



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: Señalética y gráfica ambiental				Ciclo de formación: Profesional			
				Eje general de formación: Teórico-técnico			
				Área de conocimiento: Producción creativa			
				Área terminal: Gráfico			
				Semestre: 4			
Elaborada por: Comisión Curricular				Fecha de elaboración: Septiembre, 2016			
Actualizada por: Lic. Omar Torres Cabrera				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:
TT102-5	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

Presentación: Introducirá a los conceptos y la práctica de información en el espacio público para el desplazamiento humano.
Propósito: Que conozca, domine y aplique los conceptos de la señalética al término de la unidad de aprendizaje como herramienta para la transmisión de información en espacios públicos que permitan al usuario ubicarse y mantenerse a salvo con responsabilidad y compromiso con el medio ambiente.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso.
<i>Competencias básicas</i>
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

CG4.Trabajo colaborativo

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

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinaria, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
<p><i>Características fundamentales</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>¿Qué es la señalética?</i> ● <i>Sistema de señalización, gráfica ambiental e imagen de identidad</i> ● <i>Finalidad</i> ● <i>Funcionamiento</i> ● <i>Orientación</i> ● <i>Procedimiento</i> ● <i>Código</i> ● <i>Índice de iconicidad</i> ● <i>Presencia física</i>
<p><i>Tipología de la señales</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Informativas</i> ● <i>Orientación</i> ● <i>Normativas</i> ● <i>Identificativas</i> ● <i>Direccionales</i> ● <i>Ornamentales</i>
<p><i>Elementos del sistema de señalización</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Lenguaje escrito</i> ● <i>Lenguaje iconográfico</i> ● <i>Lenguaje cromático</i>
<p><i>Espacio de tránsito humano</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Antropometría</i> ● <i>Ergonomía</i>
<p><i>Visibilidad</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Factor 1:100</i> ● <i>Factor 1:200</i>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Inclusión	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Lenguaje táctil</i> • <i>Lenguaje sonoro</i> • <i>Variaciones de altura</i>
------------------	--

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

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



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

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
Evaluaciones parciales	70%
Proyecto semestral	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Licenciado o Maestro en Diseño Gráfico. Experiencia comprobable en la proyección y ejecución de proyectos afines.

REFERENCIAS

Básicas: Costa, Joan. Señalética. Barcelona. CEAC, 1988. Costa, Joan. Señalética corporativa. Barcelona: Costa, 2007. Mijksenaar, Paul. Una Introducción al diseño de información. Barcelona: Gustavo Gili, 2001. Panero, Julius y Martin Zeinik. Las dimensiones humanas en espacios interiores. Barcelona: Gustavo Gili, 2016.
Complementarias: Morgan, Tony. Visual Merchandising: escaparates e interiores comerciales. Barcelona: Gustavo Gili, 2016.
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.