UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1.Nombre de la unidad de aprendizaje:	Fundamentos del Diseño Bidimensional		1.2. Código de la unidad de aprendizaje:	IB281
1.3. Departamento:	PROYECTOS ARQUITECTONICOS		1.4. Código de Departamento:	PQ
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:	
4 horas/Sem	0 hrs.	80 hrs.	80 hrs.	
1.6 Créditos:	1.7. Nivel de formación Profesional:		1.8. Tipo de curso (modalidad):	
5	Licenciatura		Presencial	
1.9 Prerrequisitos:	Unidades de aprendizaje		Educación Visual	
	Capacidades y habilidades previas			

2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:	
AREA DE FORMACIÓN	Básica Particular Oligatoria
CARRERA:	Arquitectura

MISIÓN:	VISION:
El Centro Universitario Arte, Arquitectura y Diseño es una dependencia de la Universidad de Guadalajara dedicada a formar profesionistas de calidad, innovadores y comprometidos en las disciplinas de las artes, la arquitectura y el diseño. En el ámbito de la cultura y la extensión enfrenta retos de generación y aplicación del conocimiento, educativos y de investigación científica y tecnológica, en un marco de respeto y sustentabilidad para mejorar el entorno social.	El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una de las mejores opciones educativas en las artes, la arquitectura y el diseño, con fundamento en los procesos creativos y la investigación científica y tecnológica. Cuenta con liderazgo académico internacional consolidado en la calidad de sus programas educativos. Sus egresados satisfacen con relevante capacidad las demandas sociales, ambientales, productivas y culturales de México y su Región.

PERFIL DEL EGRESADO
Profesionista que investiga, diseña, compone, proyecta y construye de manera integral, con compromiso social, espacios edificables sustentables para la realización de las actividades humanas; atiende la problemática sociocultural, con capacidades para la gestión y edificación del proyecto con responsabilidad de integración al contexto urbano; adecuando a las nuevas realidades, capacitado con conocimientos teóricos, críticos, históricos, tecnológicos y socio humanísticos para la adecuada transformación del entorno de las sociedades contemporáneas, con ética y responsabilidad social.

VÍNCULOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CON LA CARRERA:
La materia de Fundamentos del Diseño II bidimensional, propicia en el estudiante el conocer, comprender y aplicar, de forma innovadora, los principios del diseño y su aplicación en los objetos que propondrá al mercado de consumo, con énfasis en las características formales y espaciales de los productos.

UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:
Educación Visual, Fundamentos del Diseño tridimensional, Geometría Aplicada, Fundamentación y Procesos de Investigación, Proyectos 1 y Proyectos 2.

3.- COMPETENCIAS QUE EL ALUMNO DEBERÁ DEMOSTRAR, CON LOS REQUISITOS CORRESPONDIENTES

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
1. Conoce e interpreta el significado de Espacio. 1.1. Identifica los tipos de espacio en el Diseño bidimensional: Positivo-Negativo Liso-Ilusorio Conflictivo o Fluctuante.	Comprende el significado de espacio. Distingue los tipos de Espacio en el Diseño bidimensional	Expone los conceptos investigados. Construye ejemplos bidimensionales de cada uno de los tipos de espacio.	Asume una actitud reflexiva y critica Comparte la información obtenida con sus compañeros Respeta las normas fijadas en clase.
2. Conoce las características y cualidades de la forma bidimensional.	Define los elementos de la Forma bidimensional.	Investiga y expone cada uno de los elementos de la forma bidimensional. Aplica los elementos de la forma bidimensional en los diversos ejercicios.	Asume una actitud reflexiva y critica Comparte la información obtenida con sus compañeros Respeta las normas fijadas en clase.
3. Conoce el significado de textura: Visual y Táctil, así sus tipos.	Conoce y aplica los diferentes tipos de textura: visual y táctil.	Aplica los diferentes tipos de textura en propuestas dirigidas y libres.	Asume una actitud reflexiva y critica Comparte la información obtenida con sus compañeros Respeta las normas fijadas en clase.
4. Conoce, aplica y	Reconoce y demuestra que el	Aplica el color en propuestas	Asume una actitud reflexiva y critica

distingue el color, sus cualidades, significado y sensaciones.	color causa sensaciones distintas.	dirigidas y libres, destacando el significado y cualidades.	Comparte la información obtenida con sus compañeros Respeta las normas fijadas en clase.
5. Conoce la clasificación de las Estructuras del Diseño bidimensional.	Reconoce la clasificación y tipos de Estructuras en el diseño bidimensional	Investiga y Expone los tipos de estructuras, con el uso de las Nuevas Tecnologías. Realiza ejercicios representando las distintas estructuras en bidimensional. Distingue tipos de estructuras y organizaciones e identifica otros elementos del lenguaje visual.	Asume una actitud reflexiva y critica. Comparte la información obtenida con sus compañeros. Respeta las normas fijadas en clase.

4.- METODOLOGIA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO: Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el formato de la DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA, anexo.

PARA LA COMPETENCIA 1.- Se dará a conocer al estudiante:
El encuadre de la unidad de aprendizaje, que se encuentra agrupado en cinco competencias.
Los criterios de evaluación.
Se desarrollarán exposiciones del profesor, investigación de los alumnos, de los contenidos promoviendo el debate grupal.
Desarrollo de trabajos individuales que demuestre la asimilación de conceptos y posteriormente la puesta en común y debate grupal.

PARA LA COMPETENCIA 2.- Se desarrollarán exposiciones del profesor, investigación de los alumnos, de los contenidos promoviendo el debate grupal.
Desarrollo de trabajos individuales que demuestre la asimilación de conceptos y posteriormente la puesta en común y debate grupal.

PARA LA COMPETENCIA 3. Se desarrollarán exposiciones del profesor, investigación de los alumnos, de los contenidos promoviendo el debate grupal.
Desarrollo de trabajos individuales que demuestre la asimilación de conceptos y posteriormente la puesta en común y debate grupal.

PARA LA COMPETENCIA 4. Se desarrollarán exposiciones del profesor, investigación de los alumnos, de los contenidos promoviendo el debate grupal.
Desarrollo de trabajos individuales que demuestre la asimilación de conceptos y posteriormente la puesta en común y debate grupal.

PARA LA COMPETENCIA 5. Se desarrollarán exposiciones del profesor, investigación de los alumnos, de los contenidos promoviendo el debate grupal.
Desarrollo de trabajos individuales que demuestre la asimilación de conceptos y posteriormente la puesta en común y debate grupal, para concluir con la Exposición Final.

5.- SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO
5. A. ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Criterios y mecanismos. (Asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

Participación 10%
Investigación Teórica 20%
Ejercicios prácticos 70 %
El profesor dentro del encuadre acordará los porcentajes y los conceptos que han de aparecer.

5 .B.- CALIFICACIÓN

COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
1. Conoce e interpreta el significado de Espacio. 1.1. Identifica los tipos de espacio: Positivo-Negativo Liso-Ilusorio Conflictivo o Fluctuante.	Asistencia. Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. Ejercicios prácticos.	100%	10%
2. Conoce las características y cualidades de la forma bidimensional.	Asistencia. Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. Ejercicios prácticos.	100%	10%
3. Conoce el significado de textura así como sus tipos: Visual y Táctil.	Asistencia. Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. Ejercicios prácticos.	100%	10%
4. Conoce, aplica y distingue el color, sus cualidades, significado y sensaciones.	Asistencia. Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. Ejercicios prácticos.	100%	10%
5. Conoce la clasificación de las Estructuras del Diseño bidimensional.	Asistencia. Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. Ejercicios prácticos.	100%	60%

NOTA: El profesor dentro del encuadre acordará los porcentajes y los conceptos que han de aparecer.

6.- BIBLIOGRAFÍA BASICA. Mínimo la que debe ser leída

Scott Guillan, Robert. *Fundamentos del Diseño*,
Editorial Limusa, México 2002.

Munari, Bruno. *Diseño y comunicación Visual,*
Contribución a una metodología didáctica.
1ª. ed., 17ª. tirada. Col. “GG Diseño”
Editorial GG Diseño, Barcelona España 2013.

Dondis, Donis. A. *La Sintaxis de la imagen,*
Introducción al alfabeto visual, Col. GG Diseño, 1ª. ed., 25ª. tirada,
Ed. GG., Barcelona España, 2015.

Pacioli, Luca. *La divina Proporción*, Trad., Juan Calatrava Escobar. 4ª. ed.
Ed., Akal, Madrid, España, 2008.

Wong, Wucius. *Fundamentos del Diseño Bidi y Tridimensional.*
Editorial GG, Barcelona España 2006.

Wong, Wucius. *Fundamentos del Diseño en color*,
Diseñar con colore electrónicos,
Editorial GG, Barcelona España 2001.

Heller, Eva. *Psicología del color*,
Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón.
Trad. De Joaquín Chamorro Mieke.
Ed. GG, Barcelona España 2016 (1ª. ed., 21 tirada).

Kúppers, Harald. *Fundamentos de la teoría de los colores,* 5ª. Ed.
Ed. GG., México, 1995.

Hickethier, Alfred. *El cubo de los colores,*
Ed. Limusa.
Holanda, 1991.

LINKS:
La Casa del Libro: http://mx.casadelibro.com
FNAC: www.fnac.es

PLANEACION DIDACTICA:

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1.	
1. Conoce e interpreta el significado de Espacio. 1.1. Identifica los tipos de espacio: Positivo-Negativo Liso-Ilusorio Conflictivo o Fluctuante.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	**CRITERIOS DE CALIDAD**
Reportes de investigación individual Reporte de trabajo de grupo Propuestas graficas Reporte de ejercicio final.	Veracidad de las Fuentes Coherencia de ideas Exposición clara (uso de nuevas tecnologías) Limpieza y presentación Manejo del Leguaje Visual.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 1.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	**No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR**	**ACTIVIDADES A REALIZAR**	**MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS**

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 1.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	**No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR**	**ACTIVIDADES A REALIZAR**	**MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS**
Encuadre. Presentación del profesor. Exposición y análisis de la Unidad de Aprendizaje.	Sesión 1. Exposición y análisis de la Unidad de Aprendizaje.	• Exposición del profesor. • Preguntas y respuestas.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
El maestro expone las generalidades y establece la didáctica a seguir para identificar los tipos de espacio. Investigación y socialización en grupo.	Sesión 2. Espacio: Positivo-Negativo	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
El maestro expone las generalidades y establece la didáctica a seguir para identificar los tipos de espacio. Investigación y socialización en grupo.	Sesión 3. Espacio: Liso-Ilusorio Conflictivo o Fluctuante.	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Aplicar los conocimientos adquiridos en ejercicios bidimensionales.	Sesión 4. Espacio: Positivo-Negativo Liso-Ilusorio Conflictivo o Fluctuante.	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora

PORTADA DE LA COMPETENCIA 2.
2. Conoce las características y cualidades de la forma bidimensional.

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
• Reportes de investigación individual • Reporte de trabajo de grupo • Propuestas gráficas. • Reporte de ejercicio final.	Veracidad de las Fuentes Coherencia de ideas Exposición clara (uso de nuevas tecnologías) Limpieza y presentación. Manejo del Leguaje Visual.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 2.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	**No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR**	**ACTIVIDADES A REALIZAR**	**MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS**
Investigación, exposición y análisis de la información en grupo: características y cualidades de las Formas.	Sesión 5. Forma: Bidimensional Tridimensional	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Investigación, exposición y análisis de la información en grupo: Tipos de Formas.	Sesión 6. Tipos de Formas Figuras Forma	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Investigación y socialización en grupo: Figura Forma	Sesión 7. Diseño de Formas.	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Investigación y socialización en grupo de las características de la Forma Bidimensional.	Sesión 8. Variaciones de la Forma.	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Investigación y socialización en grupo de Interrelación de la Forma.	Sesión 9. Interrelación de la Forma	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Realización de ejercicio, aplicado: La Forma Bidimensional. Espacio	Sesión 10. Realización de ejercicio	• Exposición grupal de ejercicios. • Preguntas y respuestas	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora

PORTADA DE LA COMPETENCIA 3.	
3. Conoce el significado de textura así como sus tipos: Visual y Táctil.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	**CRITERIOS DE CALIDAD**
• Reportes de investigación individual. • Reporte de trabajo de grupo. • Propuestas gráficas. • Reporte de ejercicio final.	Veracidad de las Fuentes. Coherencia de ideas. Exposición clara (uso de nuevas tecnologías). Limpieza y presentación. Manejo del Leguaje Visual.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 3.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	**No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR**	**ACTIVIDADES A REALIZAR**	**MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS**
Investigación y exposición del concepto de Textura sus características. Análisis de la información en grupo.	Sesión 11. Conocer el concepto de la textura y sus características, así como sus tipos: Visual. Táctil.	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Investigación y exposición del concepto de Textura sus características. Análisis de la información en grupo.	Sesión 12. Aplicar los conocimientos adquiridos en ejercicios complementarios	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Realización de ejercicio, aplicado: La Forma Bidimensional. Espacio y Textura.	Sesión 13 y 14 Realización de ejercicio aplicado los conocimientos adquiridos.	• Exposición grupal de ejercicios. • Preguntas respuestas.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora

PORTADA DE LA COMPETENCIA 4.
4. Conoce, aplica y distingue el color, sus cualidades, significado y sensaciones.

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
• Reportes de investigación individual. • Reporte de trabajo de grupo. • Propuestas gráficas. • Reporte de ejercicio final.	Veracidad de las Fuentes. Coherencia de ideas. Exposición clara (uso de nuevas tecnologías). Limpieza y presentación. Manejo del Leguaje Visual.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 4.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	**No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR**	**ACTIVIDADES A REALIZAR**	**MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS**
Investigación y exposición del concepto de Color, su clasificación y propiedades. Análisis de la información en grupo.	Sesión 15. Aplicación de color, destacado sus propiedades: Tono Saturación Luminosidad	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Investigación y exposición del concepto de Color, su clasificación y sus propiedades. Análisis de la información en grupo.	Sesión 16. Armonía del Color en la composición: Armonía Contrastes	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios en composiciones Bidimensional	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Realización de ejercicio, aplicado: La Forma Bidimensional. Espacio, Textura y Color.	Sesión 17 y 18. Realización de ejercicio aplicado los conocimientos adquiridos.	• Exposición grupal de ejercicios. • Preguntas respuestas.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora

PORTADA DE LA COMPETENCIA 5.	
5. Conoce la clasificación de las Estructuras del Diseño Bidimensional.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	**CRITERIOS DE CALIDAD**
• Reportes de investigación individual. • Reporte de trabajo de grupo. • Propuestas gráficas. • Reporte de ejercicio final.	Veracidad de las Fuentes. Coherencia de ideas. Exposición clara (uso de nuevas tecnologías). Limpieza y presentación. Manejo del Leguaje Visual.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 5.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
El maestro expone las generalidades y establece la didáctica a seguir para identificar los tipos de Estructura. Investigación y socialización en grupo.	Sesión 19. Definición del concepto de Estructura y su clasificación: formal, informal, activa, inactiva, visible e invisible.	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Investigación y socialización en grupo: Tipos de Estructuras.	Sesión 20. Distinguir los diferentes tipos de estructuras	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Mesa de trabajo
Investigación y socialización en grupo de Estructura de Similitud.	Sesión 21. Estructura de Similitud	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Mesa de trabajo
Investigación y socialización en grupo de Estructura de Gradación.	Sesión 22. Estructura de Gradación	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Mesa de trabajo
Realización de ejercicio, aplicado: La Forma Bidimensional. Espacio, Textura, Color y Estructura.	Sesión 23. Realización de ejercicio aplicado los conocimientos adquiridos.	• Exposición grupal de ejercicios. • Preguntas respuestas.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Investigación y socialización en grupo de Estructura de Radiación.	Sesión 24. Radiación	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Mesa de trabajo
Investigación y socialización en grupo de Estructura de Anomalía y Contraste.	Sesión 25. Anomalía y Contraste	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Mesa de trabajo
Investigación y socialización en grupo de Estructura de Concentración .	Sesión 26. Concentración.	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Mesa de trabajo
Investigación y socialización en grupo de Estructura de Repetición.	Sesión 27. Repetición.	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Mesa de trabajo
Realización de ejercicio, aplicado:	Sesión 28. Realización de ejercicio	• Exposición grupal de ejercicios.	• Pizarrón.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 5.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	**No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR**	**ACTIVIDADES A REALIZAR**	**MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS**
La Forma Bidimensional. Espacio, Textura, Color y Estructura.	aplicado los conocimientos adquiridos.	• Preguntas respuestas.	• Marcador. • Cañón • Computadora
Investigación y socialización en grupo de Estructura de Lineal .	Sesión 29. Estructura Lineal	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Mesa de trabajo
Investigación y socialización en grupo de Estructura de Pared.	Sesión 30. Estructura de Pared	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Mesa de trabajo
Elaboración de trabajo individual, aplicado la Forma Bidimensional. Espacio, Textura, Color y Estructuras.	Sesión 31. Construir trabajo final.	• Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Mesa de trabajo
Elaboración de trabajos individuales, aplicado la Forma Bidimensional. Espacio, Textura, Color y Estructuras.	Sesión 32. Construir trabajo final.	• Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Mesa de trabajo
Exposición de trabajos de grupo y selección de trabajos.	Sesión 33. Selección grupal de ejercicios para exposición.	• Exposición grupal.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Mesa de trabajo
Exposición y organización general de Exposición Final.	Sesión 34. Exposición final.	• Exposición final.	Solicitar espacio.
Elaboración de programa:	• Rosa María Montes Quiroz • Cesar Armando González Lizardi • Horacio Santiago Luna • Jesús Luna Bandilla • Berenice Esmeralda de Guadalupe Navarro Meza.		**Fecha: 15 de junio 2016.**