



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: Imagen de identidad				Ciclo de formación: Profesional Eje general de formación: Teórico-técnico Área de conocimiento: Producción creativa Área terminal: Gráfico Semestre: 4			
Elaborada por: Mtro. Fernando Garcés Poó				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:
TT70-5	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: Diseñará identidades gráficas que permitan una buena imagen institucional.
Propósito: Que conozca, domine y aplique los conceptos de diseño de identidad al término de la unidad de aprendizaje como herramienta para crear marcas que aseguren el posicionamiento positivo de las instituciones con ética y honestidad hacia el usuario.
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

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.

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

CONTENIDOS



Bloques:	Temas:
La Identidad	<p>La identidad visual</p> <ul style="list-style-type: none">● <i>Concepto de identidad</i>● <i>Programa de identidad visual</i>● <i>Niveles de imagen: productos genéricos, producto o servicio, corporativo, empresarial, país</i>● <i>Signos de la identidad: lingüístico, icónico, cromático</i>● <i>Público objetivo</i> <p>El sistema visual</p> <ul style="list-style-type: none">● <i>Identidad visual como sistema</i>● <i>Dimensiones semántica, sintáctica y funcional</i>● <i>Aspectos formales y conceptuales.</i>● <i>Programa de diseño</i>● <i>Tipografía, forma y color institucional como factores aglutinantes del sistema.</i> <p>Identidad y sistema</p> <ul style="list-style-type: none">● <i>Carácter diferencial del emisor</i>● <i>Sistema y subsistema</i>● <i>Trayectoria e identidad</i>● <i>Proyecto e identidad</i>● <i>La arquitectura del Branding.</i> <p>Metodología del diseño</p> <ul style="list-style-type: none">● <i>Análisis de las soluciones posibles</i>● <i>Selección tipográfica, semantización, modificación e invención tipográfica (logotipos)</i>



Gestión y manual de identidad

- *Repertorio de imágenes pertinentes, síntesis y geometrización (isotipos)*

Logotipo

- *Elección de tipografía*
- *Percepción tipográfica*
- *Color tipográfico*
- *Semantización*
- *Relación entre caracteres*
- *Modificación tipográfica*
- *Estructura*
- *Equilibrio*

Isotipo

- *Síntesis conceptual*
- *Legibilidad*
- *Combinación de elementos*
- *Relación figura-fondo*
- *Simetría*
- *Estructuras formales.*

Manual de marca

- *Concepto de la marca*
- *Construcción de isotipo y logotipo*
- *Grilla constructiva*
- *Relaciones isologóticas*
- *Paleta cromática*
- *Selección tipográfica: primaria y secundaria*
- *Textos complementarios*
- *Usos permitidos y prohibidos*
- *Apertura del programa visual*

Implementación del proyecto



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Materialización del programa</i> • <i>Soportes, medios y aplicaciones: impresos (papelería), gráfica en vehículos, señalización interna y externa, exhibidores, envases y contenedores, objetos de promoción, publicidad</i> • <i>La imagen en volumen.</i>
--	--

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	()	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	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	(x)	Analogías	()



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	()
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

Crterios	Porcentaje
Evaluaciones parciales	60%
Proyecto semestral	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

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

REFERENCIAS

Básicas: Chávez, Norberto. <i>La imagen corporativa</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2010. Costa, Joan. <i>Imagen corporativa en el siglo XXI</i> . México: Trillas, 2010. Costa, Joan. <i>La marca: creación, diseño y gestión</i> . Buenos Aires: La Crujía, 2006. Wheeler, Alina. <i>Design branding identity: an essential guide for the whole branding team</i> . New Jersey: John Wiley & Sons, 2017.
Complementarias: Limón Peña, Moisés. <i>Imagen corporativa. Estrategia organizacional de comunicación global</i> . México: Trillas, 2008. Houplain, Ludovic, and Juius Wiedemann. <i>Logobook</i> . Koln: Taschen, 2013.
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.