



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO</b>							
<b>Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO</b>							
<b>Unidad de aprendizaje:</b> Infografía				<b>Ciclo de formación:</b> Profesional <b>Eje general de formación:</b> Teórico-técnico Área de conocimiento: Producción creativa <b>Área terminal:</b> Gráfico <b>Semestre:</b> 3			
<b>Elaborada por:</b> Dr. Fernando Garcés Poó <b>Actualizada por:</b> Dra. Lorena Noyola Piña				<b>Fecha de elaboración:</b> Septiembre, 2016 <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>
TT71-5	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 y la práctica del diseño de información. El diseño de la información de forma sintética y sintáctica con una adecuada gramática visual es esencial para la correcta comunicación de información compleja de forma sencilla mediante una imagen.
<b>Propósito:</b> El estudiantado aprenderá conceptos básicos y complejos, elementos, áreas y estrategias correspondientes al diseño de la información y la ilustración de datos.
<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***

CG3. Creatividad.

CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información.

CG12. Creación de contenidos digitales.

CG17. Interculturalidad.

CG18. Responsabilidad social y ciudadana..

***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.

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.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

### CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Características de la infografía.	1.1 Información 1.2 Significación 1.3 Índice de iconicidad 1.4 Funcionalidad 1.5 Concordancia 1.6 Visualidad 1.7 Unidades gráficas fundamentales 1.8 Infogramas.
2. Diseño de información, los pasos.	2.1 La idea 2.2 El planteamiento 2.3 Documentación 2.4 Bocetaje, maquetación y corrección.
3. Áreas de la infografía.	3.1 Esquemática 3.2 Diagramática 3.3 Procesos clasificatorios 3.4 Procesos analíticos 3.5 Procesos estructurados y desestructurados 3.6 Procesos de temporalidad y espacio temporales. 3.7 Procesos narrativos y mentales. 3.8 La interfaz de usuario 3.9 Cartografía 3.10 Gráficos de divulgación técnica y científica 3.11 Infografía de prensa

### 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	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	( )



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

Mapa mental	(X)	Monografía	( )
Práctica reflexiva	(X)	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)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	( )
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	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
Ejercicios del semestre	50%
Asistencia y participación	10%
Trabajo final	30%
Apuntes de clase	10%
<b>Total</b>	<b>100 %</b>

### PERFIL DEL PROFESORADO

Diseñador con experiencia y conocimiento en infografía, gramática visual y sintaxis de la imagen
--



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

### REFERENCIAS

**Básicas:**

- Cairo, Alberto. El arte funcional: Infografía y visualización de la información. Ed. Almut, Madrid, 2011.
- Cairo, Alberto. Infografía 2.0: Visualización interactiva de la información de prensa. Ed. Almut, Madrid, 2011.
- Coates, Kathryn. Introducción al diseño de información. Ed. Parramón, Barcelona, 2014.
- Costa, Joan. La esquemática. Visualizar la información. Ed. Paidós, Barcelona, 1998.
- Meirelles, Isabel, and Marta Armada Antolín. La información en el diseño: introducción a las historias, las teorías y las mejores prácticas para la visualización eficaz de información. Badalona, España: Parramón Arts & Design, 2014. Print.
- Wang, Kai. Presentaciones de infografías y datos. Barcelona: Parramón, 2015. Print.

**Complementarias:**

- Mijksenaar, Paul. Una Introducción al diseño de información. Ed. G.G., Barcelona, 1998.
- Willburn, Peter y Burke, Michael. Infográfica. Soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo. Ed. G.G., Barcelona, 1998

**Web:**

<http://infografistas.blogspot.com/>  
<http://alquimistas.evilmolo.com/>

**Otras:**

Cairo, Alberto. *Infografía 2.0: Visualización interactiva de información de prensa*. Madrid: Almut, 2008.

Costa, Joan. *La Esquemática. Visualizar la Información*. Barcelona. Paidós, 1998.

Mijksenaar, Paul. *Una Introducción al diseño de información*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.

Wilbur, Peter y Michael Burke. *Infográfica. Soluciones novedosas para el diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 1998

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.