

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:** Metodologías para Proyectos Gráficos
- 5. Clave:** 40133
- 6. HC:** 03 **HT:** 00 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **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

Gloria Azucena Torres de León
Susana Rodríguez Gutiérrez
Isabel Salinas Gutiérrez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 24 de marzo de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de esta unidad de aprendizaje es conocer y analizar los procesos metodológicos aplicados a proyectos gráficos, con el objetivo de comprender su configuración y funcionamiento; este conocimiento es conducente a una selección asertiva de metodología según exija el problema de diseño.

Se ubica en la etapa terminal, es de carácter optativa 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

Categorizar la información pertinente al problema de diseño, a través de los diversos procesos metodológicos, para llevar a cabo y resolver un proceso de diseño en forma objetiva y analítica.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elaboración de tablas, esquemas, cuadro y figuras para el análisis de las metodologías de los proyectos gráficos
Desarrollo metodológico de un proyecto gráfico.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Planteamiento del problema gráfico

Competencia:

Analizar los conceptos generales de metodología, método y modelo así como su funcionamiento, para abordar un problema de diseño a través del proceso metodológico más asertivo según la necesidad del proyecto. Aplicando un criterio lógico, creativo y crítico.

Contenido:

Duración: 16 horas

- 1.1. Conceptos generales
 - 1.1.1. Metodología
 - 1.1.2. Método
 - 1.1.3. Modelo
- 1.2. ¿Cómo abordar un problema de diseño gráfico?
- 1.3. Esquematizar una ruta de solución (Estructurar, Organizar, Proyectar)
- 1.4. Co-creación; la importancia del trabajo disciplinario en un proceso metodológico.

UNIDAD II. Procesos metodológicos de creación para el diseño gráfico

Competencia:

Analizar los diversos procesos metodológicos aplicados al diseño gráfico, para definir el más pertinente al problema de diseño, de forma analítica y objetiva.

Contenido:

Duración: 16 horas

- 2.2. El método proyectual de Bruno Munari
- 2.2. Proceso creativo de Bernd Lobach
- 2.3. La importancia de entender al cliente de Jorge Frascara
- 2.4. La naturalidad del pensamiento creativo de Christopher Jones
- 2.5. El emprendedurismo del Design Thinking
- 2.6. El diseño gráfico como agente de cambio, modelo SenseMaking de Van Patter

UNIDAD III. Justificación e importancia del proyecto gráfico

Competencia:

Aplicar un proceso metodológico a un problema determinado de diseño, para lograr una solución gráfica adecuada, de forma analítica y empática.

Contenido:**Duración:** 16 horas

- 3.1. Plantear una estructura de proceso metodológico
- 3.2. Proponer ruta de solución
- 3.3. Aplicación del criterio lógico y objetivo para la solución de un problema de diseño gráfico
- 3.4. Justificación y áreas en las que aporta el proyecto

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):

- Técnica expositiva
- Lecturas guiadas
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Elabora y aplica evaluaciones
- Solución de problemas
- Análisis de casos

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Participa activamente en clase
- Investigación documental
- Exposición
- Trabajo en equipo y colaborativo
- Esquematizaciones
- Presentación de proyectos

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

- Evaluaciones parciales40%
- Desarrollo de proyecto60%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Fragoso, O. (2008). <i>El diseño como actividad multidisciplinaria</i>, Centro de Investigación de la Universidad la Salle, volumen 8 (No.29), http://ojs.dpi.ulsal.mx/index.php/rci/rt/prinFRIENDLY/203/428</p> <p>Frascara, G. (2000). <i>Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masas y cambio social</i>. Ediciones Infinito. [Clásico]</p> <p>Masferrer, A. (2019). <i>Diseño de procesos creativos: Metodología para idear y co-crear en equipo</i>. Gustavo Gill</p> <p>Mitton, M (2004). <i>Interior Design Visual Presentation. A guide to Graphics, Models, and Presentation Techniques</i>. John Wiley & Sons, INC. [clásica]</p> <p>Munari, B. (2016). <i>¿Cómo nacen los objetos?</i> Gustavo Gili.</p> <p>Quilly, M. (2019). <i>Preparación de proyectos de diseño gráfico</i>. Antequera, Málaga: IC Editorial.</p> <p>Rodríguez López, M. I. (2005). <i>Introducción general a los estudios iconográficos y a su metodología</i>. Universidad Complutense de Madrid. https://www.ucm.es/data/cont/docs/1888-2019-12-01-INTRODUCCION_GENERAL_A_LOS_ESTUDIOS_ICO N.pdf. [Clásica]</p> <p>Taranto, F. (2013). <i>Humantific: haciendo sentido hoy, de la complejidad del futuro</i>. I+DISEÑO. http://www.disenio.uma.es/i_disenio/i_disenio_8/fabian_tar</p>	<p>Arboleda, G. (2014). <i>Proyectos: identificación, formulación, evaluación y gerencia</i>. Alfaomega. [clásica]</p> <p>Ávila, J. y Acosta, C. (2016). Epistemología del pensamiento visual contemporáneo desde el imaginario transdisciplinario*. <i>Anagramas</i>, 14(28), 167-204. http://www.scielo.org.co/pdf/anqr/v14n28/v14n28a09.pdf</p> <p>LeFevre, M. (2019). <i>Managing design: Conversations, project controls and best practices for vc commercial design and construction projects</i>. John Wiley & Sons.</p>

anto_entrevista.htm

Vilchis, L. (1998). Metodología del diseño. *Claves Latinoamericanas*. [Clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Metodologías para Proyecto Gráficos debe contar con título de Licenciado en Diseño, Arquitecto o área afín, con conocimientos avanzados en metodologías proyectuales; preferentemente con estudios de posgrado y al menos dos años de experiencia docente. Con interés de actualización constante en su área de experticia y en la docencia, ser proactivo, analítico y que fomente el trabajo en equipo.