

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** 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 y Visualización de la Información
- 5. Clave:** 40121
- 6. HC:** 01 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 04
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Ervey Leonel Hernández Torres
Carolina Medina Zavala

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

Esta asignatura tiene como propósito aplicar las metodologías del Diseño y visualización de la información, identificando los estándares de información técnica requeridos para la comunicación con equipos multidisciplinarios. Para cursar la asignatura se requiere dominio de software de edición de mapas de bits y edición de vectores. La asignatura complementa la formación del estudiante en cuanto a su participación en las industrias creativas y de producción audiovisual. La asignatura es de carácter obligatorio, pertenece al área de comunicación y se cursa en etapa terminal como parte de las unidades integradoras. No tiene requisitos para cursarse.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Aplicar las teorías y metodologías del Diseño y Visualización de la Información, a partir de la comparación de estudios especializados en interacciones usuario-información, para identificar las estrategias pertinentes aplicables a proyectos particulares de comunicación visual, con creatividad, innovación y sentido crítico.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elaborar estudios de caso que contengan reportes de investigación sobre la aplicación técnica del Diseño y visualización de la información.

Diseñar simulaciones de proyectos donde aplique las metodologías del Diseño y visualización de la información.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. del diseño participativo enfocados a la visualización de la información

Competencia:

Analizar los fundamentos del diseño participativo, a través de la revisión de las metodologías especializadas en visualización, para su aplicación en proyectos de diseño, con una actitud de innovación y sentido crítico.

Contenido:

- 1.1 Metodologías del diseño participativo
- 1.2 Diseño conducido por el usuario
- 1.3 Innovación conducida por el usuario
- 1.4 Diseño conceptual de la información

Duración: 3 horas

UNIDAD II. Interacción usuario-información

Competencia:

Analizar los fundamentos de la interacción usuario-información, a través de la revisión de las metodologías especializadas en visualización, para su aplicación en proyectos de diseño, con una actitud de creatividad, responsabilidad social y sentido crítico.

Contenido:

- 2.1 Diseño de la información
- 2.2 Diseño de la interfaz
- 2.3 Diseño de la interacción
- 2.4 Diseño emocional
- 2.5 Diseño de la experiencia
- 2.6 Diseño de percepción

Duración: 3 horas

UNIDAD III. Estudios contemporáneos de Diseño y visualización de la Información

Competencia:

Diseñar proyectos hipermediáticos, a través de la revisión y análisis de casos aplicativos, para resolución de problemas de Diseño y visualización de la información, con innovación, creatividad y responsabilidad social.

Contenido:**Duración:** 5 horas

- 4.1 Aspectos teóricos básicos de la lógica de programación
- 4.2 Estrategias y gestión de datos
- 4.3 Evaluación del desempeño del usuario
- 4.4 Plataformas móviles
- 4.5 Videojuegos
- 4.6 Sistemas inmersivos
- 4.7 Aplicaciones

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Diseño de Infografía	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar infografía de fundamentos del diseño participativo. 2. Boceta estructura de la infografía. 3. Utiliza los softwares de mapas de bits y vectores. 4. Compila la propuesta en archivo portable optimizado. 5. Entrega a docente para revisión. 6. Realiza correcciones e integra propuesta final. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Caso de estudio • Software de edición de vectores • Software de edición de mapas de bits • Computadora • Internet 	8 horas
UNIDAD II				
2	Diseño de Infografía audiovisual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar infografía de conceptos de interacción usuario-información. 2. Boceta estructura de la infografía. 3. Utiliza los softwares de mapas de bits y vectores, y edición audiovisual. 4. Compila la propuesta en archivo portable optimizado. 5. Entrega a docente para revisión. 6. Realiza correcciones e integra propuesta final. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Caso de estudio • Software de edición de vectores • Software de edición audiovisual • Software de edición de mapas de bits • Computadora • Internet 	8 horas

UNIDAD III				
3	Propuesta metodológica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar propuesta de metodología de Diseño especulativo. 2. Redacta metodología utilizando software de edición de texto, y software de mapas de bits y vectores. 3. Compila la propuesta en archivo portable optimizado. 4. Entrega a docente para revisión. 5. Realiza correcciones e integra propuesta final. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Caso de estudio • Software de edición de vectores • Software de edición audiovisual • Software de edición de mapas de bits Computadora • Internet 	8 horas
UNIDAD IV				
4	Diseño de proyecto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del docente para realizar Diseño de proyecto hipermediático. 2. Redacta informe técnico utilizando software de edición de texto, y software de mapas de bits y vectores. 3. Utiliza software especializado para producción del hipermedio seleccionado. 4. Compila la propuesta en archivo portable optimizado. 5. Entrega a docente para revisión. 6. Realiza correcciones e integra propuesta final. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel • Lápiz HB • Caso de estudio • Software de edición de vectores • Software especializado para producción de hipermedio. • Software de edición de mapas de bits Computadora • Internet 	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 y explica temáticas para realizar proyectos hipermediáticos.
- Presenta estudios de caso.
- Proporciona ejemplos de proyectos hipermediáticos.
- Guía y supervisa las prácticas de taller.
- Revisa, retroalimenta y evalúa los avances del proyecto.
- Muestra la aplicación de herramientas tecnológicas y metodologías para el desarrollo de proyectos hipermediáticos.
- Propicia la participación activa del estudiante.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Busca información sobre temáticas para realizar proyectos hipermediáticos.
- Analiza estudios de caso.
- Se guía a través de ejemplos de proyectos para realizar los propios.
- Realiza las prácticas de taller.
- Desarrolla prácticas de acuerdo a las especificaciones dadas.
- Aplica herramientas tecnológicas y metodologías para el desarrollo de proyectos.
- Participa activamente en todas las actividades de enseñanza-aprendizaje.

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

- Practicas de taller..... 50%
 - Exposición de proyecto..... 20%
 - Portafolio de evidencias..... 30%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Ares, M. (2015). <i>Videojuegos: construye tu empresa en diez pasos</i>. Alfaomega. [clásica].</p> <p>Cairo, A. (2013). <i>The Functional Art: an introduction of information graphics and visualization</i>. New Riders. [clásica]</p> <p>Bringas, J. M. (2015). <i>50 espectaculares artes de videojuegos: el arte al servicio del videojuego</i>. https://es.ign.com/videojuegos/96284/feature/50-espectaculares-artes-de-videojuegos [clásica].</p> <p>Garfias, J. A. (2017). <i>Aportes para la Construcción de Teorías del Videojuego</i>. UNAM.</p> <p>Hernández, E. (2018). Hacia el Homo Videoauditoris: la preservación de los mitos a través del diseño de videojuegos. En <i>Narrativas Transmedia, Literatura y Videojuegos en la cultura</i>. UNSA.</p> <p>Ovsyannykov, I. (2016). <i>10 Visually Stunning Video Games</i>. https://creativemarket.com/blog/video-games-as-art-10-visually-stunning-video-games</p> <p>Roach, L. (2018). <i>Diseño gráfico en la industria del videojuego</i>. https://foroalfa.org/articulos/diseno-grafico-en-la-industria-del-videojuego</p> <p>Salmond, M. & Ambrose, G. (2014). <i>Los fundamentos del Diseño Interactivo</i>. Blume. [clásica].</p> <p>Schell, J. (2008). <i>The art of Game Design</i>. Morgan Kauffmann Publications. [clásica].</p>	<p>González, D. (2011). <i>Diseño de Videojuegos: da forma a tus sueños</i>. Alfaomega. [clásica].</p> <p>López, B. (2017). Imagen-Juego: Pensamiento y movimiento en las imágenes gráficas para videojuegos. En <i>Aportes para la Construcción de Teorías del Videojuego</i>. UNAM.</p> <p>Martínez, D. (julio, 2010). La importancia del diseño en los videojuegos. <i>Actas de diseño</i> (Vol. 9). UP. [clásica].</p> <p>O'Brien, J. (2012). <i>Los videojuegos como arte</i>. https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/03/120316_tecnologia_arte_videojuegos_smithsoniano_dp [clásica].</p> <p>Rivera, C. (2017). La evolución visual del videojuego. En <i>Aportes para la Construcción de Teorías del Videojuego</i>. UNAM.</p> <p>Smith, J. (2015). <i>This is the Golden Age of Indie Game Art</i>. https://creativemarket.com/blog/video-games-as-art-10-visually-stunning-video-games [clásica].</p> <p>Torres, D. (2010). <i>La visualización de la información en el entorno de la ciencia de la información</i>. http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/15416/19565409.pdf?sequence=1&isAllowed=y [clásica].</p> <p>Valero, J. (2001). <i>La infografía: técnicas, análisis y usos periodísticos</i>. Universitat Autònoma de Barcelona, Serveri de Publicaions. [clásica]</p> <p>Wang, K. & Armada, M. (2015). <i>Presentaciones de infografías y datos</i>. Párramon Paidotribo. [clásica]</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Diseño y visualización de la información debe contar con título de Lic. en Diseño Gráfico, Lic. en Comunicación o área afín, preferentemente con maestría o doctorado en Diseño y Visualización de la Información o área afín; y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, innovador y analítico.