

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; y Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Industrial
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Comunicación Gráfica
- 5. Clave:** 40152
- 6. HC: 02 HT: 00 HL: 02 HPC: 00 HCL: 00 HE: 02 CR: 06**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Salvador Fierro Silva
Miguel Ángel Domínguez Cruz
Juan Raúl Padilla Landín

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

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 02 de marzo de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La finalidad de la unidad de aprendizaje Comunicación Gráfica es que el alumno aplique las herramientas de comunicación visual para expresar ideas y conceptos que le permitan diseñar, producir y presentar proyectos mediante soportes digitales. Se encuentra en la etapa básica del plan de estudios, es de carácter obligatorio, no precisa requisitos previos para cursarla y pertenece al área de conocimiento de Diseño.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar propuestas de comunicación visual, a través del diseño de ilustraciones e imágenes elaboradas con software de diseño, que le facilite comunicar eficientemente sus ideas y crear su propia identidad visual, con responsabilidad, creatividad e iniciativa.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio de evidencias de comunicación visual digital, donde demuestre el dominio de distintas aplicaciones de comunicación gráfica.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Conceptos de diseño y comunicación visual

Competencia:

Aplicar conceptos básicos de diseño y comunicación visual, así como los principales elementos que los integran, a través de la ejecución de proyectos teóricos y prácticos, para transmitir mensajes de una manera clara y efectiva, con una actitud crítica, analítica y creativa.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 1.1. Comunicación gráfica
- 1.2. Diseño gráfico
- 1.3. Comunicación visual
- 1.4. Semiótica
 - 1.4.1. Significado y Significante
 - 1.4.2. Elementos de la comunicación
 - 1.4.3. El mensaje y sus distintos aspectos como elementos de la comunicación
 - 1.4.4. Factores del mensaje visual
 - 1.4.4.1. El código
 - 1.4.4.2. El contenido
 - 1.4.4.3. El tratamiento
- 1.5. Estructura del mensaje gráfico
 - 1.5.1. Mensaje
 - 1.5.2. Concepto
 - 1.5.3. Entorno
 - 1.5.4. Cuerpo
- 1.6. Elementos gráficos del mensaje
 - 1.6.1. Imagen
 - 1.6.1.1. Gráfico
 - 1.6.1.2. Ilustración
 - 1.6.1.3. Fotografía
 - 1.6.2. Texto
 - 1.6.3. Color
 - 1.6.3.1. Modelos de color
 - 1.6.3.2. Propiedades del color

1.6.3.3. Efectos del color

1.6.3.4. Legibilidad

1.6.3.5. Simbología

1.6.3.6. Aspectos psicológicos

1.6.3.7. Color como identificador de un producto

1.6.4. Identidad visual

UNIDAD II. Elementos de identidad visual

Competencia:

Aplicar conceptos de diseño de identidad visual, así como los principales elementos que los integran, a través de la ejecución estratégica y holística de proyectos prácticos, para crear y establecer los diversos elementos gráficos del manual de identidad de la marca, con una actitud analítica, respetuosa y creativa.

Contenido:

Duración: 16 horas

- 2.1. Identidad y marca
- 2.2. Símbolos, signos e íconos
- 2.3. Clases o tipos de logotipos
 - 2.3.1. Logotipo
 - 2.3.2. Imagotipo
 - 2.3.3. Isologo
 - 2.3.4. Isotipo
 - 2.3.4.1. Monogramas
 - 2.3.4.2. Anagramas
 - 2.3.4.3. Siglas
 - 2.3.4.4. Iniciales
 - 2.3.4.5. Firmas
 - 2.3.4.6. Pictogramas
- 2.4. Manual de Identidad visual
 - 2.4.1. Retícula
 - 2.4.2. Colores corporativos
 - 2.4.3. Tipografía
 - 2.4.4. Usos correctos e incorrectos
 - 2.4.5. Aplicaciones de la marca
 - 2.4.6. Filosofía

UNIDAD III. Producción visual del mensaje

Competencia:

Desarrollar proyectos gráficos de comunicación, a través del uso de herramientas digitales y de la aplicación de los conocimientos previamente adquiridos, para presentar propuestas con mayor claridad y calidad visual, con una actitud proactiva, emprendedora y creativa.

Contenido:

Duración: 4 horas

3.1. Imagen vectorial

3.1.1. Interfaz

3.1.2. Espacio de trabajo

3.1.3. Herramientas y ventanas

3.1.4. Vectorización

3.1.5. Formatos de salida

3.2. Imagen rasterizada

3.2.1. Interfaz

3.2.2. Espacio de trabajo

3.2.3. Herramientas y ventanas

3.2.4. Edición de mapa de bit

3.2.5. Formatos de salida

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Elementos gráficos del mensaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar un elemento gráfico que comunique un mensaje específico. 2. Analiza la problemática del diseño. 3. Recopila la información necesaria. 4. Boceta e ilustra su propuesta de comunicación. 5. Elabora el proyecto que cumpla con los elementos de comunicación visual. 6. Expone el proyecto frente al grupo. 7. Entrega el proyecto al docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Materiales de representación (grafito, acuarelas, acrílicos, marcadores, etc.) • Software para elaborar presentaciones. • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). 	4 horas
UNIDAD II				
2	Manual de identidad visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para diseñar un manual básico de identidad visual 2. Define la marca a crear. 3. Realiza la investigación pertinente al análisis de la competencia (orígenes, valores, misión, visión, elementos gráficos, etc.) 4. Define los valores, misión y visión. 5. Lleva a cabo la definición del naming. 6. Define los colores, formas, 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Materiales de bocetaje (lápices, plumones, papel, acetatos, etc.). • Software de vectorización. • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). 	8 horas

		<p>tipografías y elementos de identidad de la marca.</p> <p>7. Elabora un documento que contenga los elementos diseñados anteriormente.</p> <p>8. Entrega el proyecto al docente en tiempo y forma.</p>		
UNIDAD III				
3	Práctica de vectorizado	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del profesor para elaborar la práctica de imagen vectorial. 2. Prepara y conoce la interfaz del programa a utilizar. 3. Descarga la imagen provista por el profesor. 4. Vectoriza la imagen usando las herramientas del software. 5. Guarda el documento en los formatos indicados por el docente (PDF, AI, JPEG, PNG, etc.). 6. Entrega el/los documentos en tiempo y forma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Software de vectorización. • Recursos bibliográficos y tecnológicos (manuales, tutoriales, etc.). 	4 horas
4	Logotipo vectorizado	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presta atención a las indicaciones del profesor. 2. Boceta propuestas de logotipo. 3. Presenta los bocetos para selección y aprobación. 4. Vectoriza el boceto seleccionado con ayuda de las herramientas del software. 5. Genera las aplicaciones del logotipo solicitadas por el profesor (tarjeta comercial, cartel, etc.) 6. Integra los elementos en un documento siguiendo las 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Software de vectorización. • Recursos bibliográficos y tecnológicos (manuales, tutoriales, etc.). 	6 horas

		instrucciones del profesor. 7. Entrega el documento al profesor en tiempo y forma.		
5	Práctica de edición de imagen rasterizada	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del profesor para elaborar la práctica de imagen rasterizada (poster). 2. Prepara y conoce la interfaz del programa a utilizar. 3. Descarga los recursos designados por el profesor. 4. Edita la imagen usando las herramientas del software cumpliendo los requerimientos del profesor. 5. Guarda el documento en los formatos indicados por el docente (PDF, PSD, JPEG, PNG, etc). 6. Entrega el/los documentos en tiempo y forma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Software de edición de mapa de bits. • Recursos bibliográficos y tecnológicos (manuales, tutoriales, etc.). 	4 horas
6	Edición y aplicación de imagen rasterizada y vectores (Mock up)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presta atención a las indicaciones del profesor para realizar un archivo mock up. 2. Boceta propuestas de logotipo. 3. Retoca la imagen rasterizada con ayuda de las herramientas del software. 4. Genera un documento donde realiza el fotomontaje con las características solicitadas por el profesor. 5. Guarda el documento en los formatos indicados por el docente (PDF, PSD, JPEG, PNG, etc.). 6. Entrega el documento en tiempo y forma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Software de edición de mapa de bits. • Recursos bibliográficos y tecnológicos (manuales, tutoriales, etc.). 	6 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):

- Aprendizaje basado en problemas
- Técnica expositiva, ejercicios prácticos, entre otras.
- Presenta y resuelve ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de laboratorio
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa reportes de prácticas y actividades

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de laboratorio
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de lectura
- Trabaja de manera individual y en equipo
- Utiliza herramientas digitales
- Elabora y entrega actividades en tiempo y forma

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

- Exámenes escritos.....	20%
- Reportes de lectura.....	10%
- Prácticas de laboratorio.....	40%
- Exposición.	10%
- Portafolio de evidencias.....	20%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Adams, S. y Lee, T. (2018). *El color en el diseño gráfico: guía con ejemplos reales del uso cromático*. Barcelona, España: Blume
- Baldwin, J. (2007). *Comunicación visual: de la teoría a la práctica*. España: Parramón. [clásica].
- Frutiger, A. (2015). *Signos, símbolos, marcas, señales: elementos, morfología, representación, significación*. Barcelona, España: Gustavo Gil. [clásica].
- Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona, España: Gustavo Gili
- Slade-Brooking, C. (2016). *Creating a brand identity: a guide for designers*. England: Laurence King Publishing
- Thomas, G. (2003). *How to design logos, symbols and icons*. Cincinnati, Ohio: How Design. [clásica].

Complementarias

- Adobe (2020a). *Guía del usuario de Illustrator*. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/mx/illustrator/user-guide.html>
- Adobe. (2020b). *Guía del usuario de Photoshop*. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/mx/photoshop/user-guide.html>
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación*. Buenos Aires, Argentina: Infinito. [clásica].

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Comunicación Gráfica debe contar con título de Diseñador Industrial, Diseño Gráfico o área afín, con conocimientos y experiencia en comunicación visual y manejo de software de diseño; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser creativo, dinámico y que se encuentre en constante actualización de las nuevas herramientas digitales.