

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"> 1. Atender las indicaciones del docente 2. Realizar una retícula que contenga los elementos de una retícula de manuscrito 3. Aplicar elementos a dicha retícula 4. Entregar para su retroalimentación 5. atender observaciones e integrar a carpeta de evidencias 	<ul style="list-style-type: none"> ● Software especializado de diseño ● Computadora ● Referencias bibliográficas 	2 horas
2	Ejercicio de retícula de columnas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del docente 2. Realizar una retícula donde se exploren todas las combinaciones posibles de columnas para un mismo formato 3. Aplicar elementos a dicha retícula 4. Entregar para su retroalimentación 5. atender observaciones e integrar a carpeta de evidencias 	<ul style="list-style-type: none"> ● Software especializado de diseño ● Computadora ● Referencias bibliográficas 	2 horas
3	Ejercicio de retícula modular	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atender las indicaciones del docente 2. Realizar una retícula donde se exploren todas las combinaciones posibles de módulos para un mismo formato 	<ul style="list-style-type: none"> ● Software especializado de diseño ● Computadora ● Referencias bibliográficas 	2 horas

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

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