

# 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:** Seminario de Trabajo Recepcional
- 5. Clave:** 40126
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 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

María Angélica Castro Caballero  
Isabel Salinas 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

La unidad de aprendizaje Seminario de Trabajo Recepcional tiene el propósito de integrar los conocimientos de teoría del diseño y comunicación, metodologías del diseño, técnicas de realización, gestión y organización de proyectos permitiéndole desarrollar estrategias de diseño gráfico que brinde solución a un determinado problema, acompañado de la justificación del proceso proyectual del mismo; esto le permite al estudiante tener una evidencia de experiencia profesional.

Se recomienda haber cursado Diseño y visualización de la información, Incubadora de empresas creativas y Pensamiento visual. Se ubica en la etapa terminal, es de carácter obligatoria y pertenece a la academia de Gestión y Humanidades.

## III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Planear y diseñar conceptos, contenidos y productos gráficos, a partir de metodologías de diseño sustentable, incluyente y accesible, apegadas a necesidades concretas en un sector específico de la sociedad; para generar un sistema complejo de medios de comunicación visual gráfica, con una actitud proactiva y colaborativo.

## IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

- Entrega de prototipos de productos gráficos diseñados que se apeguen a la metodología.
- Elaboración del documento del proceso proyectual que incluya: la investigación, conceptualización, investigación gráfica (corpus visual), bocetos, contenidos de cada medio y normatividad, propuestas de diseño, planificación y estrategia de medios, costos, presupuesto del proyecto, descripción del proceso de registro del diseño.

**V. DESARROLLO POR UNIDADES**  
**UNIDAD I. Investigación y planteamiento del proyecto gráfico**

**Competencia:**

Investigar las características y necesidades de la entidad, mediante el estudio de su interacción comunicativa con el contexto de interés y su competencia, para delimitar el problema de comunicación gráfica a tratar, con una visión crítica y analítica.

**Contenido:**

**Duración:** 10 horas

- 1.1. Estudio de la entidad-cliente- emisor
- 1.2. Investigación de las necesidades de comunicación.
- 1.3. Identificación, delimitación y planteamiento del problema de comunicación.
- 1.4. Redacción del objetivo y metas de comunicación.
- 1.5. Estudio del objeto, producto, servicio o idea a promover.
- 1.6. Estudio del receptor desde el punto de vista social, económico, cultural visual, ergonómico del receptor, psicológico para fines del diseño sustentable, inclusivo y accesible.
- 1.7. Investigación de referentes visuales similares al tema que se va a comunicar.
- 1.8. Estudio de la competencia.

## UNIDAD II. Conceptualización y estrategia de medios

### **Competencia:**

Crear conceptos y planear la estrategia de medios, a través de la aplicación de los principios de la comunicación visual, para la difusión del mensaje, con una actitud creativa y eficaz.

### **Contenido:**

**Duración:** 11 horas

- 2.1. Conceptualización y mensaje.
- 2.2. Redacción de idea de comunicación.
- 2.3. Redacción de contenidos.
- 2.4. Planeación de estrategia de medios.
  - 2.4.1. Identificación de medios.
  - 2.4.2. Calendarización de producción.
  - 2.4.3. Calendarización de difusión de medios.
  - 2.4.4. Presupuesto de producción y difusión de medios.
  - 2.4.5. Especificaciones técnicas de cada medio
  - 2.4.6. Normatización de los contenidos y formatos de cada medio
- 2.5. Elaboración del presupuesto.

### UNIDAD III. Bocetos y propuesta gráfica

**Competencia:**

Desarrollar propuestas de composición gráfica, a través de técnicas y uso de tecnologías de realización plástica y reproducción gráfica, para solucionar las necesidades de la entidad específica con una actitud creativa y ética.

**Contenido:****Duración:** 11 horas

- 3.1. Desarrollo de bocetos.
- 3.2. Desarrollo y aplicación de prueba piloto para comprobar la eficiencia de las composiciones.
- 3.3. Pre-prensa.
- 3.4. Reproducción de prototipos de medios y presentación
- 3.5. Descripción del proceso de protección de los productos gráficos
- 3.6. Elaboración del documento del proceso proyectual
- 3.7. Elaboración de la exposición ejecutiva del proyecto

## VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
<b>UNIDAD I</b>				
1	El problema de comunicación	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente</li> <li>2. Contacta con la entidad</li> <li>3. Realiza investigación sobre la entidad, sus productos o servicios</li> <li>4. Realiza investigación sobre el contexto del receptor de la entidad.</li> <li>5. Realiza investigación sobre la competencia del receptor.</li> <li>6. Deduce las necesidades de comunicación.</li> <li>7. Entrega un informe con los resultados.</li> <li>8. Expone los contenidos a tu asesor y entidad</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Recursos bibliográficos</li> <li>• Internet</li> <li>• Computadora</li> <li>• Cañón</li> <li>• Software de edición de texto</li> <li>• Cámara fotográfica</li> <li>• Cámara de video</li> <li>• Grabadora para entrevista</li> <li>• Salón de clase</li> </ul>	10 horas
<b>UNIDAD II</b>				
2	El concepto de comunicación	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente.</li> <li>2. Realiza lluvia de ideas sobre el concepto de comunicación coherente a las necesidades de la entidad.</li> <li>3. Redacta a detalle el concepto de comunicación</li> <li>4. Redacta la graficación del concepto de comunicación</li> <li>5. Entrega un documento con los resultados</li> <li>6. Expone los contenidos a tu asesor y entidad</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Recursos bibliográficos</li> <li>• Internet</li> <li>• Computadora</li> <li>• Cañón</li> <li>• Software de edición de texto</li> <li>•</li> </ul>	6 horas

3	La estrategia de medios	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente.</li> <li>2. Selecciona los medios de comunicación factibles para la difusión del mensaje.</li> <li>3. Busca las especificaciones técnicas para realizar el diseño de cada medio.</li> <li>4. Busca las condiciones legales para el contenido de cada medio.</li> <li>5. Redacta los contenidos a difundir en cada medio.</li> <li>6. Cotiza la reproducción del medio, e incluye presupuesto.</li> <li>7. Calendariza la difusión de los medios.</li> <li>8. Entrega un documento con los resultados.</li> <li>9. Expone los contenidos a tu asesor y entidad.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Recursos bibliográficos</li> <li>• Internet</li> <li>• Computadora</li> <li>• Cañón</li> <li>• Software de edición de texto</li> <li>•</li> </ul>	5 horas
<b>UNIDAD III</b>				
4	La composición gráfica	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente.</li> <li>2. Desarrolla los bocetos gráficos de cada medio con base al concepto planeado.</li> <li>3. Realiza una pre-entrega de cada medio</li> <li>4. Aplica los medios a una muestra piloto.</li> <li>5. Entrega un documento con los resultados.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Recursos bibliográficos</li> <li>• Internet</li> <li>• Computadora</li> <li>• Cañón</li> <li>• Software de edición de texto</li> <li>• Salón de clase</li> </ul>	9 horas

		<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Expone los contenidos a tu asesor y entidad.</li> <li>7. Atiende observaciones del docente y de la entidad</li> </ol>		
5	La preparación de la reproducción de medios	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente.</li> <li>2. Prepara los archivos digitales para su hospedaje</li> <li>3. Prepara el material audiovisual para su reproducción o proyección.</li> <li>4. Redacta todas las especificaciones técnicas de producción, reproducción y proyección.</li> <li>5. Entrega un documento con los resultados.</li> <li>6. Expone los contenidos a tu asesor y entidad.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Recursos bibliográficos</li> <li>• Internet</li> <li>• Computadora</li> <li>• Cañón</li> <li>• Software de edición de texto</li> <li>•</li> </ul>	1 horas
6	La redacción del proceso proyectual	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente.</li> <li>2. Integrar en un solo documento los contenidos hechos en las actividades anteriores.</li> <li>3. Elabora la exposición ejecutiva del proyecto ante la entidad, el docente y público en general.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Recursos bibliográficos</li> <li>• Internet</li> <li>• Computadora</li> <li>• Cañón</li> <li>• Software de edición de texto</li> <li>• Salón de clase</li> </ul>	1 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):**

- Funge como facilitador del aprendizaje
- Presenta información sobre los conceptos básicos
- Guía los 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 documentos de proceso proyectual
- Diseña mensajes textuales, gráficos y audiovisuales
- Presenta exposiciones
- 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**

- Documentos de Investigación ... ..	45%
- Productos gráficos .....	45%
- Exposiciones .....	10%
<b>Total.....</b>	<b>100%</b>

## IX. REFERENCIAS

### Básicas

- Carter, M. (ed). (2021). *Typography, en Designing Science Presentations* (2nda ed.). Academic Press, 2021. Pp. 43-55. ISBN 9780128153772.
- Cornish, K., Goodman-Deane, J., Ruggeri, K., Clarkson, P. J. (2015). Visual accessibility in graphic design: A client–designer communication failure. In *Design Studies*. 40. Pp 176-195. Elsevier. ISSN 0142-694X.
- Favier, M., Celhay, F. & Pantin-Sohier, G. (2019). Is less more or a bore? Package design simplicity and brand perception: an application to Champagne. *Journal of Retailing and Consumer Services*. 46. Pp 11-20. ISSN 0969-6989.
- Izar, L. J. (2016). *Gestión y evaluación de proyectos*. Cengage Learning Editores S.A. de C.V.
- Kobuss, J. Bretz, A. & Hassani, A. (2013). *Become a successful Designer- Project and Manage Your Design Rights Internationally*. Birkhäuser Verlag GmbH, Basel. [clásico]
- Martí, J. M. (1999). *Introducció a la metodologia del disseny*. Edicions Universitat de Barcelona. [clásico]
- McDaniel, C. Jr. & Gates R. (2016). *Investigación de mercados*. 10éxima. Ed. Cengage Learning Editores S.A. de C.V. [clásico]
- Rodríguez, G. M. (2011). *Notas de ergonomía en relación con el diseño*. Encuadre, Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico. [clásico]

### Complementarias

- Malhotra N. K. (2019). *Investigación de mercados*. (6ta. ed). Pearson HispanoAmerica Contenido Prentice Hall
- Laing, S., Apperley, M. & Masoodian, M. (2017). Investigating the effects of client imagery on the ideation process of graphic design, *Design Studies*. 53. Pp. 78-98. Elsevier. ISSN 0142-694X.
- Li, Z. (2019). Application research of digital image technology in graphic design. *Journal of Visual Communication & Image Representation*. 65. Elsevier. ISSN 1047-3203.

Vilchis, L.C. (2002). *Diseño. Universo de conocimiento. Investigación de proyectos en la comunicación gráfica*. 2nda. ed. Centro Juan Acha. Investigación Sociológica en Arte Latinoamericano. [clásico]

## **X. PERFIL DEL DOCENTE**

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Seminario de trabajo recepcional debe contar con título de diseño gráfico, comunicación visual o área afín, con conocimientos avanzados de metodología del diseño, publicidad, mercadotecnia, gestión y administración de proyectos gráficos, diseño gráfico y reproducción de medios; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Haber ejercido la profesión por lo menos durante 5 años, ya sea en una empresa, colectivo o como profesional independiente, en cualquier área del diseño gráfico o comunicación. Ser crítico, analítico, proactivo y creativo. Hábil para fomentar el trabajo colaborativo y la participación de cada persona del grupo.