

NOMBRE DE LA ENTIDAD: Colegio del Nivel Medio Superior

NOMBRE DEL PROGRAMA EDUCATIVO: Bachillerato General

NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: Temas Selectos de Diseño II **CLAVE:** ARBA04002

FECHA DE APROBACIÓN: 22/05/2018 **FECHA DE ACTUALIZACIÓN:** 21/05/2020 **ELABORÓ:** Bernal Rivas Gonzalo Enrique, Mata Osio Mauricio, Ramos Reyes Rolando, Sánchez Martínez Verónica
Actualización: Bernal Rivas Gonzalo Enrique

HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE CON EL PROFESOR: 72 **HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ESTUDIANTE:** 28 **CRÉDITOS:** 4
HORAS SEMANA/SEMESTRE: 4 **HORAS TOTALES DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE:** 100

PRERREQUISITOS NORMATIVOS: Temas Selectos de Diseño I **PRERREQUISITOS RECOMENDABLES:** Preferentemente estar cursando todas las materias del área de artes: Artes escénicas, Historia del arte II, Temas selectos de dibujo II, Panorama del arte moderno y contemporáneo II

CARACTERIZACIÓN DE LA MATERIA

POR EL TIPO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:	DISCIPLINARIA	X	FORMATIVA		METODOLÓGICA			
POR SU UBICACIÓN EN LAS ÁREAS DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR:	ÁREA GENERAL		ÁREA BÁSICA COMÚN		ÁREA DISCIPLINAR		ÁREA DE PROFUNDIZACIÓN	ÁREA COMPLEMENTARIA
	ÁREA NUCLEAR		ÁREA DE INVESTIGACIÓN		ÁREA PROFESIONAL		ÁREA PROPEDEÚTICA	X
POR LA MODALIDAD DE ABORDAR EL CONOCIMIENTO:	CURSO	X	TALLER	X	LABORATORIO		SEMINARIO	
POR EL CARÁCTER DE LA MATERIA:	OBLIGATORIA		RECURSABLE	X	OPTATIVA	X	SELECTIVA	ACREDITABLE

PERFIL DEL DOCENTE:

Para la impartición de esta experiencia de aprendizaje se sugiere la participación de un docente que cuente con licenciatura o maestría en: arquitectura, diseño gráfico, publicidad, mercadotecnia o relacionadas; con competencias afines a la docencia como empatía, responsabilidad, liderazgo, respeto, etc. y con una experiencia previa igual o mayor a dos años impartiendo unidades de aprendizaje similares a las del nivel medio superior o superior.

CONTRIBUCIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE AL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO:

COMPETENCIAS DEL ÁREA DE HUMANIDADES

Realiza procesos de obtención, procesamiento, comunicación y uso de información fundamentados en la reflexión ética.

Reconoce los elementos teóricos y metodológicos de diversas corrientes de pensamiento.

Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.

Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual.

COMPETENCIAS GENÉRICAS RIEMS

Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.

Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

COMPETENCIAS GENÉRICAS UG

CG2. Se comunica de manera oral, escrita y digital en español y en una lengua extranjera para ampliar sus redes académicas, sociales y profesionales lo cual le permite adquirir una inserción regional con perspectiva internacional.

CG7. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros que promuevan su formación integral.

CG9. Es un líder innovador en la disciplina o campo de su elección, que aprende continuamente sobre sí mismo y sobre sus nuevos conceptos, procesos y metodologías que le permiten aportar soluciones y tomar decisiones con integridad moral, compromiso social y enfoque de sustentabilidad.

CONTEXTUALIZACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:

La importancia de esta Experiencia de Aprendizaje reside en que contribuye en el perfil de ingreso a nivel superior en áreas relacionadas directamente con la representación y comunicación gráfica.

Aprende y experimenta con base a este aprendizaje la forma de comunicación individual y de masas.

Le facilita el entendimiento gráfico/visual de su entorno social.

COMPETENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:

Diseña mensajes visuales de manera objetiva por medio de la utilización de la abstracción y concreción de conceptos como argumentos del mensaje con la finalidad de poder comunicarse en un contexto local, nacional e internacional.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:

Bloque 1. Color

1.1 Teoría del color

1.2 Psicología del Color

Bloque 2. Técnicas de representación bidimensionales

2.1 Prismacolor

2.2 Plumón

2.3 Collage

2.4 Montaje y presentación

Bloque 3. Representaciones volumétricas

3.1 Trazo

3.2 Corte

3.3 Armado

Bloque 4. Experiencia de aprendizaje

Elaboración de una composición en dos y tres dimensiones en la que se apliquen los aprendizajes esperados de esta UDA.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:	RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Observación y análisis presencial 2. Investigación documental y en línea. 3. Discusión grupal. 4. Visitas. 5. Representaciones gráficas. 6. Otras sugeridas por el Profesor. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pintarrón y marcadores. 2. Videos. 3. Proyector y equipo de audio. 4. Computadora con acceso internet. 5. Materiales electrónicos. 6. Otros sugeridos por el Profesor.

PRODUCTOS O EVIDENCIAS DEL APRENDIZAJE:	SISTEMA DE EVALUACIÓN:														
<ol style="list-style-type: none"> 1. Portafolio de evidencias. 2. Exposición de trabajos realizados. 3. Composición en dos y tres dimensiones. 	<p>La evaluación será progresiva</p> <table> <tbody> <tr> <td>1. Heteroevaluación</td> <td></td> </tr> <tr> <td> Examen</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td> Portafolio de evidencias</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td> Actitud</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>2. Autoevaluación</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>3. Coevaluación</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table>	1. Heteroevaluación		Examen	20%	Portafolio de evidencias	50%	Actitud	20%	2. Autoevaluación	5%	3. Coevaluación	5%	TOTAL	100%
1. Heteroevaluación															
Examen	20%														
Portafolio de evidencias	50%														
Actitud	20%														
2. Autoevaluación	5%														
3. Coevaluación	5%														
TOTAL	100%														

FUENTES DE INFORMACIÓN	
BIBLIOGRÁFICAS*:	OTRAS:
<p>Ambrose, H. (2015). Color. Barcelona: Parramon.</p> <p>Marin de L'hotellerie, José Luis. (1995). Expresión gráfica. Ciudad de México: Trillas.</p> <p>Wong, Wucius. (1991). Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional. Barcelona: Gustavo Gili</p>	<p>De pablo, F. (2015). ¡Dibújalo! LID editorial.</p> <p>Maris Dantzig, C. (2004). Como dibujar. Barcelona: Tutsen-Hermann Blume.</p> <p>Smith, S. (1999). Dibujar y abocetear. Barcelona: Tursen-Hermann Blume.</p>