

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño, Ensenada; Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali; Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Arquitecto, Licenciado en Diseño Industrial y Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Fundamentos de Diseño
- 5. Clave:** 38846
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Básica
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Luz Berenice Vizcarra Responsable
Gloria Torres
Laura Zamudio

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Platas
Humberto Cervantes De Ávila
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 21 de octubre de 2020

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje tiene como finalidad facilitar los conocimientos de los principales fundamentos teóricos del diseño que le permitan su aplicación en las composiciones de diseño, su utilidad se basa en el reconocimiento de la estructura del diseño. Esta asignatura es de carácter obligatoria, pertenece a la etapa básica y pertenece a las unidades de aprendizaje que conforman el tronco común de las DES de Arquitectura y Diseño.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar los fundamentos teóricos del diseño, para aplicarlos en ejercicios de composición formal, a través de proyectos de diseño, con creatividad, responsabilidad y honestidad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elabora una maqueta sobre una estructura de diseño, debe presentar la infografía que plasme las características, fundamentos y especificaciones técnicas vigentes.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Conceptos generales del diseño

Competencia:

Distinguir los conceptos generales de diseño, a través de la revisión minuciosa de cada uno de sus elementos, figuras y características, para identificar los conceptos relacionados, con una actitud analítica y crítica.

Contenido:

Duración: 6 horas

1.1. Forma

- 1.1.1. Elementos primarios de la forma (punto, línea, plano, volumen)
- 1.1.2. Figuras y sólidos primarios (círculo, triángulo, cuadrado, cono, cubo, pirámide, cilindro, etc.)
- 1.1.3. Características visuales de la forma
- 1.1.4. Transformación de la forma (formas regulares e irregulares)

1.2. Espacio

- 1.2.1. Elementos definidores del espacio
- 1.2.2. Organización y relaciones espaciales
- 1.2.3. Circulación

UNIDAD II. Principios teóricos de la composición

Competencia:

Aplicar los principios teóricos de la composición, a través de la relación de los conceptos generales de diseño, para la elaboración de ejercicios que demuestren las capacidades de ejecución de la forma y el espacio, con creatividad y honestidad.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 2.1. Escala y proporciones
- 2.2. Articulación de la forma
- 2.3. Principios ordenadores
 - 2.3.1. Simetría
 - 2.3.2. Eje
 - 2.3.3. Jerarquía
 - 2.3.4. Pauta y ritmo
 - 2.3.5. Repetición
 - 2.3.6. Transformación

UNIDAD III. Relaciones y sistemas de composición formal

Competencia:

Aplicar las relaciones y sistemas de composición formal, mediante los tipos de composiciones y elementos de diseño, para la reproducción de láminas, con creatividad y responsabilidad.

Contenido:

Duración: 10 horas

- 3.1. Composiciones bidimensionales
 - 3.1.1. Formas y temas
 - 3.1.2. Composiciones independientes
 - 3.1.3. Composiciones con repetición
 - 3.1.4. Composiciones con radiación
 - 3.1.5. Composiciones con gradación
 - 3.1.6. Composiciones con semejanza
 - 3.1.7. Composiciones con concentración
 - 3.1.8. Composiciones con contraste
 - 3.1.9. Composiciones con anomalía
- 3.2. Composiciones tridimensionales
 - 3.2.1. Planos seriados
 - 3.2.2. Estructuras de pared
 - 3.2.3. Prismas y cilindros
 - 3.2.4. Repetición
 - 3.2.5. Estructuras poliédricas
 - 3.2.6. Planos triangulares
 - 3.2.7. Estructura lineal
 - 3.2.8. Capas lineales
 - 3.2.9. Líneas enlazadas

UNIDAD IV. Percepción del diseño

Competencia:

Distinguir las leyes de percepción del diseño, a través del estudio de las teorías de percepción, para su aplicación práctica en las composiciones formales, con responsabilidad y compromiso.

Contenido:

Duración: 6 horas

4.1. Percepción

4.1.1. Leyes de la teoría Gestalt

4.1.2. Percepción ambiental (psicología ambiental)

4.1.3. Teoría del color

4.2. Significado del diseño

4.2.1. Semiótica

4.2.2. Simbología en el diseño

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Forma	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza una revisión bibliográfica del tema. 2. Elabora una reflexión sobre los temas abordados que desarrolle las habilidades de expresión escrita y la capacidad de análisis del alumno. 3. Incluye imágenes y esquemas de apoyo, que desarrollen las habilidades de expresión gráfica del alumno. 4. La estructura del trabajo puede presentarse a manera de texto o como poster infográfico. En cualquiera de los casos se debe incluir portada y referencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo. ● Software para manejo de imágenes y texto. 	3 horas
2	Espacio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza una revisión bibliográfica del tema. 2. Elabora una reflexión sobre los temas abordados que desarrolle las habilidades de expresión escrita y la capacidad de análisis del alumno. 3. Incluye imágenes y esquemas de apoyo, que desarrollen las habilidades de expresión gráfica del alumno. 4. La estructura del trabajo puede presentarse a manera de texto o como poster infográfico. En cualquiera de los casos se debe incluir portada y referencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo. ● Software para manejo de imágenes y texto. 	3 horas
UNIDAD II				
3	Escala y proporciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora una composición de diseño donde se apliquen de los principios teóricos de la composición. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel (medida que especifique el docente) ● Plumones (los que especifique) 	4 horas

		<p>Particularmente: la escala y proporciones</p> <p>2. El ejercicio desarrollará las habilidades de expresión gráfica, creatividad y capacidad de análisis del alumno.</p> <p>3. La estructura del trabajo puede presentarse a manera de láminas de diseño o poster infográfico. En cualquiera de los casos se deberá incluir pie de plano y referencias.</p> <p>4. Otras especificaciones quedarán a criterio del docente.</p>	<p>el docente)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Juego de escuadras 	
4	Articulación de la forma	<p>1. Elabora una composición de diseño donde se apliquen de los principios teóricos de la composición. Particularmente: articulación de la forma.</p> <p>2. El ejercicio desarrollará las habilidades de expresión gráfica, creatividad y capacidad de análisis del alumno.</p> <p>3. La estructura del trabajo puede presentarse a manera de láminas de diseño o poster infográfico. En cualquiera de los casos se deberá incluir pie de plano y referencias.</p> <p>4. Otras especificaciones quedarán a criterio del docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel (medida que especifique el docente) ● Plumones (los que especifique el docente) ● Juego de escuadras 	4 horas
5	Principios ordenadores	<p>1. Elabora una composición de diseño donde se apliquen de los principios teóricos de la composición. Particularmente: los principios ordenadores.</p> <p>2. El ejercicio desarrollará las habilidades de expresión gráfica, creatividad y capacidad de análisis del alumno.</p> <p>3. La estructura del trabajo puede presentarse a manera de láminas de diseño o poster infográfico. En cualquiera de los casos se deberá incluir pie de plano y referencias.</p> <p>4. Otras especificaciones quedarán a criterio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel (medida que especifique el docente) ● Plumones (los que especifique el docente) ● Juego de escuadras 	4 horas

		del docente.		
UNIDAD III				
6	Composiciones bidimensionales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora una composición de diseño donde se apliquen de los principios teóricos de la composición. Particularmente: las composiciones bidimensionales. 2. El ejercicio desarrollará las habilidades de expresión gráfica, creatividad y capacidad de análisis del alumno. 3. La estructura del trabajo puede presentarse a manera de láminas de diseño o poster infográfico. En cualquiera de los casos se deberá incluir pie de plano y referencias. 4. Otras especificaciones quedarán a criterio del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel (medida que especifique el docente) ● Plumones (los que especifique el docente) ● Juego de escuadras 	4 horas
7	Composiciones tridimensionales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora una composición de diseño donde se apliquen de los principios teóricos de la composición. Particularmente: los principios ordenadores. 2. El ejercicio desarrollará las habilidades de expresión gráfica, creatividad y capacidad de análisis del alumno. 3. La estructura del trabajo puede presentarse a manera de láminas de diseño o maqueta de estudio. En cualquiera de los casos se deberá incluir pie de plano o pie de maqueta y referencias. 4. Otras especificaciones quedarán a criterio del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Papel (medida que especifique el docente) ● Plumones (los que especifique el docente) ● Juego de escuadras 	4 horas
UNIDAD IV				
8	Percepción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza una revisión bibliográfica del tema. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo. ● Software para manejo de 	3 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Elabora una reflexión sobre los temas abordados que desarrolle las habilidades de expresión escrita y la capacidad de análisis del alumno. 3. Incluye imágenes y esquemas de apoyo, que desarrollen las habilidades de expresión gráfica del alumno. 4. La estructura del trabajo puede presentarse a manera de texto o como poster infográfico. En cualquiera de los casos se debe incluir portada y referencias. 	imágenes y texto.	
9	Significado del diseño	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza una revisión bibliográfica del tema. 2. Elabora una reflexión sobre los temas abordados que desarrolle las habilidades de expresión escrita y la capacidad de análisis del alumno. 3. Incluye imágenes y esquemas de apoyo, que desarrollen las habilidades de expresión gráfica del alumno. 4. La estructura del trabajo puede presentarse a manera de texto o como poster infográfico. En cualquiera de los casos se debe incluir portada y referencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Equipo de cómputo. ● Software para manejo de imágenes y texto. 	3 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente): El maestro expondrá de forma ordenada, clara y consistente los conceptos y metodologías de fundamentos de diseño, así como la revisión de tareas o trabajos para la retroalimentación de los alumnos. Exhortará a los alumnos a la participación en las clases.

Estrategia de aprendizaje (alumno): Los alumnos realizarán tareas o trabajos de forma individual o en equipos de trabajo. También realizarán un compendio de todos los ejercicios vistos en clases con metodología ordenada para su estudio posterior.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 2 exámenes escritos.....	20%
- Participación en clase.....	05%
- Prácticas.....	30%
- Producto integrador	45%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas

Ching, F. D.K. (2012). *Arquitectura. Forma, espacio y orden* (13 ed.). CDMX, México: Gustavo Gili. [clásica]
Wong, W. (2001). *Fundamentos del diseño* (4 ed.). CDMX, México: Gustavo Gili. [clásica]

Complementarias

Campi, I (2020). *¿Qué es el diseño?* Barcelona: Gustavo Gili
Dondis, D. (2017). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual.* Barcelona: Gustavo Gili.
Fletcher, A. (2001). *The art of looking sideways.* Londres: Phaidon [clásica]
Grupo México Design S.A. De C.V. (s/f) *Desing México* (revista digital). Recuperado de: <https://mexicodesign.com/>
¡Revista a! Diseño. (s/f). *a! Diseño* (revista digital). Recuperado de: <https://a.com.mx/#>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje debe contar con título de: Arquitecto, Licenciado en Diseño Gráfico, Licenciado en Diseño Industrial o afín, con conocimientos sobre fundamentos del diseño; preferentemente con estudios de posgrado y experiencia docente. Que fomente el trabajar en equipo y los trabajos didácticos, con capacidad para manejar las tecnologías de la información y la comunicación, capacidad de organización y planificación.