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:	**Educación Visual para el Urbanismo**		1.2. Código de la unidad de aprendizaje:	IB362
1.3. Departamento:	ARTES VISUALES		1.4. Código de Departamento:	AV
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:	
3 horas/Sem	20 hrs.	40 hrs.	60 hrs.	
1.6 Créditos:	1.7. Nivel de formación Profesional:		1.8. Tipo de curso (modalidad):	
6	Licenciatura		Curso-Taller.	
1.8 Prerrequisitos:	Unidades de aprendizaje		Ninguna	
	Capacidades y habilidades previas		Ninguna.	

2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:	
AREA DE FORMACIÓN	Básica Particular Obligatoria
CARRERA:	Licenciatura en Urbanística y Medio Ambiente

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 las transformaciones sociourbanas y las problemáticas urbano-territoriales que afectan al medioambiente natural, construido y humano; que intervenga en la planeación de áreas urbano-territoriales en sus diferentes escalas, orientada al ordenamiento, conservación, restauración, preservación, rehabilitación, generación y regeneración para la construcción de espacios sustentables: que elabora planes y proyectos sustentables que satisfagan requerimientos medio ambientales, espaciales, económicos, humanos, técnicos y estéticos, con un sentido de ética, responsabilidad y compromiso social; que propaga y aplique nuevas tecnologías para optimizar de manera sustentable la calidad del espacio habitable; que gestiona el manejo integral del sistema urbano territorial que afecta al medio ambiente natural, construido y humano, con criterio de sustentabilidad.

VÍNCULOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CON LA CARRERA:
La unidad de aprendizaje Educación Visual para el Urbanismo, propicia que el estudiante sea capaz de fundamentar los proyectos urbanísticos que realice en base en la elaboración mensajes conceptuales visuales. Lo cual le permite incorporar estos conocimientos y habilidades a su carrera y ejercicio profesional.

UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:
Representación técnica urbana, Expresión gráfica del entorno, Representación digital, Fundamentos del diseño bidimensional y tridimensional para el urbanismo,

3.- COMPETENCIAS QUE EL ALUMNO DEBERÁ DEMOSTRAR, CON LOS REQUISITOS CORRESPONDIENTES			
COMPETENCIAS	**REQUISITOS COGNITIVOS**	**REQUISITOS PROCEDIMENTALES**	**REQUISITOS ACTITUDINALES**
1. Conoce el significado de Sensación y Percepción, identificado las Leyes de la Gestalt.	Identifica y comprende las leyes de la Gestalt	Expone los conceptos investigados Elabora representaciones gráficas bidimensionales.	Asume una actitud reflexiva y critica Comparte la información obtenida con sus compañeros Respeta las normas fijadas en clase.
2. Examina el concepto de diseño y comprende que el Diseño es un proceso. 2.1. Conoce e identifica los Elementos del Diseño.	Comprende y distingue los conceptos teóricos de la definición de Diseño. Reconoce los elementos del diseño.	Investiga y expone cada uno de los elementos del Diseño. Identifica los elementos en las diversas formas arquitectónicas	Asume una actitud reflexiva y critica Comparte la información obtenida con sus compañeros Respeta las normas fijadas en clase.
3. Conoce y comprende el proceso de la Comunicación Visual e identifica los elementos básicos del lenguaje visual.	Identifica los principios compositivos de la comunicación visual. Compara e interpreta cada uno de los elementos básicos del lenguaje visual.	Investiga y Expone el Proceso de la Comunicación. Investiga y Expone ejemplos gráficos de los diferentes elementos del lenguaje visual Elabora representaciones gráficas y aplica elementos del lenguaje visual	Asume una actitud reflexiva y critica Comparte la información obtenida con sus compañeros Respeta las normas fijadas en clase.
4. Conoce y Comprende las propiedades y cualidades visuales de la forma, sus tipos, el contraste, su interrelación, organización y estructura.	Identifica los diferentes tipos de formas para elaborar propuestas. Distingue y expresa los tipos de Formas, para generar tareas dinámicas, identificado otros elementos.	Investiga y Expone las propiedades y cualidades de la forma Elabora ejercicios con los diferentes tipos de forma y su interrelación. Investiga y Expone ejemplos reales de organizaciones. Realiza ejercicios representando las distintas organizaciones e identifica	Asume una actitud reflexiva y critica Comparte la información obtenida con sus compañeros Respeta las normas fijadas en clase.

		otros elementos del lenguaje visual.	

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 cuatro competencias.
Los criterios de evaluación.
Se desarrollarán exposiciones 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 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 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 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.

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

Investigación 10%
Participación en clase 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
Competencia 1. Conoce el significado de Sensación y Percepción, identificado las Leyes de la Gestalt.	Asistencia. Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. Ejercicios prácticos.	100%	10%
Competencia 2. Examina el concepto de diseño y comprende que el Diseño es un proceso. 2.1. Conoce e identifica los Elementos del Diseño.	Asistencia. Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. Ejercicios prácticos.	100%	20%
Competencia 3. Conoce y comprende el proceso de la Comunicación Visual e identifica los elementos básicos del lenguaje visual.	Asistencia. Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo.	100%	30%

	Ejercicios prácticos.		
Competencia 4. Conoce y Comprende las propiedades y cualidades visuales de la forma, sus tipos, el contraste, su interrelación, organización y estructura.	Asistencia. Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. Ejercicios prácticos.	100%	40%
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

Monserrat, Javier. *La percepción Visual.*
Ed. Biblioteca Nueva, Editorial Madrid, 1998.

Coren, Stanley, y otros. *Sensación y Percepción*, 5ª. ed.
Ed., Mc Graw Hill, Interamericana de México, 2001.

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

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.

Arnheim, Rudolf. *Arte y Percepción Visual*,
Editorial Alianza Forma 1994.

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

Wong, Wucius. *Fundamentos del Diseño en color*,
Diseñar con colores 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 2005.

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.

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

Vitta, Mauricio. *El sistema de las imágenes*,
Ed., Paidós. Barcelona España 2003.

Arnheim, Rudolf. *El pensamiento visual,*
Ed., Paidós, Barcelona España 1998.

Elam, Kimberly. *Geometría del diseño*, estudio en proporción y composición,
Ed., Trillas, México, 2003, (reimp., 2009).

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

PLANEACIÓN DIDÁCTICA:

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1.	
1. Conoce el significado de Sensación y Percepción, identificado las Leyes de la Gestalt.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	**CRITERIOS DE CALIDAD**
Reportes de investigación individual Reporte de trabajo de grupo Propuestas graficas	Veracidad de las Fuentes Coherencia de ideas Exposición clara (uso de nuevas tecnologías) Limpieza y presentación. Presentación en tiempo y forma.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 1.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	**No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR**	**ACTIVIDADES A REALIZAR**	**MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS**
Encuadre. El profesor explica la manera que se va a llevar el curso, sus metas y alcances, así como la manera en que va a ser evaluado. Programar el día de la exposición final.	Sesión 1. Presentación del profesor. Presentación de la Unidad de Aprendizaje: metodología de trabajo, criterios de evaluación.	• Exposición del profesor. • Preguntas y respuestas.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Explicación y análisis del profesor de los conceptos de Sensación y Percepción.	Sesión 2. Definir conceptos de Sensación y Percepción.	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 1.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	**No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR**	**ACTIVIDADES A REALIZAR**	**MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS**
	.		
Exposición de trabajos de equipos y debate grupal.	Sesión 3. Definir conceptos de las Leyes de la Gestalt.	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora

PORTADA DE LA COMPETENCIA 2.	
Examina el concepto de diseño y comprende que el Diseño es un proceso. 2.1. Conoce e identifica los Elementos del Diseño. .	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	**CRITERIOS DE CALIDAD**
• Reportes de investigación individual • Reporte de trabajo de grupo • Propuestas graficas • Ejercicio Final.	Veracidad de las Fuentes Coherencia de ideas Exposición clara (uso de nuevas tecnologías) Limpieza y presentación. Presentación en tiempo y forma.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 2.			
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 comprender el concepto de diseño. Investigación y socialización en grupo. Ejercicios.	Sesión 4. Definición del concepto de Diseño.	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Investigación de los Elementos del Diseño y socialización en grupo. Ejercicios.	Sesión 5. Elementos Conceptuales. Elementos Visuales. Elementos de Relación.	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Investigación de los Elementos del Diseño y socialización en grupo. Ejercicios.	Sesión 6. Elementos Prácticos:	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora

PORTADA DE LA COMPETENCIA 3.	
3. Conoce y comprende el proceso de la Comunicación Visual e identifica los elementos básicos del lenguaje visual.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	**CRITERIOS DE CALIDAD**
• Reportes de investigación individual. • Reporte de trabajo de grupo. • Propuestas gráficas.	Veracidad de las Fuentes. Coherencia de ideas. Exposición clara (uso de nuevas tecnologías). Limpieza y presentación. Presentación en tiempo y forma.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 3.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	**No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR**	**ACTIVIDADES A REALIZAR**	**MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS**
El maestro expone las generalidades del proceso de comunicación. Socialización en grupo. Ejercicios.	Sesión 7. Resaltar el Proceso de la comunicación visual. .	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Revisión de Bibliografía. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Investigación y exposición del Leguaje Visual. Socialización en grupo. Elaboración de ejercicios.	Sesión 8. Resaltar el proceso del lenguaje Visual.	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Revisión de Bibliografía. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
El maestro expone aspectos generales del color. Socialización en grupo. Elaboración de ejercicios.	Sesión 9. Definición del color Clasificación del color. Realización de Ejercicios.	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Revisión de Bibliografía. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Investigación y exposición de Textura. Socialización en grupo.	Sesión 10. Textura y Color.	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Revisión de Bibliografía.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora

Elaboración de ejercicios.	Realización de Ejercicios.	• Ejercicios.	

PORTADA DE LA COMPETENCIA 4.			
Conoce y Comprende las propiedades y cualidades visuales de la forma, sus tipos, el contraste, su interrelación, organización y estructura.			
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS		**CRITERIOS DE CALIDAD**	
• Reportes de investigación individual. • Reporte de trabajo de grupo. • Propuestas gráficas.		Veracidad de las Fuentes. Coherencia de ideas. Exposición clara (uso de nuevas tecnologías). Limpieza y presentación. Presentación en tiempo y forma.	
DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 4.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	**No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR**	**ACTIVIDADES A REALIZAR**	**MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS**
El maestro expone las Propiedades y cualidades de la forma. Socialización en grupo. Ejercicios.	Sesión 11. Tipos de forma: Naturales Artificiales Orgánicas	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Revisión de Bibliografía. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Investigación y recopilación de imágenes. Socialización en grupo. Ejercicios.	Sesión 12. Tipos de forma: Naturales Artificiales Orgánicas	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Revisión de Bibliografía. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Investigación y recopilación de imágenes. Socialización en grupo. Ejercicios.	Sesión 13. El contraste como sostén de la forma.	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Revisión de Bibliografía. • Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Investigación y exposición de	Sesión 14.	• Exposición: dinámica grupal.	• Pizarrón.

Interrelación de la Forma. Socialización en grupo. Ejercicios.	Interrelación de la forma.	• Preguntas y respuestas. • Revisión de Bibliografía. • Ejercicios.	• Marcador. • Cañón • Computadora
Investigación y recopilación de imágenes. Socialización en grupo. Ejercicios.	Sesión 15. Tipos de organización (Estructura.)	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Revisión de Bibliografía. Ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
El maestro expone las generalidades y establece la didáctica a seguir para elaborar conclusiones.	Sesión 16. Elaboración de una dinámica grupal con la finalidad de formular conclusiones sobre la Unidad de aprendizaje. Entrega por parte de los alumnos del material utilizado en sus presentaciones. Contabilización de asistencias y trabajos presentados.	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
Exposición Final.	Sesión 17.	• Exposición Final	
Elaboración de programa:	• Rosa María Montes Quiroz • Cesar Armando González Lizardi • Aarón Miguel Méndez Pérez. • Luis Fernando Arciniega Yáñez • Alejandra Fernández del Valle Ladrón de Guevara.		**Fecha: 10 de enero 2017.**