



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: Técnicas de representación				Ciclo de formación: Básico Eje general de formación: Teórico-técnico Área de conocimiento: Producción creativa Semestre: 2			
Elaborada por: Mtro. Fernando Garcés Poó				Fecha de elaboración: Septiembre, 2016			
Actualizada por: Dr. Antonio Makhlouf Akl				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:
TT121-5	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: La unidad de aprendizaje introducirá al estudiante en el conocimiento y el manejo de las técnicas de representación tradicional como herramientas para proyectos de diseño, ilustración, animación y artes visuales.

Propósito: El hecho de comunicar o expresar un mensaje visual depende del aprendizaje significativo del saber dibujar, esto es, el cómo aprender a procesar la información para representar con exactitud, el objeto de interés, por medio de líneas, formas, texturas, tonos, proporciones, realizados con lápiz, carbón, tiza, tintas, acuarelas o cualquier otra técnica.

Estos conocimientos son herramientas para expresar por medio del lenguaje visual, figuras realistas, así como dar cierta intencionalidad en la representación de las imágenes, por medio del manejo de las diferentes técnicas.

Tomando en cuenta diferentes aspectos de la percepción, se establecen las condiciones que inducen a un cambio mental, hacia una modalidad diferente de procesar la información lo cual capacita al estudiante a observar con exactitud su entorno y después expresarlo a través de imágenes.

Aprender a dibujar bajo este método permite al estudiante a utilizar ambos hemisferios cerebrales capacitándolo para desarrollar una habilidad fundamental en las artes gráficas, como es reproducir sobre



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

el papel o cualquier soporte lo que tiene ante los ojos. Así mismo, le ayuda a pensar con mayor creatividad en la resolución de cualquier tipo de problema que se presente en las otras unidades académicas de la licenciatura en cuestión.

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.
- CG9. Relación con otros/as.
- CG17. Interculturalidad.

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo

CL2.Socioemocionales para el trabajo

CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

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.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1.- Introducción· Materiales	1.1. Proceso creativo. Soportes y herramientas
2.- Técnicas Secas	2.1 Lápiz grafito 2.2 Lapiz de color 2.3 Carboncillo 2.4 Pastel
3.- Técnicas Húmedas	3.1 Acrílico
4.- Mixtas y Alternativas	3.2 Tinta china
5.- Ilustración cuento	3.3. Acuarela
6.- Carpeta final	4.1. Collage, Arena, Arcilla, Mixtas, Experimentales 5.1 Visualizar y plasmar en imagen un texto



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

	6.1 Presentación de un portafolio de trabajos
--	---

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	()	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	()	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	(X)	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)	(X)
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	(X)	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	()	Exploración de la web	()



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	(X)
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

Criterios	Porcentaje
Entrega puntual de actividades	50%
Calidad de la carpeta final (aspectos como originalidad, visualización, composición, equilibrio, proporción, color, pulcritud, entre otros y según el producto)	50%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura y la materia. Formación en diseño o artes visuales con experiencia docente y fuertes bases del dibujo tradicional y en las diferentes técnicas de ilustración y representación plástica.

REFERENCIAS

<p>Básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Edwards, Betty. (2012) Drawing on the right side of the brain. Ed. Tarcher, USA. • Krung, Margaret. (2008) Manual para el artista: medios y técnicas. Blume. Barcelona. • Magnus, Günter Hugo. (2001) Manual para dibujantes e ilustradores. Gustavo Gili, Barcelona. • Szunyoghy, Andrés. Traducción: Bover. Francesc (2014) Dibujo: la gran escuela Editorial Ullmann. Madrid, España. (No. 301 biblioteca de la FD)
<p>Complementarias</p> <p>Equipo Parramón Paidotribo. (2013) Todo sobre la técnica de la ilustración. Ed. Parramón Paidotribo. España.</p> <p>Iñigo, L y Makhlof, A. (2013) Diseño y Artes Visuales. Manual de conceptos básicos. UAEM, México.</p>
<p>Web: https://painting.tube/</p>
<p>Otras: Presentaciones teóricas de investigación por parte del docente en clase y tutoriales</p>

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.