



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Unidad académica:</b> FACULTAD DE DISEÑO							
<b>Plan de estudios:</b> LICENCIATURA EN DISEÑO							
<b>Unidad de aprendizaje:</b> Dibujo básico				<b>Ciclo de formación:</b> Básico <b>Eje general de formación:</b> Teórico-Técnico <b>Área de conocimiento:</b> Producción creativa <b>Semestre:</b> 1			
<b>Elaborada por:</b> Dr. Fernando Garcés Poó <b>Actualizada por:</b> Mtro. Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez				<b>Fecha de elaboración:</b> Septiembre, 2016 <b>Fecha de revisión y actualización:</b> Noviembre, 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT13-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
<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 básicos, así como los métodos y la práctica del dibujo.
<b>Propósito:</b> El estudiantado será capaz de hacer uso del dibujo como herramienta de comunicación y expresión, así como de previsualización para proyectos de comunicación gráfica.
<b>Competencias que contribuyen al perfil de egreso.</b>
<p><b>Competencias básicas</b></p> <p>CB1. Lectura, análisis y síntesis. CB2. Comunicación oral y escrita. CB3. Aprendizaje estratégico. CB4. Razonamiento lógico-matemático. CB5. Razonamiento científico.</p> <p><b>Competencias genéricas</b></p> <p>CG7. Gestión emocional. CG8. Apertura a la experiencia. CG9. Relación con otros/as.</p>

CG19. Aprecio por la vida y la diversidad.

**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. El dibujo como herramienta	1.1 Ver para dibujar 1.2 Ampliación del entendimiento mediante el dibujo
2. Antecedentes del dibujo	2.1 Breve vista al dibujo en su historia
3. El dibujo	3.1 Origen geométrico 3.2 Tamaño y escala 3.3 Márgenes y contornos 3.4 Espacio positivo y negativo 3.5 Matiz y sombra 3.6 Figura 3.7 Perspectiva 3.7.1 Un punto de fuga 3.7.2 Dos puntos de fuga 3.7.3 Tres puntos de fuga

**ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE**

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)		
Aprendizaje basado en problemas	( X )	Nemotecnia
		( )



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( X )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
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	( )
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 con 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



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

Criterios	Porcentaje
Ejercicios	50%
Asistencia	20%
Proyecto final	30%
<b>Total</b>	<b>100 %</b>

### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en áreas afines a la licenciatura y a la unidad de aprendizaje (formación en Diseño o Artes). Experiencia comprobable y de calidad en la proyección y ejecución de proyectos afines, docencia y fuertes bases del dibujo tradicional.

### REFERENCIAS

#### **Básicas:**

Edwards, Betty. *Nuevo. Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Barcelona: Urano, 2000.  
Hanks, Kurt y Larry Belliston. *El dibujo, la imagen como medio de comunicación*. México: Trillas, 1995.

#### **Complementarias:**

Canal, María Fernanda, *Fundamentos del dibujo artístico*. España: Parramón, 2014  
König, Félix. *La perspectiva en el dibujo arquitectónico*. México: Trillas, 1991