



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: Estudios visuales				Ciclo de formación: Profesional Eje general de formación: Teórico-técnico Área de conocimiento: Teórica Área terminal: Objeto Semestre: 3			
Elaborada por: Dr. Juan Carlos Bermúdez				Fecha de elaboración: Julio, 2021			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT49-4	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

<p>Presentación:</p> <p>Las imágenes son dispositivos complejos en las que se desplaza lo real y lo simbólico enfrentando la necesidad de representar y compartir el mundo. Si bien la experiencia visual es indisociable de la integralidad del cuerpo y el pensamiento humanos, dirigir la atención hacia la mirada y lo visto pretende rescatar la representación de la experiencia del secuestro que ejerce el lenguaje frente a otras posibilidades de hacer mundos. Se hace referencia a un camino para ser explorado y que rebasa el “giro lingüístico” como modelo explicativo predominante en el siglo pasado. La proliferación de tecnologías que producen la comunicación visual se convierte en un reto para el posicionamiento de los diseñadores en tanto comunicadores.</p>
<p>Propósito:</p> <p>Brindar a los diseñadores un complemento para pensar las imágenes y su fluir en la sociedad, como alternativa al modelo semiótico o al estético.</p>
<p>Competencias que contribuyen al perfil de egreso.</p>

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.
- CG7. Gestión emocional.
- CG8. Apertura a la experiencia.
- CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.
- 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 transdisciplinaria, 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.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

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.

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:
INTRODUCCIÓN	ENTRE LOS ESTUDIOS VISUALES Y LA CULTURA VISUAL
	QUÉ ES LA REALIDAD: La negociación permanente entre la exterioridad que no somos y la interioridad que creamos para ser.
LA IMAGEN – Entre la materialidad y la inmaterialidad simbólica	PERCEPCIÓN
	LOS MEDIOS
	LOS MEDIOS VISUALES NO EXISTEN
LA ELABORACIÓN DEL SENTIDO	CULTURA
	CULTURA VISUAL: Entre el icono, el símbolo y las cosas. Hermenéutica o fenomenología
	LA DIMENSIÓN TECNO-NATURAL: Ser en el mundo es construir el mundo en la medida que nos construye.
	ARTES Y MEDIOS: Entre la alta cultura y lo popular.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

COMUNICAR PARA LOS OJOS	EL DISCURSO DE LO VISUAL
	LA POÉTICA DE LO VISUAL
	ESCUCHAR ES DIALOGAR: Para una crítica de la mirada.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	()	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	()	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	(X)
Ensayo	()	Taller	()
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	()	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
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	(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.)	()
Foro	(x)	Actividad focal	()
Demostraciones	()	Analogías	()



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Ejercicios prácticos (series de problemas)	()	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

Criterios	Porcentaje
Los que establezca cada docente y los que se contemplen dentro del reglamento de la facultad.	
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Estudios Visuales a partir de: Historia del arte – Crítica de arte – Filosofía – Antropología

REFERENCIAS

<p>Básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Català Domènech, Josep M. (2008). La forma de lo real: introducción a los estudios visuales. Barcelona: Editorial UOC • Mirzoeff, Nicholas (2003). Una introducción a la cultura visual. Barcelona: Paidós • Mitchell, W.J.T. (2019). La ciencia de la imagen: iconología, cultura visual y estética de los medios. Madrid: Akal
<p>Complementarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sparke, Penny (2010). Diseño y cultura: una introducción: desde 1900 hasta la actualidad. Barcelona: Gustavo Gili

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.