



Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Administración Pública



PROGRAMA DE ESTUDIOS POR COMPETENCIAS

I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

ESPACIO ACADÉMICO: Facultad de Ciencias Políticas y Sociales							
PROGRAMA EDUCATIVO: Licenciado en Comunicación					ÁREA DE DOCENCIA: Disciplinarias de Comunicación		
Aprobación por los H.H. Consejos Académico y de Gobierno			Fecha de elaboración: 24 de agosto de 2009		Programa elaborado por: Prof. Juan Martín Olivares Orozco Mtra. María del Carmen García Maza		
APROBACIÓN ACTUALIZACIÓN POR LOS HH. CONSEJOS ACADÉMICO (665) Y DE GOBIERNO (741)			Fecha de actualización: 28 de Agosto de 2017		Actualización del programa: Mtra. María del Carmen García Maza		
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: Diseño Gráfico							
Clave	Horas de teoría	Horas de práctica	Total de horas	Créditos	Tipo de Unidad de Aprendizaje	Carácter de la Unidad de Aprendizaje	Núcleo de formación
L42934	0	4	64	6	Taller	Optativa	Sustantivo
Prerrequisitos: Conocimientos básicos sobre Comunicación, Educación artística, artes visuales, creatividad y computación.			Unidad de Aprendizaje Antecedente: Sin unidad de aprendizaje previa		Unidad de Aprendizaje Consecuente: Fotografía, Diseño editorial, Teoría de la imagen		
Programas académicos en los que se imparte: Licenciatura en Comunicación							



II. PRESENTACIÓN

En la actualidad somos testigos de cómo los mensajes visuales intencionados se suceden uno tras otro son cesar, desde señales de tránsito, letreros, espectaculares, grafitis, publicidad fija y móvil, carteles, revistas, periódicos, envases, etiquetas; además de los mensajes visuales contenidos en los medios electrónicos de comunicación masiva: televisión, cine e internet. Todos ellos intentan captar nuestra atención de una u otra manera, con mayor o menor éxito.

La gran mayoría de estos mensajes han sido elaborados con un fin determinado empleando la teoría y herramientas del diseño gráfico. Por ello, para el estudiante de comunicación es de suma importancia conocer y aplicar los elementos de esta disciplina para desarrollar e implementar con acierto estrategias y técnicas de la comunicación visual que lo convertirá en profesionalista competitivo y crítico de su entorno.

III. LINEAMIENTOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

DEL PROFESOR	DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cubrir con el programa al 100%. ▪ Asistencia a las sesiones programadas. ▪ Establecer el sistema de evaluación en la primera sesión del curso. ▪ Otorgar calificación al alumno. ▪ Retroalimentación y evaluación oportuna de los temas abordados ▪ Promover el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo. ▪ Fomentar la participación en clase. ▪ Atender de manera igualitaria a los alumnos. ▪ Facilitar las acciones prácticas que corresponden al curso. ▪ Cubrir el programa en su totalidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cubrir la asistencia mínima del 80%. ▪ Puntualidad. ▪ Asistir a clase con los materiales necesarios para trabajar en el aula. ▪ Participar con respeto y tolerancia en todas las actividades del curso. ▪ Entregar las tareas y trabajos indicados en el programa puntualmente. ▪ Leer la bibliografía marcada. ▪ Disposición para el trabajo en equipo ▪ No ingerir alimentos, ni bebidas dentro del aula. ▪ Evitar el uso de teléfonos celulares en el aula.



IV. PROPÓSITO GENERAL

Elaborar mensajes visuales que permitan optimizar la comunicación de conceptos, organizaciones y productos, de acuerdo con el contexto cultural para el que son destinados.

Conocer la teoría y la práctica de los elementos básicos del diseño gráfico, aplicados a la comunicación gráfica.

Conocer los elementos básicos de la comunicación visual.

Conocer las bases de la composición y aplicarlas en el manejo de la forma, el espacio y el color.

Conocer diversas técnicas de la comunicación visual.

Conocer programas de computación para diseño gráfico y aplicarlos en la producción de productos específicos como papelería de oficina, logotipos e imatipos, etiquetas, portadas e interiores de CD y carteles.

V. COMPETENCIAS GENÉRICAS

- Capacidad para comprender y analizar el ámbito disciplinario de las ciencias de la comunicación vinculadas a los procesos de comunicación social, audiovisual y política.
- Capacidad para analizar los principales fenómenos políticos, sociales, económicos y culturales que inciden en el entorno internacional, nacional, regional y local, desde una perspectiva que los comprenda como procesos comunicativos, tanto mediáticos como no mediáticos.
- Capacidad para generar, fomentar y estimular la creatividad.
- Capacidad y aptitud para la toma de decisiones.
- Capacidad y habilidades de liderazgo.
- Capacidad para trabajar en equipo y grupos colaborativos.

VI. ÁMBITO DE DESEMPEÑO

El profesional de la comunicación podrá ubicarse en los medios, con todos los cambios e innovaciones que estos proponen, en términos de lenguaje, de nuevas tecnologías, de receptores cambiantes y cada vez más diversificados. Podrá ubicarse en cualquier área que implique concertación y conocimiento del otro, que implique poner en común. Podrá comunicar a través de la imagen de manera adecuada, operativa y estratégica; además de demostrar con sus productos las enormes posibilidades



y consecuencias de un quehacer comunicativo analítico, profundo y consiente de las necesidades y posibles respuestas humanas.

Para el comunicólogo, los conocimientos generales sobre el diseño gráfico le permitirán entender mejor las estrategias de comunicación visual que se emplean en diferentes ámbitos de la comunicación, como son la comunicación social, política, publicitaria. La práctica en el manejo de los elementos de la comunicación visual también le dará la posibilidad de resolver problemas en el desarrollo y aplicación de imagen institucional, el diseño editorial, el diseño de campañas comerciales, sociales o políticas, y también le facilitará el trabajo conjunto con otros profesionales como diseñadores gráficos, ilustradores, fotógrafos, publicistas e impresores.

VII. ESCENARIO DE APRENDIZAJE

- 1) **Reproductivo**, caracterizado por: adquisición de información/contenidos propuestos por el profesor y presentación académica de la misma.
- 2) **Profesional**, caracterizado por: adquisición de competencias profesionales y ejercitación en tareas de la práctica profesional.
- 3) **Crítico**, caracterizado por: análisis crítico de los contenidos/tópicos estudiados y reflexión sobre casos reales.
- 4) **Creativo**, caracterizado por: desarrollo de habilidades creativas, solución de problemas, diseño de proyectos. *García, Ana (2010)*

VIII. NATURALEZA DE LA COMPETENCIA

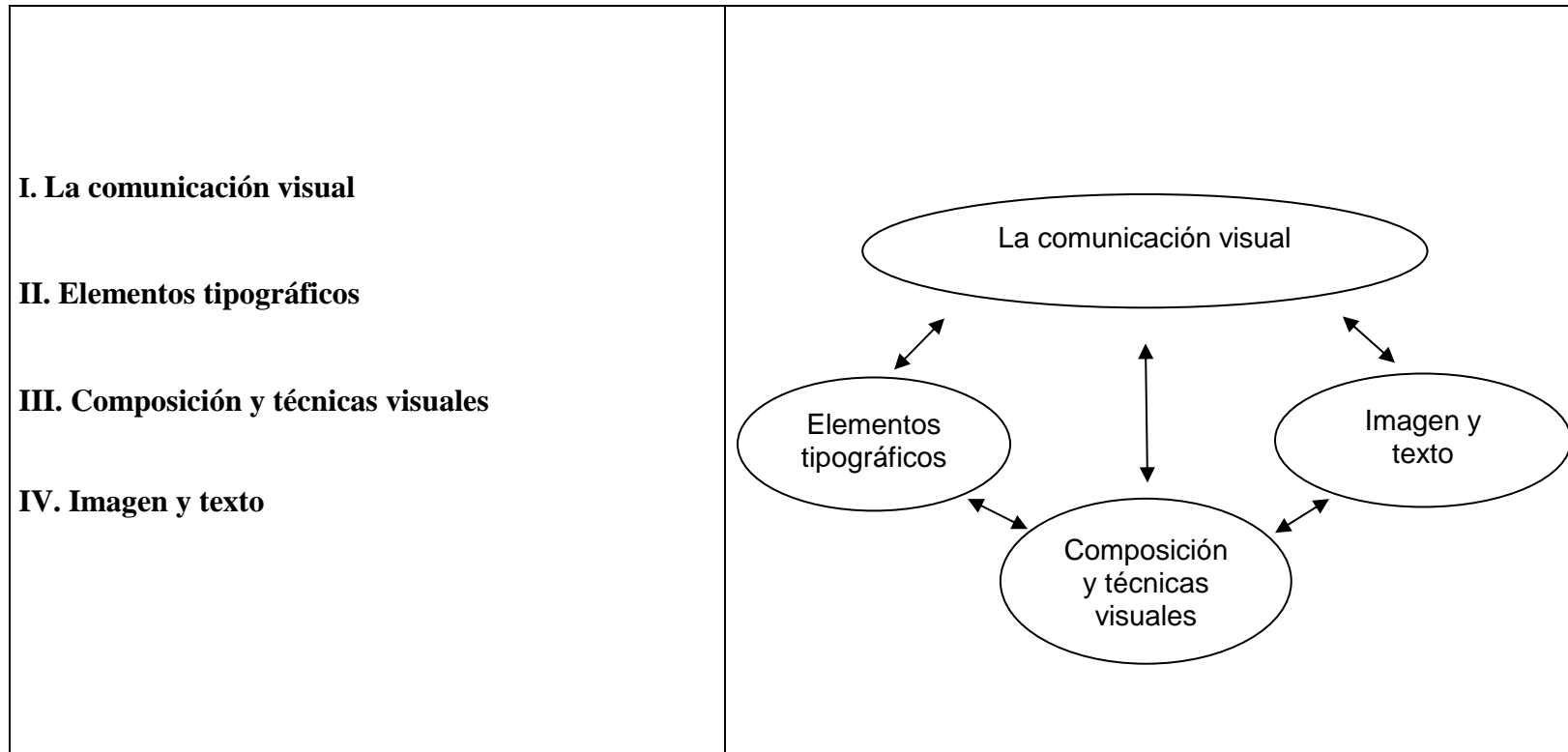
(Inicial, entrenamiento, complejidad creciente, ámbito diferenciado)

Complejidad creciente



IX. ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

X. SECUENCIA DIDÁCTICA





Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Administración Pública



XI. DESARROLLO DE LAS UNIDADES DE COMPETENCIA

UNIDAD DE COMPETENCIA I	ELEMENTOS DE COMPETENCIA			
	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES	VALORES
<p>La comunicación visual.</p> <p>Articular al diseño gráfico con la comunicación visual, examinando el proceso de comunicación y las funciones del lenguaje, para determinar el papel del profesional de la comunicación en la producción de mensajes visuales. De manera que se manifieste la necesidad de comprender los mecanismos de percepción.</p>	<p>El diseño gráfico y la comunicación visual.</p> <p>Las funciones del lenguaje.</p> <p>Percepción.</p> <p>Principios de la Gestalt.</p> <p>Niveles de representación visual.</p> <p>Brief creativo.</p>	<p>Capacidad de observación</p> <p>Capacidad de análisis</p> <p>Capacidad de expresión a través de la imagen</p> <p>Creatividad</p> <p>Ortografía</p> <p>Redacción</p> <p>Síntesis</p>	<p>Crítica</p> <p>Reflexiva</p> <p>Analítica</p> <p>Participación</p> <p>Apertura</p> <p>Iniciativa</p>	<p>Honestidad</p> <p>Objetividad</p> <p>Tolerancia</p> <p>Veracidad</p> <p>Libertad</p> <p>Equidad</p> <p>Ética</p> <p>Respeto</p>
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS		RECURSOS REQUERIDOS		TIEMPO DESTINADO
<p>Aprendizaje orientado a proyectos</p> <p>Aprendizaje orientado a solución de problemas</p>		<p>PC, cañón, bibliografía, hojas blancas, lápices de colores, revistas para recortar, periódicos.</p>		<p>12 horas lectivas</p>
EVIDENCIA				PONDERACIÓN
PRODUCTOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO			
Un ejemplo gráfico representativo de cada una de las funciones del lenguaje	Explicar por qué el ejemplo elegido es representativo de esa función. Limpieza, presentación, aplicación del conocimiento.			4%
La primera plana de un periódico	Identificación y aplicación correcta de los principios de la Gestalt. Limpieza, presentación, aplicación del conocimiento.			2%
Un mensaje gráfico por cada uno de los distintos niveles del mensaje visual.	Usar el mismo objeto para los tres niveles de representación visual. Limpieza, presentación, aplicación del conocimiento.			2%
Brief creativo	Cubrir los puntos del brief, ortografía y redacción. Limpieza, presentación, aplicación del conocimiento.			10%



Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Administración Pública



UNIDAD DE COMPETENCIA II	ELEMENTOS DE COMPETENCIA			
	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES	VALORES
Elementos tipográficos. Explorar el desarrollo de la tipografía y conocer sus principales características para que la aplicación de textos en un mensaje visual facilite la lectura.	Elementos tipográficos. Familias tipográficas. Medidas tipográficas. Legibilidad.	Capacidad de observación Capacidad de análisis Capacidad de expresión a través de la imagen Creatividad Ortografía Redacción	Crítica Reflexiva Analítica Participación Apertura Iniciativa	Honestidad Objetividad Tolerancia Veracidad Libertad Equidad Ética Respeto
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS		RECURSOS REQUERIDOS		TIEMPO DESTINADO
Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje orientado a solución de problemas		PC, cañón, bibliografía, hojas blancas, cartulinas, lápices de colores, marcadores, pintura vinílica. Programa de edición vectorial.		8 horas lectivas
EVIDENCIA				PONDERACIÓN
PRODUCTOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO			
Tres ejercicios aplicando tipografía	Originalidad, limpieza, presentación, aplicación del conocimiento. Los materiales serán seleccionados por el alumno.			2%
Cinco mensajes cotidianos	Originalidad, limpieza, presentación, aplicación del conocimiento. Los materiales serán seleccionados por el alumno.			2%
Logotipo de la empresa	Congruencia con el brief creativo, justificación, ortografía, redacción. Originalidad, limpieza, presentación, aplicación del conocimiento.			10%



Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Administración Pública



UNIDAD DE COMPETENCIA III	ELEMENTOS DE COMPETENCIA			
	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES	VALORES
Composición, técnicas visuales y color. Conocer los principios de la composición visual e identificar los elementos y técnicas de la comunicación visual en mensajes impresos, para aplicarlos en la elaboración de mensajes cotidianos, institucionales y corporativos.	Composición visual. Elementos básicos de la comunicación visual. Color. Técnicas de la composición visual.	Capacidad de observación Capacidad de análisis Capacidad de expresión a través de la imagen Creatividad Ortografía Redacción	Crítica Reflexiva Analítica Participación Apertura Iniciativa	Honestidad Objetividad Tolerancia Veracidad Libertad Equidad Ética Respeto
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS		RECURSOS REQUERIDOS		TIEMPO DESTINADO
Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje orientado a solución de problemas		PC, cañón, bibliografía, hojas blancas, cartulinas, lápices de colores, marcadores, pintura vinílica. Programa de edición vectorial.		20 horas lectivas
EVIDENCIA				PONDERACIÓN
PRODUCTOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO			
Tres ejercicios con los fundamentos de la composición visual.	Originalidad, limpieza, presentación, aplicación del conocimiento. Los materiales serán seleccionados por el alumno.			2%
Cinco ejercicios con los elementos básicos de la comunicación visual.	Originalidad, limpieza, presentación, aplicación del conocimiento. Los materiales serán seleccionados por el alumno.			5%
Un ejemplo gráfico representativo de cada una de las técnicas visuales.	Explicar por qué el ejemplo elegido es representativo de esa técnica. Limpieza, presentación, aplicación del conocimiento.			15%
Un ejemplo gráfico representativo de cada uno de los colores.	Explicar por qué el ejemplo elegido es representativo de ese color. Limpieza, presentación, aplicación del conocimiento.			11%
Hoja carta, sobre, tarjeta de presentación y etiqueta.	Congruencia con el brief creativo, justificación, ortografía, redacción. Originalidad, limpieza, presentación, aplicación del conocimiento.			10%



Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Administración Pública



UNIDAD DE COMPETENCIA IV	ELEMENTOS DE COMPETENCIA			
	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES	VALORES
<p>Imagen y texto.</p> <p>En un mensaje visual, conocer los tipos y funciones del texto e imagen para aplicarlos de manera complementaria y que cumplan con la finalidad para la que fueron diseñados, de acuerdo al contexto de aplicación.</p>	<p>Procesos de impresión.</p> <p>Funciones del texto y la imagen.</p>	<p>Capacidad de observación</p> <p>Capacidad de análisis</p> <p>Capacidad de expresión a través de la imagen</p> <p>Creatividad</p> <p>Ortografía</p> <p>Redacción</p>	<p>Critica</p> <p>Reflexiva</p> <p>Analítica</p> <p>Participación</p> <p>Apertura</p> <p>Iniciativa</p>	<p>Honestidad</p> <p>Objetividad</p> <p>Tolerancia</p> <p>Veracidad</p> <p>Libertad</p> <p>Equidad</p> <p>Ética</p> <p>Respeto</p>
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS		RECURSOS REQUERIDOS		TIEMPO DESTINADO
<p>Aprendizaje orientado a proyectos</p> <p>Aprendizaje orientado a solución de problemas</p>		<p>PC, cañón, bibliografía, hojas blancas, cartulinas, lápices de colores, marcadores, pintura vinílica. Programa de edición vectorial. Programa de edición de mapas de bits.</p>		<p>20 horas lectivas</p>
EVIDENCIA				PONDERACIÓN
PRODUCTOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO			
Cinco mensajes gráficos.	Originalidad, limpieza, presentación, aplicación del conocimiento. Los materiales serán seleccionados por el alumno.			5%
Postal o volante.	Congruencia con el brief creativo, justificación, ortografía, redacción. Originalidad, limpieza, presentación, aplicación del conocimiento.			10%
Cartel o página de revista.	Congruencia con el brief creativo, justificación, ortografía, redacción. Originalidad, limpieza, presentación, aplicación del conocimiento.			10%



XII. EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

UNIDAD DE APRENDIZAJE	PRODUCTO	PORCENTAJE	TOTAL
I	Un ejemplo gráfico representativo de cada una de las funciones del lenguaje	4%	18%
	La primera plana de un periódico.	2%	
	Un mensaje gráfico por cada uno de los distintos niveles del mensaje visual.	2%	
	Brief creativo	10%	
II	Tres ejercicios aplicando tipografía.	2%	14%
	Cinco mensajes cotidianos.	2%	
	Logotipo de la empresa	10%	
III	Tres ejercicios con los fundamentos de la composición visual.	2%	43%
	Cinco ejercicios con los elementos básicos de la comunicación visual.	5%	
	Un ejemplo gráfico representativo de cada una de las técnicas visuales.	15%	
	Un ejemplo gráfico representativo de cada uno de los colores.	11%	
	Hoja carta, sobre, tarjeta de presentación y etiqueta.	10%	
IV	Cinco mensajes gráficos.	5%	25%
	Postal o volante.	10%	
	Cartel o página de revista.	10%	
		100%	100%



Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Administración Pública



XIII. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

No.	DATOS BIBLIOHEMEROGRÁFICOS	UNIDADES	CLASIFICACIÓN/ LOCALIZACIÓN
1.	Arnheim, Rudolf (2002) Arte y percepción visual: psicología del ojo creador. Alianza. Madrid, España.	I	N71 A76 2002
2.	Costa, Joan (2003). Diseñar para los ojos. Grupo Editorial Design. La Paz, Bolivia.	I, II, III, IV	NC730 .C67 2003
3.	Dondis, Dondis A. (2007) La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual. G. Gili. Barcelona, España.	I, II, III, IV	N7 433 .D64 2007
4.	Lupton, Ellen (2011). (2011). Pensar con tipos: una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. Gustavo Gili. Barcelona, España.	II, III, IV	Z 246 .L87 2011
5.	Munari, Bruno. (2008). Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica. Gustavo Gili. Barcelona, España.	I	NK1505 .M86 2008
6.	Swan, Alan (2002). Bases del diseño gráfico. Gustavo Gili. Barcelona, España.	I, II, III, IV	NC 730 S83 2002
7.	Swan, Alan (1993). El color en el diseño gráfico. Gustavo Gili. Barcelona, España.	II, III, IV	NC1003 ;
8.	Swan, Alan (1993). Cómo diseñar retículas. Gustavo Gili. Barcelona, España.	II, III, IV	Z 243.3 S83 1993
9.	Tondreau, Beth (2009). Principios fundamentales de composición: 100 proyectos de diseño con retículas. Blume. Barcelona, España.	II, III, IV	Z 246 .T65 2009
10.	Wong, Wicius (2002). Fundamentos del diseño. Gustavo Gili. México, D.F.	I, II, III, IV	TA345 W66 200