



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: Presentación de proyectos				Ciclo de formación: Profesional Eje general de formación: Teórico-técnico Área de conocimiento: Producción creativa Área terminal: Objeto Semestre: 5			
Elaborada por: Lic. Michele Muris Torreblanca Actualizada por: M.D.I. Ariadna Ma. Hernández de la Torre				Fecha de elaboración: septiembre 2016 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:
TT87-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico - Práctico	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: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica para la adecuada presentación de cualquier desarrollo de producto y así mostrar sus fortalezas.
Propósito: Cada estudiante aprenderá los conceptos, elementos y áreas correspondientes al diseño gráfico para la presentación de objetos.
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.

CG4. Trabajo colaborativo.

CG6. Orientación al logro.

CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

Competencias laborales

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.

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:
1. <i>Configuración básica en un espacio determinado</i>	1.1 <i>Reticulas, su utilidad y aplicaciones</i> 1.2 <i>Elaboración de una plantilla para presentación básica</i> 1.2.1 <i>Manual</i> 1.2.2 <i>Illustrator / Software alternativo</i>
2. <i>Tipografías y fotografía</i>	1.3 <i>Uso adecuado en lo editorial</i> 1.4 <i>Tamaños en la tipografía</i> 1.5 <i>Psicología del color</i> 1.6 <i>Encuadres</i> 1.7 <i>Edición rápida y retoques</i> 1.8 <i>Uso de Photoshop y/o programas digitales como apoyo</i>
3. <i>Presentación de planos</i>	1.9 <i>Elaboración de pie de plano</i> 1.10 <i>Manejo de información nivel técnico</i>
4. <i>Presentación ejecutiva</i>	4.1 <i>Aplicación hacia un proyecto final de diseño industrial</i>

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

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



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Trípticos	(x)	Exposición oral	()
Otros: Elaboración de materiales digitales como instructivos, presentaciones, manuales de uso, brochures, entre otros.			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	()	Experimentación (prácticas)	(x)
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.)	(x)
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	(x)	Analogías	(x)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	(x)
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	(x)
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
<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollo de plantilla y bitácora fotográfica ● Presentación de proyecto productivo ● Presentación ejecutiva 	30 20 50
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Diseñador Gráfico Diseñador Gráfico con maestría o especialidad en editorial Diseñador Industrial

REFERENCIAS



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Básicas:

- Wang, Kai. Infographics & data visualizations. Presentaciones de infografías y datos. Barcelona : Parramón Arts & Design. 2015
- Riggs, Tamy. Tipos : tipografías clásicas para el diseño gráfico contemporáneo. Barcelona: Parramón. 2010
- Cairo, Alberto. Infografía 2.0: Visualización interactiva de información de prensa. Madrid: Alamut, 2008.
- Mijksenaar, Paul. Una Introducción al diseño de información. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.

Complementarias:

- Wilbur, Peter y Michael Burke. Infográfica. Soluciones novedosas para el diseño. Barcelona: Gustavo Gili, 1998
- Müller-Brockmann, Josef. Sistemas de retículas: Un manual para diseñadores gráficos. Barcelona : Gustavo Gili. 1982