

# 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:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Maquetación
- 5. Clave:** 40131
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



#### Equipo de diseño de PUA

Isabel Salinas Gutiérrez  
Nestor Alonso Díaz Fernández

#### 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 de Maquetación, tiene el propósito de formar al estudiante en la selección y desarrollo de la estructura que guía la composición de distintas aplicaciones gráficas tales como páginas web, productos editoriales, aplicaciones móviles, infografías, entre otros. Se ubica en la etapa disciplinaria, tiene un carácter optativo y pertenece al área de conocimiento de Comunicación Visual.

## **III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Maquetar para distintas aplicaciones gráficas, a través de los fundamentos teóricos del uso del espacio, para elaborar composiciones justificadas y eficientes, con calidad y actitud analítica.

## **IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE**

Maqueta de un producto de comunicación gráfica de varias páginas, que contenga evidencias de la estructura y maquetación paso a paso.

**V. DESARROLLO POR UNIDADES**  
**UNIDAD I. Elementos de una maqueta y estructuras básicas**

**Competencia:**

Analizar la estructura de las maquetas, a través de sus tipos, elementos y características, para elegir la más adecuada de acuerdo al proyecto, con actitud analítica y disciplina.

**Contenido:**

- 1.1 Retícula de manuscrito - Una columna
- 1.2 Retícula de columnas - Dos o más columnas
- 1.3 Retícula jerárquica
- 1.4. Retículas de líneas base
- 1.5. Retícula compuesta

**Duración:** 12 horas

## UNIDAD II. Jerarquía / Organización de la información

### **Competencia:**

Organizar información, mediante el uso correcto de retículas, para realizar composiciones funcionales, con creatividad y precisión.

### **Contenido:**

- 2.1. Visualización detrás de la retícula
- 2.2. Organizando el contenido
- 2.3. Impacto y escala
- 2.4. Técnicas tipográficas que impactan
- 2.5 Espacio negativo como guía
- 2.6 Utilizando la posición relativa para establecer jerarquía
- 2.7 El color puede impulsar hacia adelante o hacia atrás

**Duración:** 10 horas

## UNIDAD III. Relación de componentes de diseño

### **Competencia:**

Diseñar un producto de comunicación gráfica, mediante el uso de una retícula apropiada que permita la fusión de texto, imágenes y otros elementos, para elaborar composiciones justificadas y eficientes, con calidad y creatividad.

### **Contenido:**

- 3.1. Cómo utilizar texto e imágenes por separado
- 3.2. Cómo utilizar texto e imágenes de forma unificada
- 3.3. El texto como imagen
  - 3.3.1 Uso de encabezados
  - 3.3.2 Uso de citas
  - 3.3.3. Folios y cornisas para guiar
- 3.4. Rompiendo las reglas

**Duración:** 10 horas

## VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Ejercicio de retícula manuscrito	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atender las indicaciones del docente</li> <li>2. Realizar una retícula que contenga los elementos de una retícula de manuscrito</li> <li>3. Aplicar elementos a dicha retícula</li> <li>4. Entregar para su retroalimentación</li> <li>5. atender observaciones e integrar a carpeta de evidencias</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Software especializado de diseño</li> <li>● Computadora</li> <li>● Referencias bibliográficas</li> </ul>	2 horas
2	Ejercicio de retícula de columnas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atender las indicaciones del docente</li> <li>2. Realizar una retícula donde se exploren todas las combinaciones posibles de columnas para un mismo formato</li> <li>3. Aplicar elementos a dicha retícula</li> <li>4. Entregar para su retroalimentación</li> <li>5. atender observaciones e integrar a carpeta de evidencias</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Software especializado de diseño</li> <li>● Computadora</li> <li>● Referencias bibliográficas</li> </ul>	2 horas
3	Ejercicio de retícula modular	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atender las indicaciones del docente</li> <li>2. Realizar una retícula donde se exploren todas las combinaciones posibles de módulos para un mismo formato</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Software especializado de diseño</li> <li>● Computadora</li> <li>● Referencias bibliográficas</li> </ul>	2 horas

		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Aplicar elementos a dicha retícula</li> <li>4. Entregar para su retroalimentación</li> <li>5. atender observaciones e integrar a carpeta de evidencias</li> </ol>		
4	Ejercicio de retícula jerárquica	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atender las indicaciones del docente</li> <li>2. Realizar una retícula donde se exploren todas las combinaciones posibles de jerarquías para un mismo formato</li> <li>3. Aplicar elementos a dicha retícula</li> <li>4. Entregar para su retroalimentación</li> <li>5. atender observaciones e integrar a carpeta de evidencias</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Software especializado de diseño</li> <li>● Computadora</li> <li>● Referencias bibliográficas</li> </ul>	2 horas
5	Ejercicio de bases y cuadrículas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atender las indicaciones del docente</li> <li>2. Realizar una retícula donde se exploren todas las posibilidades de bases y cuadrículas para un mismo formato.</li> <li>3. Aplicar elementos a dicha retícula</li> <li>4. Entregar para su retroalimentación</li> <li>5. atender observaciones e integrar a carpeta de evidencias</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Software especializado de diseño</li> <li>● Computadora</li> <li>● Referencias bibliográficas</li> </ul>	2 horas
<b>UNIDAD II</b>				
4	Seleccionar un tipo de retícula	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atender las indicaciones del</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Software especializado de</li> </ul>	10 horas

		<p>docente</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Seleccionar un tipo de maquetación adecuada a los elementos de un mensaje determinado.</li> <li>3. Crear una retícula</li> <li>4. Aplicar elementos a dicha retícula</li> <li>5. Entregar para su retroalimentación</li> <li>6. Atender observaciones e integrar a carpeta de evidencias</li> </ol>	<p>diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Computadora</li> <li>● Referencias bibliográficas</li> </ul>	
<b>UNIDAD III</b>				
6	Seleccionar un producto de comunicación gráfica	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atender las indicaciones del docente</li> <li>2. Seleccionar un tipo de producto de comunicación gráfica</li> <li>3. Seleccionar un tipo de maquetación adecuada a los elementos de un mensaje determinado.</li> <li>4. Crear una retícula</li> <li>5. Aplicar elementos a dicha retícula</li> <li>6. Presenta avances para su retroalimentación</li> <li>7. Entregar el desarrollo del proyecto</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Software especializado de diseño</li> <li>● Computadora</li> <li>● Referencias bibliográficas</li> </ul>	12 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 y teorías 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 ejercicios y actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

### **Estrategia de aprendizaje (alumno):**

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos y teoría
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega ejercicios y prácticas
- Elabora e implementa maquetas para distintas aplicaciones gráficas
- 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**

- Prácticas (Carpeta de evidencias).....50%
  - Proyecto completo de maquetación.....50%
- Total.....100%**

## IX. REFERENCIAS

### Básicas

- Eppsteinn, C. (2020). *Mueller*. <https://muellergridsystem.com/>
- Graver, A. Jura, B. (2012). *Best Practices for Graphic Designers. Grids And Page Layouts: An essential guide for Understanding & applying page design Principles*, Rockport Publishers. Ma. EU [clásico]
- Müller-Brockmann, J. (2016). *Grid System in Graphic Design*, Niggli.
- Tondreau, B. (2009). *Layout Essentials: 100 Design Principles for using grids*. Rockport Publishers, Ma. EU. [clásico]

### Complementarias

- Developer Mozilla Org (2021). *Resources for developers, by developers. What is a Grid Layout?*. [https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/CSS/CSS layout/Grids](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/CSS/CSS_layout/Grids)
- Velarde, O. (2021). *A quick look at types of grids for creating professional, Designs Easy Web Content Inc.* <https://visme.co/blog/layout-design/>

## **X. PERFIL DEL DOCENTE**

The teacher must have be a Graduate in Graphic Design, Communication or related, in addition to having knowledge, courses, diplomas and / or post graduated egresses in design, as well as having experience in editorial production, and the ability to use programs of design, that allow the edition of texts, vectors, images and layout. It must also be creative, encourage collaborative work, have an analytical sense and be responsible.