



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> Fundamentos del diseño				<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>Fecha de elaboración:</b> Septiembre, 2016			
<b>Actualizada por:</b> Dra. Percy Valeria Cinta Dávila				<b>Fecha de revisión y actualización:</b> Noviembre, 2022			
<b>Clave:</b>	<b>Horas teóricas:</b>	<b>Horas prácticas:</b>	<b>Horas totales:</b>	<b>Créditos:</b>	<b>Tipo de unidad de aprendizaje:</b>	<b>Carácter de la unidad de aprendizaje:</b>	<b>Modalidad:</b>
TT54-5	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 organiza los conceptos para motivar la reflexión sistemática con alto grado de objetividad y que las decisiones visuales se refieran a las relaciones y estructuras específicas de los elementos formas y figuras. Permite al estudiante analizar las situaciones y considerar las opciones disponibles eligiendo los elementos para sintetizarlos y llegar a las soluciones apropiadas.
<b>Propósito:</b> El estudiantado conocerá, identificará y relacionará los conceptos básicos, así como los elementos fundamentales del diseño para que al término de la unidad de aprendizaje analice y aplique los elementos esenciales del lenguaje visual para la estructuración de propuestas de diseño.
<b>Competencias que contribuyen al perfil de egreso.</b>
<b>Competencias básicas</b>  CB1. Lectura, análisis y síntesis. CB2. Comunicación oral y escrita. CB3. Aprendizaje estratégico. CB4. Razonamiento lógico-matemático. CB5. Razonamiento científico.

**Competencias genéricas**

CG8. Apertura a la experiencia.  
CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.  
CG14. Resolución de problemas técnicos.  
CG15. Integridad personal.

**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. Diseño bi-dimensional	1.1 Lenguaje visual 1.2 Forma 1.3 Repetición 1.4 Estructura 1.5 Similitud 1.6 Gradación 1.7 Radiación 1.8 Anomalía 1.9 Contraste 1.10 Concentración 1.11 Textura 1.12 Espacio



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

2. Forma bi-dimensional	2.1 Visualización de la forma 2.2 Tipos de formas 2.3 Tipos de figuras 2.4 Diseño y forma 2.5 Creación de figuras geométricas 2.6 Creación de figuras orgánicas 2.7 Formas figurativas
3. Diseño tri-dimensional	3.1 Plano seriado 3.2 Estructura de pared 3.2.1 Cubo, columna, pared 3.2.2 Células espaciales y módulos 3.3 Prismas y cilindros 3.4 Estructuras poliédricas 3.5 Planos triangulares 3.6 Estructura lineal 3.7 Capas lineales 3.8 Líneas enlazadas

### 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	(X)	Seminarios	( )
Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	( )
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	(X)
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	( )



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	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	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	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
Participación en clase	20%
Elaboración y presentación de proyectos	60%
Evaluación final escrita	20%
<b>Total</b>	<b>100 %</b>

### PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en áreas afines (formación en Diseño) a la licenciatura y a la unidad de aprendizaje. Experiencia comprobable y de calidad en la proyección y ejecución de proyectos afines. Experiencia docente y fuertes bases en comunicación visual.

### REFERENCIAS

<p><b>Básicas:</b>  Dondis, D.A. (2017). <i>La Sintaxis de la imagen</i>. Barcelona: Gustavo Gili.  Lupton, E., &amp; Phillips, C. J. (2016). <i>Diseño gráfico. Nuevos fundamentos</i>. Barcelona: Gustavo Gili.  Wong, W. (2014) <i>Fundamentos del diseño</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>
<p><b>Complementarias:</b>  Ambrose G, Paul Harris. (2004) <i>Fundamentos del Diseño</i>. España: Parramón</p>