

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 I **CLAVE:** ARBA04001

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:	54	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ESTUDIANTE:	46	CRÉDITOS:	4
HORAS SEMANA/SEMESTRE	3	HORAS TOTALES DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE:	100		

PRERREQUISITOS NORMATIVOS: Ninguno **PRERREQUISITOS RECOMENDABLES:** Preferentemente estar cursando todas las materias del área de artes: Artes plásticas. Historia del arte I. Temas selectos de dibujo I. Panorama del arte moderno y contemporáneo I.

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 contextos gráficos en un entorno globalizado de manera objetiva y respetuosa.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:

Bloque I. La representación gráfica

1.1 Introducción a la representación gráfica

1.2 Historia de la representación gráfica

1.3 Abstracción y estilización

Bloque II. El mensaje gráfico

2.1 Creatividad

2.2 Comunicación y mensaje

2.3 Funcionalidad

Bloque III. Elementos compositivos

3.1 Elementos visuales

- 3.1.1 Forma
- 3.1.2 Tamaño
- 3.1.3 Textura

Nota: se toca el color solamente como elemento visual. El tema de color se aborda en la UDA “Temas selectos de diseño 2)

3.2 Elementos de relación

- 3.2.1 Dirección
- 3.2.2 Posición
- 3.2.3 Intervalo
- 3.2.3 Ritmo
- 3.2.4 Jerarquía
- 3.2.5 Simetría y asimetría

Nota: se toca la armonía solamente como un elemento de relación. Ese tema se aborda en la UDA “Artes plásticas”

Bloque IV: Experiencia de aprendizaje

Creación de una composición en la que se apliquen los conceptos teóricos revisados en 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. Trabajo final de cartel comercial. 	<p>La evaluación será progresiva</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding-left: 20px;">1. Heteroevaluación</td> <td style="text-align: right;">20%</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 40px;">Examen</td> <td style="text-align: right;">50%</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 40px;">Portafolio de evidencias</td> <td style="text-align: right;">20%</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 40px;">Actitud</td> <td style="text-align: right;">5%</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 20px;">2. Autoevaluación</td> <td style="text-align: right;">5%</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 20px;">3. Coevaluación</td> <td style="text-align: right;">5%</td> </tr> <tr> <td style="padding-left: 20px;">TOTAL</td> <td style="text-align: right;">100%</td> </tr> </table>	1. Heteroevaluación	20%	Examen	50%	Portafolio de evidencias	20%	Actitud	5%	2. Autoevaluación	5%	3. Coevaluación	5%	TOTAL	100%
1. Heteroevaluación	20%														
Examen	50%														
Portafolio de evidencias	20%														
Actitud	5%														
2. Autoevaluación	5%														
3. Coevaluación	5%														
TOTAL	100%														

FUENTES DE INFORMACIÓN

BIBLIOGRÁFICAS*:

Marin de L'hotellerie, José Luis. (1995). Expresión gráfica. Ciudad de México: Trillas.

Wong, Wucius. (1991). Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional. Barcelona: Gustavo Gili

OTRAS:

De pablo, F. (2015). ¡Dibújalo! LID editorial.

Maris Dantzic, C. (2004). Cómo dibujar. Barcelona: Tutsen-Hermann Blume.

Smith, S. (1999). Dibujar y abocetear. Barcelona: Tursen-Hermann Blume.