

**IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

|  |                        |                         |                       |   |                                       |  |                     |
|--|------------------------|-------------------------|-----------------------|---|---------------------------------------|--|---------------------|
| <b>Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO</b>  |                        |                         |                       |   |                                       |  |                     |
| <b>Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO</b>  |                        |                         |                       |   |                                       |  |                     |
| <b>Unidad de aprendizaje:<br/>Análisis del mensaje</b>   |                        |                         |                       | <b>Ciclo de formación: Profesional</b><br><b>Eje general de formación: Generación y aplicación innovadora del conocimiento</b><br><b>Área de conocimiento: Análisis</b><br><b>Área terminal: Medios audiovisuales</b><br><b>Semestre: 4</b> |                                       |  |                     |
| <b>Elaborada por: Dra. Percy Valeria Cinta Dávila</b>  |                        |                         |                       | <b>Fecha de elaboración: Septiembre, 2016</b>   |                                       |  |                     |
| <b>Actualizada por: Dra. Laura S. Iñigo Dehud</b>  |                        |                         |                       | <b>Fecha de revisión y actualización: Noviembre, 2022</b>   |                                       |  |                     |
| <b>Clave:</b>  | <b>Horas teóricas:</b> | <b>Horas prácticas:</b> | <b>Horas totales:</b> | <b>Créditos:</b>  | <b>Tipo de unidad de aprendizaje:</b> | <b>Carácter de la unidad de aprendizaje:</b> | <b>Modalidad:</b>   |
| <b>GAC06-4</b>   | <b>2</b>               | <b>0</b>                | <b>2</b>              | <b>4</b>  | <b>Obligatoria</b>                    | <b>Teórico</b>                               | <b>Escolarizada</b> |
| <b>Plan (es) de estudio en los que se imparte:</b> Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño |                        |                         |                       |   |                                       |  |                     |

**ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

|   |
|---|
| <b>Presentación:</b> La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y elementos para ubicar los fenómenos de la comunicación en el área de estudios de la psicología. |
| <b>Propósito:</b> Al término de la materia, el alumno analizará los aspectos psicológicos de los fenómenos relacionados con la comunicación.                                |
| <b>Competencias que contribuyen al perfil de egreso.</b>  |
| <b>Competencias básicas</b>   |
| CB1. Lectura, análisis y síntesis.  |
| CB2. Comunicación oral y escrita.   |
| CB3. Aprendizaje estratégico.   |
| CB4. Razonamiento lógico-matemático.  |
| CB5. Razonamiento científico.   |

***Competencias genéricas***

- CG2.Pensamiento crítico
- CG8.Apertura a la experiencia
- CG9.Relación con otros/as
- CG17.Interculturalidad
- CG18.Responsabilidad social y ciudadanía

***Transferibles para el trabajo***

- CL1. Digitales para el trabajo
- CL2.Socioemocionales para el trabajo
- CL3.Competencias para el trabajo disciplinar

***Competencias específicas disciplinares***

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

### CONTENIDOS

| Bloques:   | Temas:   |
|--|--|
| <b>1. Psicología de la comunicación</b><br><b>2. Comunicación: códigos y contextos</b><br><br><b>3. Comunicación y persuasión</b><br><br><b>4. Psicología de la percepción</b><br><br><b>5. Percepción de la forma</b><br><br><b>6. Percepción y composición visual</b><br><br><b>7. Percepción del color</b><br><br><b>8. Percepción del movimiento</b><br><br><b>9. Aplicación y justificación de la teoría en una propuesta de Diseño</b> | 1.1 Lenguaje y comunicación.<br>1.2 Objeto de estudio de la psicología de la comunicación.<br>2.1 Signos para comunicar<br>2.2 Comunicación animal – comunicación humana.<br>2.3 Comunicación verbal – comunicación no verbal.<br>3.1 El arte de persuadir. La publicidad.<br>3.1.1 Objetivos de la publicidad.<br>3.1.2 El mensaje publicitario<br>3.1.3 Análisis del mensaje, canales de transmisión y efectos<br>4.1 Leyes de la visión Gestalt<br><br>5.1 La forma percibida<br>5.2 Complejidad y simplificación perceptiva<br>6.1 Esqueleto visual de la imagen<br>6.2 Fuerzas perceptuales<br>6.3 Peso visual<br>7.1 La luz<br>7.2 La retina, receptor de luz<br>7.3 El color de los objetos<br>8.1 Qué es el movimiento<br>8.2 Persistencia retiniana |

### ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

| Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X) |       |                         |       |
|---|-------|-------------------------|-------|
| Aprendizaje basado en problemas                 | ( X ) | Nemotecnia              | ( )   |
| Estudios de caso                                | ( X ) | Análisis de textos      | ( X ) |
| Trabajo colaborativo                            | ( X ) | Seminarios              | ( )   |
| Plenaria  | ( X ) | Debate                  | ( )   |
| Ensayo  | ( X ) | Taller                  | ( )   |
| Mapas conceptuales                              | ( X ) | Ponencia científica     | ( )   |
| Diseño de proyectos                             | ( )   | Elaboración de síntesis | ( )   |
| Mapa mental                                     | ( X ) | Monografía              | ( )   |



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

|   |       |   |       |
|---|-------|---|-------|
| Práctica reflexiva  | ( )   | Reporte de lectura                            | ( X ) |
| Trípticos   | ( )   | Exposición oral                               | ( X ) |
| Otros   |       |   |       |
| <b>Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)</b>  |       |   |       |
| Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente  | ( X ) | Experimentación (prácticas)                   | ( )   |
| Debate o Panel  | ( )   | Trabajos de investigación documental          | ( X ) |
| Lectura comentada   | ( X ) | Anteproyectos de investigación                | ( )   |
| Seminario de investigación  | ( )   | Discusión guiada                              | ( )   |
| Estudio de Casos  | ( )   | Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)      | ( X ) |
| Foro  | ( )   | Actividad focal                               | ( )   |
| Demostraciones  | ( X ) | Analogías                                     | ( )   |
| Ejercicios prácticos (series de problemas)  | ( )   | Método de proyectos                           | ( )   |
| Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).   | ( )   | Actividades generadoras de información previa | ( )   |
| Organizadores previos   | ( )   | Exploración de la web                         | ( X ) |
| Archivo   | ( )   | Portafolio de evidencias                      | ( )   |
| Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)  | ( X ) | Enunciado de objetivo o intenciones           | ( X ) |
| Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): |       |   |       |

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

| Crterios   | Porcentaje |
|--|------------|
| Asistencia, puntualidad y participación en clase.                                |            |
| Evaluación de actividades, tareas o trabajos solicitados en cada sesión de clase | 60%        |
| Exposición de temas  | 20%        |
| Evaluación Final   | 20%        |
| <b>Total</b>   | 100 %      |



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

### PERFIL DEL PROFESORADO

Formación en diseño o artes con experiencia docente y fuertes bases en comunicación y medios audiovisuales.

### REFERENCIAS

#### **Básicas:**

Alberich, J; Gómez, D; y Ferrer, A. (s/f): *Percepción Visual*. Universidad Oberta de Catalunya.  
Martínez, M. (2012): *Psicología de la comunicación*. Universidad de Barcelona.  
Villafaña G. G. (2007): *Educación Visual, Conocimientos básicos para el Diseño*. México: Trillas.

#### **Complementarias:**

Clay Lindgreen, Henry. (2003): *Introducción a la psicología social*. México: Trillas.  
Mucchielli, Alex. (1998): *Psicología de la comunicación*. Barcelona: Paidós.

#### **Web:**

#### **Otras:**

Nota: Es importante mencionar que, si los organismos evaluadores o acreditadores externos a la UAEM solicitan algún elemento no contemplado en este formato, deberá ser atendido por la comisión curricular correspondiente.