



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: Cartel				Ciclo de formación: Profesional			
				Eje general de formación: Teórico-técnico			
				Área de conocimiento: Producción creativa			
				Área terminal: Gráfico			
				Semestre: 6			
Elaborada por: Mtro. Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: noviembre 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT09-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	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

<p>Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica del cartelismo.</p> <p>Los estudiantes adquieren habilidades, conocimientos, actitudes y aptitudes lo cual contribuye en un mayor desempeño académico y laboral para cumplir con las metas propuestas como: capacidad de trabajo individual y en equipo, adaptación al cambio, creatividad, habilidades en el uso de las tecnologías y la comunicación, razonamiento crítico, aprendizaje autónomo, gestión del tiempo, capacidad autocrítica, responsabilidad social, capacidad de investigación, capacidad de abstracción, habilidades interpersonales y compromiso ético.</p> <p>Los estudiantes adquieren destrezas que les permite enfrentarse con éxito a la sociedad del conocimiento, que demanda profesionales capaces de desempeñar tareas y resolver problemas de distinta índole. Adquieren habilidades para el desarrollo de cuestiones de orden general como: capacidad para identificar las necesidades socio-culturales, así como la capacidad para innovar, diseñar, elaborar y difundir un producto cultural, social, político o económico.</p> <p>Propósito: Cada estudiante aprenderá los conceptos y métodos del cartelismo y su aplicación de acuerdo con la función comunicativa del objeto de diseño, mediante el desarrollo de competencias para desarrollar</p>

habilidades para el diseño de carteles y dotar de difusión a entidades públicas, privadas, comerciales, sociales.

Competencias que contribuyen al perfil de egreso

Competencias básicas

- CB1. Lectura, análisis y síntesis.
- CB2. Comunicación oral y escrita.
- CB3. Aprendizaje estratégico.
- CB4. Razonamiento lógico – matemático.
- CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

- CG1. Resolución de problemas.
- CG3. Creatividad.
- CG8. Apertura a la experiencia.
- CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
- CG12. Creación de contenidos digitales.
- CG17. Interculturalidad.

Competencias laborales

- 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.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica 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. Antecedentes 2. Importancia y vigencia 3. Arte y comunicación 4. La imagen como objeto social 5. Tipología	1.1 Los primeros carteles 1.2 Art Nouveau 1.3 Simbolismo 2.1 Un grito en la pared 3.1 Movimientos artísticos formales 3.2 Movimientos decorativos 3.3 El cartelismo profesional 4.1 El idioma popular 4.2 Carteles y humor 4.3 Política, revolución y guerra 5.1 Aplicaciones

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

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



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	()
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	()
Lectura comentada	()	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	()	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	()	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	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	()
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	()	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Ejercicios 50%	50%
Asistencia 20%	20%
Proyecto final 30%	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Licenciado, de preferencia maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura y la materia. Experiencia comprobable y de calidad en la proyección y ejecución de proyectos afines. Formación en diseño o artes con experiencia docente.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

REFERENCIAS

Básicas: Las referencias son fundamentales no importando el año de su publicación.
Barnicoat, John. *Los carteles, su historia y su lenguaje*. Barcelona: Gustavo Gili, 1999.
Consuegra, David. *El lenguaje del cartel. El cartel como fin y como medio*. Bogota: Auros Copias, 2006.
Dondis, A. D. *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gili. Barcelona, 2017
Acaso, M. *El lenguaje visual*. Paidós. Barcelona, 2006

Complementarias:

Carlucci, María Laura. *El afiche como herramienta de comunicación visual con fines sociales: Análisis del proceso de diseño*. Madrid: EAE, 2012.
Coronado, Diego. *La metáfora del espejo: Teoría e historia del cartel publicitario*. Sevilla: Alfar, 2012.
Riañi, Carlos; Juan de la Rosa y Diego Bermúdez. *Metodologías para el diseño de cartel social desde América Latina*. Bogota: Universidad Nacional de Colombia, 2010.

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.