



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Análisis del objeto				Ciclo de formación: Profesional Eje general de formación: Generación y aplicación innovadora del conocimiento Área de conocimiento: Análisis Área terminal: Objeto Semestre: 4			
Elaborada por: Dra. Percy Valeria Cinta Dávila				Fecha de elaboración: Septiembre, 2016			
Actualizada por: Dra. Laura S. Iñigo Dehud				Fecha de revisión y actualización: Noviembre, 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
GAC07-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: 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.
Propósito: Al término de la materia, el alumno analizará los aspectos psicológicos de los fenómenos relacionados con la comunicación.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso.
Los estudiantes al adquirir conocimiento teórico preciso sobre los procesos de comunicación y percepción, los aplicarán de manera eficiente y eficaz en los proyectos de diseño que desarrollen profesionalmente.
Competencias básicas
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.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

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

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	()



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Plenaria	(X)	Debate	()
Ensayo	(X)	Taller	()
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	()	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	(X)	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	()	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
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.	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Evaluación de actividades, tareas o trabajos solicitados en cada sesión de clase	60%
Exposición de temas	20%
Evaluación Final	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

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 Cataluña.

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.