señales de prohibición
 - 1.2.1.3 Color en señales preventivas
 - 1.2.1.4 Color en señales informativas

UNIDAD II. Materiales y tecnologías

Competencia:

Distinguir los diferentes tipos de materiales en relación a los formatos, soportes, técnicas de representación y reproducción gráfica, mediante la comparación de los diferentes entornos físicos que determinen la utilización de los diversos sistemas de reproducción gráfica, con responsabilidad y compromiso al medio entorno donde se apliquen.

Contenido:

Duración: 5 horas

2.1 Sistemas de impresión.

2.1.1 Materiales

2.1.1.1 Formas y texturas

2.1.2 Formatos

2.1.3 Soportes

2.1.4 Técnicas de reproducción

2.1.4 Técnicas de representación

UNIDAD III. Normatividad y legalidad de la señalética y señalización

Competencia:

Aplicar los conocimientos teóricos del diseño gráfico tomando en cuenta el marco legal nacional e internacional en los que interviene la señalética y señalización, para la elaboración de un proyecto integral de diseño, con el ejercicio de la profesión en un marco de inclusión y responsabilidad social.

Contenido:

Duración: 4 horas

3.1 Normatividad

3.1.1 Diario oficial de la federación

3.1.1.1 Objetivo

3.1.1.2 Campo de aplicación

3.1.1.3 Referencias

3.1.2 Norma oficial Mexicana

3.1.2.1 Objetivo

3.1.2.2 Campo de aplicación

3.1.2.3 Referencias

3.1.3 Normas internacionales

IV. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Formas geométricas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre la aplicación de las formas geométricas utilizadas en la señalética. 2. Identifica las funciones de cada una. 3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos de geometría enfocados en señalética. 4. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) ● Colores básicos ● Regla, compás y escuadra 	4 horas
2	Leyes de composición	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre la aplicación de las leyes básicas de composición visual. 2. Identifica las funciones de cada una. 3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos las diversas leyes de composición enfocadas en señalética. 4. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) ● Colores básicos ● Regla, compás y escuadra 	4 horas
3	Señales obligatorias	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre la implementación de las señales obligatorias. 2. Identifica las funciones específicas del gráfico. 3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos del uso de las señales obligatorias. 4. Recibe retroalimentación por 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) ● Colores básicos ● Regla, compás y escuadra 	4 horas

		parte del docente.		
4	Señales de prohibición	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre la implementación de las señales de prohibición. 2. Identifica las funciones específicas del gráfico. 3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos del uso de las señales de prohibición. 4. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) ● Colores básicos ● Regla, compás y escuadra 	4 horas
5	Señales preventivas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre la implementación de las señales preventivas. 2. Identifica las funciones específicas del gráfico. 3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos del uso de las señales preventivas. 4. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) ● Colores básicos ● Regla, compás y escuadra 	4 horas
6	Señales informativas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre la implementación de las señales informativas. 2. Identifica las funciones específicas del gráfico. 3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos del uso de las señales informativas. 4. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) ● Colores básicos ● Regla, compás y escuadra 	4 horas
7	Color en señales de obligación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre la implementación del color 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) ● Colores básicos 	4 horas

		<p>señalética enfocado a las señales de obligación.</p> <ol style="list-style-type: none"> Identifica las funciones específicas del gráfico. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos del uso del color señalética enfocado a las señales de obligación. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Regla, compás y escuadra 	
8	Color en señales de prohibición	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las orientaciones del docente sobre la implementación del color señalética enfocado a las señales de prohibición. Identifica las funciones específicas del gráfico. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos del uso del color señalética enfocado a las señales de prohibición. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) ● Colores básicos ● Regla, compás y escuadra 	4 horas
9	Color en señales preventivas	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las orientaciones del docente sobre la implementación del color señalética enfocado a las señales preventivas. Identifica las funciones específicas del gráfico. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos del uso del color señalética enfocado a las señales preventivas. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) ● Colores básicos ● Regla, compás y escuadra 	4 horas
10	Color en señales informativas	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las orientaciones del docente sobre la 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel ● Plumones punta fina (negro) 	4 horas

		<p>implementación del color señalética enfocado a las señales informativas.</p> <ol style="list-style-type: none"> Identifica las funciones específicas del gráfico. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos del uso del color señalética enfocado a las señales informativas. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> Colores básicos Regla, compás y escuadra 	
UNIDAD II				
11	Sistemas de impresión.	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las orientaciones del docente sobre los diferentes sistemas de impresión utilizados para la reproducción de señales informativas. Identifica las funciones específicas del gráfico. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos del uso de sistemas de impresión utilizados para la reproducción de señales informativas. enfocado a las señales informativas. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> Laptop Cañón 	8 horas
12	Técnicas de reproducción	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las orientaciones del docente sobre las diferentes técnicas de reproducción correspondientes a los diversos tipos de señalización y señalética. Identifica las funciones específicas del gráfico. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos de las diferentes 	<ul style="list-style-type: none"> Laptop Cañón 	4 horas

		<p>técnicas de reproducción correspondientes a los diversos tipos de señalización y señalética.</p> <p>4. Recibe retroalimentación por parte del docente.</p>		
13	Técnicas de representación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre las diferentes técnicas de representación para plantear los diversos tipos de señalización y señalética. 2. Identifica las funciones específicas del gráfico. 3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos de las diferentes técnicas de representación para plantear los diversos tipos de señalización y señalética. 4. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Laptop ● Cañón 	4 horas
UNIDAD III				
14	Normatividad aplicada	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del docente sobre las leyes y códigos que regulan la señalización y señalética. 2. Identifica las funciones específicas del gráfico. 3. Desarrolla práctica en la que aplica ejemplos de las leyes y códigos que regulan la señalización y señalética 4. Recibe retroalimentación por parte del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Laptop ● Cañón 	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):

- Técnica expositiva y demostrativa.
- Asesoría académica.
- Instrucción guiada.
- Presentación de material de trabajo.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Presentaciones orales.
- Participación en prácticas de taller.
- Elaboración de propuestas de señalización y señalética.
- Modelos bidimensionales.
- Redacción de bitácoras
- Exploración sistemática de conceptos de teoría del diseño aplicada en la señalética y señalización.

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.

Por unidad temática se realizarán proyectos de diseño aplicado a la simbología y soportes bidimensionales (conceptualización, factibilidad, funcionalidad, originalidad, técnica y presentación).

Criterios de evaluación

- Prácticas de taller.....	30%
- Evaluaciones parciales.....	40%
- Tutoriales.....	10%
- Portafolio evidencias.....	20%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

Forlar, Arvinus (2010). *New Graphical Symbols for Many More*. RamDistribution [clásica]

Gobierno de México (2020). *Catálogo de Normas Oficiales Mexicanas*. <http://www.economia-noms.gob.mx/noms/inicio.do>

Rodríguez Morales, Luis (1989). *Para una teoría del diseño*. Tilde Azcapotzalco, UAM. México. [clásica]

Wucius, Wong (1985). *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Gustavo Gili. [clásica]

Complementarias

Frutiger, Adrián (1981). *Símbolos, signos y marcas*. Gustavo Gili [clásica]

Gobierno de México (2020). *Diario Oficial de la Federación*. <https://www.dof.gob.mx/>

Müller-Brockman, Josef (1979). *Sistemas de retículas*. Gustavo Gili [clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la Unidad de Aprendizaje de Diseño de Señalización y Señalética debe contar con título de Licenciatura en Diseño Gráfico o área afín, con conocimientos en teoría del diseño, composición visual, materiales, y medios impresos de reproducción.