

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:** Normatividad para el Diseño
- 5. Clave:** 40114
- 6. HC:** 02 **HT:** 00 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **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

Salvador Fierro Silva
José Ramón Rodríguez Esquer
Lizbeth Gonzalez Romero

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

La unidad de aprendizaje proporciona los aspectos básicos de la normativa vigente necesaria para ejercer su profesión éticamente y así desarrollar propuestas relativas al diseño gráfico en materia de derechos de autor, lineamientos, propiedad intelectual, patentes y marcas, con el fin de crear productos dentro de un marco de legalidad y responsabilidad social. Se ubica en la etapa disciplinaria, con carácter de obligatoria y forma parte del área de Gestión y Humanidades del programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar la normativa existente en torno al diseño gráfico, mediante la revisión de leyes, códigos y reglamentos pertinentes al proceso del diseño y la comunicación visual, para establecer criterios de ética profesional dentro de un marco legal, que otorgue certeza y honestidad al diseñador, con valores de respeto, lealtad y honestidad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elabora carpeta de reportes de lectura y ejercicios prácticos, mediante el estudio de casos en los que requiera el uso de la normatividad vigente en torno a proyectos de diseño gráfico.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Ética y normatividad

Competencia:

Distinguir la ética y normatividad, mediante el análisis de sus características, para conocer acciones correctas en su profesión, con actitud reflexiva y pensamiento crítico.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 1.1. Concepciones de ética y moral
- 1.2. Ética social
- 1.3. Ética profesional
- 1.4. Normatividad
 - 1.4.1. Reglas
 - 1.4.1.1. Técnicas
 - 1.4.1.2. Deónticas
 - 1.4.2. Ley
 - 1.4.3. Código
 - 1.4.4. Estatuto

UNIDAD II. Leyes y normas en el diseño

Competencia:

Distinguir las leyes y normas, mediante el análisis de sus características y propósitos que intervienen en el proceso de diseño, para identificar acciones correctas en su profesión, con actitud reflexiva y pensamiento crítico.

Contenido:

Duración: 14 horas

- 2.1. Leyes, Códigos y Reglamentos
 - 2.1.1. Ley sobre delitos de imprenta
 - 2.1.2. Reglamento de rótulos, anuncios y similares
 - 2.1.3. Reglamento de la Ley General de Salud en Materia de Publicidad
 - 2.1.4. Ley General de Salud en Materia de Etiquetado
 - 2.1.4.1. Norma Oficial Mexicana (NOM) NOM-051
 - 2.1.5. Ley Federal de Protección al Consumidor
 - 2.1.6. Ley de invenciones y marcas
 - 2.1.7. Ley Federal de Protección a la Propiedad Industrial
 - 2.1.8. Ley Federal del derecho de Autor
 - 2.1.8.1. Tipos de derechos
 - 2.1.8.2. Tipos de obras
 - 2.1.8.3. Sesión de derechos
 - 2.1.9. Registro
 - 2.1.9.1. Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR)
 - 2.1.9.2. Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI)

UNIDAD III. Prestación de servicios profesionales

Competencia:

Analizar la normativa existente en la práctica del ejercicio laboral, mediante la revisión de los tipos de contrato y titularidad, para establecer criterios de ética profesional dentro de un marco legal, que otorgue certeza y honestidad al diseñador, con valores de respeto, lealtad y honestidad.

Contenido:**Duración:** 10 horas

- 3.1. Tipos de contrato.
 - 3.1.1. Empleado – patrón
 - 3.1.2. Profesionista – cliente
 - 3.1.3. Estructura legal
- 3.2. Titularidad de propiedad industrial y derechos de autor
 - 3.2.1. Titularidad bajo relación laboral
 - 3.2.2. Titularidad bajo encargo sin subordinación laboral
- 3.3. Código de ética profesional del diseñador gráfico
- 3.4. Responsabilidad ante el Sistema de Administración Tributaria (SAT)

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 teorías y métodos básicos
- Presenta ejercicios prácticos relacionados con las temática
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre teorías y métodos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Participa activamente en clase
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades 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

- Examen20%
- Participación..... 20%
- Exposición..... 20%
- Carpeta.....40%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>DOF, (Julio, 2020). <i>DECRETO por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Federal del Derecho de Autor. Diario Oficial de la Federación</i> (DOF), https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5596012&fecha=01/07/2020</p> <p>Doman Bruck, E. (2013). <i>Business and Legal Forms for Graphic Designers</i>. Allworth. [clásica]</p> <p>Garza Treviño, J. G. (2007). <i>Valores para el ejercicio profesional</i>. Mc Graw-Hill. [clásica]</p> <p>Magaña Rufino, J. M. (2013). <i>Curso de Derechos de Autor en México</i>. Novum.[clásica]</p> <p>Magaña Rufino, J. M. (Diciembre, 2014). Titularidad de la propiedad industrial e intelectual en México realizada bajo una relación de trabajo o por encargo. <i>Revista la Propiedad Inmaterial</i>. Número 18, no. de páginas 145-165. https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/propin/article/view/3913/4207[clásica]</p> <p>Mateo, M.(2014). <i>Art, Inc.: The essential guide for building your career as an artist</i>. ChronicleBooks.[clásica]</p>	<p>Instituto Mexicano de Propiedad Industrial (IMPI) https://www.gob.mx/impj</p> <p>Instituto Nacional de Derechos de Autor (INDAUTOR). https://www.indautor.gob.mx/</p> <p>Norma Oficial Mexicana. (2010). http://www.dof.gob.mx/normasOficiales/4010/seeco11_C/seeco11_C.htm#:~:text=comercial%20y%20sanitaria-,NORMA%20Oficial%20Mexicana%20NOM%2D051%2DSCFI%2FSSA1%2D2010,%2D%20Secretar%C3%ADa%20de%20Econom%C3%ADa.</p> <p>Sistema de Administración Tributaria (SAT). https://www.sat.gob.mx/home</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Normatividad para el Diseño, debe contar con título de Licenciatura en Diseño Gráfico, Derecho o área afín, preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Además ser respetuoso, con una actitud crítica y que fomente los valores de ética y moral profesional.