



Universidad Michoacana
de San Nicolás de Hidalgo

UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO
COORDINACIÓN GENERAL DE BACHILLERATO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE



1. Datos Generales de la Unidad de Aprendizaje

Nombre de la Unidad de Aprendizaje	Clave	Semestre
Diseño Gráfico y Cultura Visual	6-UATP-97	6°

Carácter	Optativa Trayectoria	Tipo	Teórico-Práctico

Unidades de Aprendizaje antecedentes	Unidades de Aprendizaje consecuentes
Teoría de la Comunicación	
Fotografía	
Semiótica	

Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas por semana	Semanas por semestre	Total de horas por semestre	Valor en créditos
1	2	3	16	48	6

Autores del programa	Fecha de elaboración		Fecha de visto bueno en Consejo Académico de Bachillerato
Mtro. Denis Alí Rodríguez Peña Mtro. Kissel Bravo Hernández	Enero de 2021		2 de febrero de 2021
Revisores del programa	Fecha de revisión	Porcentaje de ajuste	Fecha de visto bueno del Consejo Académico del Bachillerato



2. Presentación de la Unidad de Aprendizaje

Propósito y vinculación con el perfil del egresado

El propósito de la unidad de aprendizaje es identificar los elementos básicos formales y conceptuales del diseño y las diversas formas de comunicación visual, para aplicar los preceptos en la construcción de mensajes visuales, experimentando con diferentes materiales y técnicas.

Por tanto, se vincula de manera directa con las siguientes competencias genéricas del perfil del egresado:

- Autogestiona su aprendizaje para adquirir conocimientos y desarrollar el pensamiento crítico y creativo a partir de una planeación y ejecución responsables a lo largo de la vida
- Trabaja en equipo de manera colaborativa y respetuosa para desarrollar diversas tareas que correspondan a su edad y entorno, con un enfoque hacia el bien común.
- Formula argumentos bien fundamentados mediante una postura personal y crítica, considerando el contexto.
- Comunica con claridad sus ideas de manera oral y escrita en español, utilizando diversos medios, con el fin de establecer interacciones sociales y difundir el conocimiento.
- Desarrolla habilidades en el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación para resolver problemas reales con destreza y creatividad.

Propuesta didáctico-metodológica

Presencial

- Lecturas comentadas
- Círculos de debate
- Exposiciones ante el grupo
- Construcción de crítica sobre los fenómenos contemporáneos

Virtual:

Revisión y análisis de videos y documentos
Trabajo en equipo



Universidad Michoacana
de San Nicolás de Hidalgo

**UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO
COORDINACIÓN GENERAL DE BACHILLERATO**

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE



Descripción de actividades específicas en las que incorporarán al menos uno de los tópicos de formación transversal: identidad nicolaita, responsabilidad social, ética, género, educación inclusiva

Proyecto de Diseño Gráfico

El trabajo será realizado por equipos mixtos, lo que reforzará el trabajo en educación inclusiva y género. Los equipos elegirán su tema de algunos de los tópicos de formación integral, y serán los responsables de cumplir con el uso adecuado del espacio, el respeto con el resto de los compañeros.

3. Competencias a desarrollar

Eje formativo
Propedéutico de Trayectoria
Competencias disciplinares
Desarrolla habilidades para comunicarse de manera oral y escrita a través del manejo adecuado del español y preferentemente del inglés.

4. Perfil académico del docente

Grado académico:	Licenciado en Comunicación, Licenciado en Artes Visuales, Licenciado en diseño Gráfico, o área afín.
Experiencia:	Al menos dos años de experiencia académica en el área (docencia o investigación)



5. Temas y subtemas

Temas	Subtemas
1. Un mundo de imágenes.	1.1 El origen de las imágenes. 2.1 La importancia cultural e histórica de las imágenes. 3.1 El lenguaje de las imágenes.
2. El diseño gráfico.	2.1 ¿Qué es el diseño gráfico? 2.2 La representación de la imagen. 2.2.1 Figuración. 2.2.2 Abstracción. 2.3 Aplicaciones del diseño gráfico. 2.4 Referentes importantes del diseño gráfico.
3. La cultura visual.	3.1 Qué es la cultura visual? 3.2 Relevancia de la visualidad en la comunicación e información cotidiana. 3.3 La diversidad de los medios audiovisuales.
4. Proyecto de diseño gráfico.	4.1 Cómo se construye un proyecto. 4.2 Planteamiento del proyecto. 4.3 Elaboración, desarrollo y difusión del proyecto. 4.4 Presentación pública del proyecto.

6. Criterios de evaluación

CRITERIOS A EVALUAR	PORCENTAJE
Reportes de lectura	10%
Participación en técnicas grupales	10%
Pruebas objetivas	40%



Universidad Michoacana
de San Nicolás de Hidalgo

UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO
COORDINACIÓN GENERAL DE BACHILLERATO
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE



Proyecto final	40%
Porcentaje final	100%

7. Fuentes de información

Básica:

Calvera, A. Partouche, M. (2008). *Étapas: Diseño y Cultura Visual I*.
 Elizondo, J. (2015) *Cultura visual y sistemas de significación. Dando sentido a los algoritmos, los medios y la creatividad en el espacio de la comunicación*. México: UAM.
 Fanes, F. (2018). *Arte y Cultura Visual*. Ediciones Cátedra. Madrid España.

Complementaria:

Donis A. (1985) *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gilli.
 Silverstone, R. (1994) *Televisión y vida cotidiana*. Editorial Amorrortu, Buenos Aires.
 Mirzoeff, N. (2001). *Una introducción a la cultura visual*. Editorial Paidós, Barcelona. (1)
 Shohat, E, Stam, R. (1994) *Multiculturalismo, cine y medios de comunicación: crítica del pensamiento eurocéntrico*. Barcelona: Editorial Paidós,
 Stevenson, N. (1996) *Culturas mediáticas*. Editorial Amarrortu, Buenos Aires.
 Meggs, P. (. Historia del Diseño Gráfico, España, Editorial Trillas.
 Lindsey Marshall. Como Usar Imagenes en el Diseño Gráfico. Parramon Ediciones, 2011.
 Melissa Arcos Percy. Fundamentos del Diseño Gráfico. Parramon Ediciones, 2009.