

Universidad Autónoma del Estado de México
Facultad de Arquitectura y Diseño
Licenciatura en Diseño Gráfico



Guía pedagógica:

Construcción Visual

Elaboró: M. en C.E. Ma. Guadalupe Martínez Ayala
L.D.G. Claudia Soledad Vázquez Álvarez Fecha: 23/Junio/2015
M. en C.E. Leticia Medina Chávez

Fecha de
aprobación

H. Consejo académico

H. Consejo de Gobierno



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía pedagógica	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	5
IV. Objetivos de la formación profesional	5
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	6
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización	7
VII. Acervo bibliográfico	13
VIII. Mapa curricular	14



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje Clave

Carga académica
 Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Seriación
 UA Antecedente UA Consecuente

Tipo de Unidad de Aprendizaje

Curso Curso taller
 Seminario Taller
 Laboratorio Práctica profesional
 Otro tipo (especificar)

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido No escolarizada. Sistema virtual
 Escolarizada. Sistema flexible No escolarizada. Sistema a distancia
 No escolarizada. Sistema abierto Mixta (especificar)

Formación común

Formación equivalente

Unidad de Aprendizaje



II. Presentación de la guía pedagógica

Esta Unidad de Aprendizaje tiene como propósito introducir al alumno en el proceso de diseño a través de la elaboración de estructuras básicas de gramática visual.

Para la construcción del conocimiento en esta Unidad de Aprendizaje se debe propiciar el aprendizaje significativo con la guía personalizada, con un máximo de 10 (diez) alumnos por docente y con especial enfoque en el andamiaje personal de cada estudiante.

Para dar cumplimiento a este propósito, el docente deberá contar con experiencia profesional en el proceso creativo y ante todo proyectual del Diseño Gráfico.



III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:	Básico
Área Curricular:	Diseño
Carácter de la UA:	Obligatoria

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

La Licenciatura en Diseño Gráfico es una actividad profesional que identifica, investiga, determina y propone soluciones a problemáticas y necesidades de estrategia comunicacional derivadas de las actividades humanas al determinar propuestas de imagen: innovadoras, eficaces y eficientes.

Además, el profesionista en diseño gráfico es capaz, desde la imagen, de designar, gestionar y operar discursos, particularmente visuales, por medio de sistemas comunicacionales estratégicos, enfocados para la intervención de realidades y dirigidos especialmente en inducir una experiencia del usuario, para su beneficio y el de su entorno.

Objetivos del núcleo de formación:

Alfabetizar al estudiante sobre los principios fundamentales en el diseño

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Definir los conceptos, analizar la información, planear el proceso, aplicar la metodología y seleccionar los recursos para solucionar proyectos de diseño



V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

- Dotar al alumno con los elementos necesarios para comenzar a desarrollar discursos básicos a través de la gramática visual, con base en la observación, la interpretación y la ejecución de ejercicios elementales.
- Conjugar en los ejercicios ejecucionales los conocimientos adquiridos en las demás unidades de aprendizaje del semestre, con el fin de desarrollar el pensamiento integrador de conocimiento.
- Distinguir los objetos abstractos y los objetos concretos de composición visual.
- Distinguir, analizar y utilizar las actividades entre los objetos con el fin de comunicar una idea.
- Distinguir, analizar, utilizar y sustentar las relaciones entre los objetos con el fin de concretar un mensaje visual.



VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización.

Unidad 1. Los objetos abstractos y los objetos concretos de la composición visual.

Objetivo:

- Distinguir entre los objetos abstractos y los objetos concretos de composición visual.
- Interpretar la capacidad de síntesis de dichos objetos.
- Analizar las estructuras visuales que parten de éstos.
- Desarrollar habilidades ejecucionales básicas: Corte, pegado, empate, ensamble.

Contenidos:

Lo abstracto y lo concreto

El objeto y la estructura

Los objetos abstractos:

Punto

Línea

Superficie

Volumen

Dimensiones

Formas

Las estructuras abstractas:

Estructuras formales

Graduación

Radiación

Estructuras informales

Distribución visual

Estructuras invisibles e inactivas

Esqueleto estructural

Los objetos concretos:

Forma

Tamaño

Color

Las estructuras concretas:

Estructuras variables



Estructuras activas		
Texturas		
Métodos, estrategias y recursos educativos		
<p>Métodos:</p> <p>Método expositivo:</p> <p>Se caracterizan por la claridad en la presentación de la información al alumnado y se apoyan en la exposición oral de una o varias personas expertas en el contenido de la unidad didáctica o tema que se expone (conferencia, simposio, panel, mesa redonda, etc.).</p> <p>Método de demostración práctica:</p> <p>Se trata de que el alumnado aprenda, mediante procesos de demostración práctica y coordinada de tareas (talleres con demostración, investigación en laboratorio, investigación social, etc.)</p> <p>Estrategias:</p> <p>Exposición oral Simulación Resolución de problemas Proyectos</p> <p>Recursos:</p> <p>Cañón Bocinas Presentaciones polimedia Referencia de caso</p>		
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Encuadre del curso: Normatividad, evaluaciones y rúbricas. Introducción al lenguaje visual: Ejercicios de narrativa por medio de presentaciones polimedia.	Técnica expositiva de parte del docente por medio de presentaciones polimedia: Objetos abstractos y objetos concretos. Los objetos y las estructuras.	Planteamiento de trabajo de investigación
(2 Hrs.)	(5 Hrs.)	(1Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Aula Biblioteca Supermercados Hogar	Computadora Cañón Presentaciones polimedia Libros	



Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Revisión de la investigación documental y gráfica. Planteamiento general del producto gráfico envase primario.	Desarrollo del proceso gráfico del envase primario Apunte Boceto burdo Boceto Descriptivo Boceto Fino Dummy	Presentación de dummies
(2 Hrs.)	(12 Hrs.)	(1Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Aula Medios virtuales (observación de medios en línea)	Computadora Muestras físicas Materiales de bocetaje y representación gráfica.	
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Planteamiento general del producto gráfico exhibidor.	Desarrollo del proceso gráfico del envase primario Apunte Boceto burdo Boceto Descriptivo Boceto Fino Dummy	Presentación de dummies
(1 Hrs.)	(13Hrs.)	(1Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Aula Medios virtuales (observación de medios en línea)	Computadora Muestras físicas Materiales de bocetaje y representación gráfica.	
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Revisión de productos finales.	Montaje y escenificación de productos finales de diseño.	Presentación de proyectos



(0.5 Hrs.)	(0.5 Hrs.)	(1Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios		Recursos
Aula		Computadora Elementos de ambientación para presentación de productos finales.

Unidad 2. Las actividades entre los objetos y las estructuras visuales.

Objetivo:

- Distinguir las actividades entre los objetos abstractos - concretos y las estructuras visuales de composición visual.
- Analizar y aplicar las diferentes actividades en la composición visual.
- Desarrollar habilidades ejecucionales básicas: Suaje, semicorte, empalme entre distintos materiales, estructuras autosostenibles, reciclaje de materiales.

Contenidos:

Repetición
Frecuencia/ Ritmo
Reflejo
El reflejo contra el volumen
Rotación
Ampliación y Reducción de la Escala
Movimiento
Dirección
Movimiento subordinado y superordinado
Desplazamiento
Dirección de desplazamiento

Métodos, estrategias y recursos educativos

Métodos:

Método expositivo:

Se caracterizan por la claridad en la presentación de la información al alumnado y se apoyan en la exposición oral de una o varias personas expertas en el contenido de la unidad didáctica o tema que se expone (conferencia, simposio, panel, mesa redonda, etc.).

Método de demostración práctica:

Se trata de que el alumnado aprenda, mediante procesos de demostración práctica y coordinada de tareas (talleres con demostración, investigación en laboratorio, investigación social, etc.)

Técnicas:

Exposición oral



Simulación
Resolución de problemas
Proyectos
Estrategias:
Estrategia de elaboración, nivel complejo: lleva a cabo la integración de información en los conocimientos previos. Relaciones, Imágenes visuales, metáforas y aplicaciones.
Estrategia de organización: agrupamientos diversos y secuencias.
Estrategia de búsqueda
Estrategia metacognitiva: autoconocimiento y automanejo.
Recursos:
Cañón
Bocinas
Presentaciones polimedia
Referencia de caso

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Pregunta activadora-diagnóstica de conocimientos de la unidad de competencia 1 Introducción al lenguaje visual: Ejercicios de narrativa por medio de presentaciones polimedia.	Técnica expositiva de parte del docente por medio de presentaciones polimedia: Las actividades entre los objetos y las estructuras visuales.	Solicitud de material para aplicación práctica de los conocimientos adquiridos encaminados al proyecto: Libro-objeto
(0.5 Hrs.)	(5 Hrs.)	(0.5 Hrs.)

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
Aula Museos Bibliotecas Medios virtuales (observación de medios en línea)	Computadora Cañón Presentaciones polimedia Muestras físicas

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Inducción a ejercicios: Las actividades entre los objetos y las estructuras	Ejercicios a través de láminas de exploración para la aplicación gráfica de conceptos a partir del	Presentación de ejercicios. Solicitud de investigación sobre libro-objeto.



visuales.	diseño encaminado al desarrollo de un libro-objeto	
(0.5 Hrs.)	(7 Hrs.)	(2.5 Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios		Recursos
Aula Bibliotecas Medios virtuales (observación de medios en línea)		Libros Computadora Cañón Presentaciones polimedia Muestras físicas
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Planteamiento del proyecto Libro-objeto vinculado ejercicios-láminas de exploración para la aplicación gráfica de las actividades entre los objetos y las estructuras visuales.	Desarrollo del proceso gráfico del libro objeto Apunte Boceto burdo Boceto Descriptivo Boceto Fino Dummy	Presentación de dummies
(1 Hrs.)	(12 Hrs.)	(3 Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios		Recursos
Aula Museos Bibliotecas Medios virtuales (observación de medios en línea)		Libros Computadora Cañón Presentaciones polimedia Muestras físicas
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Planteamiento del proyecto Objeto artesanal	Investigación documental y de campo	Presentación de investigación documental y de campo
(0.5 Hrs.)	(7 Hrs.)	(0.5 Hrs.)



Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)	
Escenarios	Recursos
Aula Museos Bibliotecas Medios virtuales (observación de medios en línea) Visita a espacios socio-culturales	Libros Computadora Presentaciones polimedia Cámara fotográfica



Unidad 3. Las Relaciones entre los objetos y las estructuras visuales

Objetivo:

- Distinguir las relaciones entre los objetos abstractos-concretos y las estructuras visuales de composición visual.
- Analizar y aplicar las diferentes relaciones en la composición visual.
- Desarrollar habilidades ejecucionales básicas: Estructuras bi y tridimensionales estáticas y dinámicas, conjunción de materiales diversos.

Contenidos:

Atracción

Estaticidad

Simetría/asimetría

Balance

Fino/grueso

Difusión

Dirección

Posición

Espacio

Peso

Fondo/primer plano

Coordinación

Distancia

Ángulo

Positivo/negativo

Transparencia/ opacidad

Superposición

Composición

Sustracción

Coincidencia

Penetración

Extracción

Influencia

Modificación



Variación		
Métodos, estrategias y recursos educativos		
<p>Métodos: Método expositivo Método de demostración práctica</p> <p>Estrategias: Exposición oral Simulación Resolución de problemas Proyectos</p> <p>Recursos: Cañón Bocinas Presentaciones polimedia Referencia de caso</p>		
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Pregunta activadora-diagnóstica de conocimientos de la unidad de competencia 2 Inducción al contenido de la unidad de competencia tres por medio de presentaciones polimedia	Relaciones entre los objetos y las estructuras visuales Láminas de exploración para la aplicación gráfica de conceptos a partir del diseño encaminado al desarrollo de un objeto artesanal	Solicitud de material para aplicación práctica, en ejercicios gráficos
(.5 Hrs.)	(2 Hrs.)	(.5Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Aula Medios virtuales (observación de medios en línea)	Computadora Cañón Presentaciones polimedia Muestras físicas	
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre



Inducción a ejercicios: Las actividades entre los objetos y las estructuras visuales.	Ejercicios a través de láminas de exploración para la aplicación gráfica de conceptos a partir del diseño encaminado al desarrollo de objeto artesanal	Presentación de ejercicios. Solicitud de investigación sobre objeto artesanal
(1 Hrs.)	(9 Hrs.)	(3 Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Aula Bibliotecas Medios virtuales (observación de medios en línea)	Libros Computadora Cañón Presentaciones polimedia Muestras físicas	
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Planteamiento del proyecto gráfico del objeto artesanal vinculado ejercicios- láminas de exploración para la aplicación gráfica de las relaciones entre los objetos y las estructuras visuales.	Desarrollo del proceso gráfico de aplicaciones sobre objetos artesanales Apunte Boceto burdo Boceto Descriptivo Boceto Fino Dummy	Presentación de dummies
(1 Hrs.)	(17Hrs.)	(3 Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Aula Bibliotecas Comunidades Artesanales Medios virtuales (observación de medios en línea)	Libros Computadora Cañón Presentaciones polimedia Muestras físicas artesanías	
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Reflexión sobre los logros del proyecto final	Montaje y escenificación de productos finales de diseño	Presentación de proyectos



(0.5 Hrs.)	(1.5 Hrs.)	(1 Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios		Recursos
Aula Museos Bibliotecas Medios virtuales (observación de medios en línea) Visita a espacios socio-culturales		Libros Computadora Presentaciones polimedia Cámara fotográfica
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios		Recursos
Aula Institución de Apoyo a Artesanos del Estado de México		Computadora Cañón Muestras físicas Artesanías

VII. Acervo bibliográfico

Básico:

1. Leborg, Christian, (2006), Visual Grammar, Princeton Architectural Press

Complementario:

1. Lupton Ellen, Cole Phillips Jennifer, (2009) Graphic Design The new Basics, ed
2. Ware, Colin, (2008), Visual Thinking for Design, Morgan Kaufmann Series



VIII. Mapa curricular

LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO PLAN 2015														
UA	DISCIPLINAS	NÚCLEO BÁSICO		NÚCLEO SUSTANTIVO						NÚCLEO INTEGRAL				
		PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10			
O B L I G A T O R I A S	DISEÑO GRÁFICO	CONSTRUCCIÓN VISUAL	BASES Y CONCEPTOS DEL DISEÑO	DISEÑO TIPOGRÁFICO	DISEÑO EDITORIAL I	DISEÑO EDITORIAL II	DISEÑO EDITORIAL DIGITAL	DISEÑO DE IDENTIDAD	GRÁFICA DEL ENTORNO	PROYECTO INTEGRAL DEL DISEÑO GRÁFICO	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO GRÁFICO	INTEGRAL DE DISEÑO GRÁFICO	T. TEORICAS 0 P. PRACTICAS 0 TOTAL H. 0 CREDITOS 0	
		TECNICAS DE REPRESENTACION	BOCETAJE	OBJETO Y ENTORNO	ILUSTRACION BASICA	ILUSTRACION AVANZADA	INTEGRATIVA PROFESIONAL						T. TEORICAS 4 P. PRACTICAS 28 TOTAL H. 32 CREDITOS 16	
		DIBUJO NATURAL	GEOMETRIA PLANA Y DEL ESPACIO			TEMAS SELECTOS DE DISEÑO	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO I	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO 2	TEMAS SELECTOS MULTIDISCIPLINARIOS	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO 3			T. TEORICAS 0 P. PRACTICAS 30 TOTAL H. 30 CREDITOS 15	
		PRINCIPIOS TECNOLÓGICOS	COLOR	SISTEMAS ARTESANALES DE IMPRESION	SISTEMAS INDUSTRIALES DE IMPRESION	SISTEMAS DIGITALES DE IMPRESION							T. TEORICAS 8 P. PRACTICAS 12 TOTAL H. 20 CREDITOS 10	
	COMUNICACIÓN	SENSIBILIZACIÓN Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA	INGLES I	INGLES II	INGLES III	INGLES IV	INGLES V	COMUNICACIÓN INTEGRAL DE MERCADOTECNA					T. TEORICAS 4 P. PRACTICAS 18 TOTAL H. 22 CREDITOS 11	
		PERCEPCIÓN VISUAL		TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN		MERCADOTECNA	ANÁLISIS DE LA COMUNICACIÓN	CULTURA Y COMUNICACIÓN					T. TEORICAS 16 P. PRACTICAS 4 TOTAL H. 20 CREDITOS 10	
	ADMINISTRACIÓN					CONTABILIDAD APLICADA AL DISEÑO	ADMINISTRACIÓN DEL DISEÑO	LEGISLACIÓN DEL DISEÑO	GESTIÓN DEL DISEÑO	DESARROLLO DEL EMPRENDEDOR	IDENTIDAD PROFESIONAL		T. TEORICAS 2 P. PRACTICAS 2 TOTAL H. 4 CREDITOS 2	
											INSTRUMENTOS DE ESTRATEGIA LABORAL		T. TEORICAS 2 P. PRACTICAS 2 TOTAL H. 4 CREDITOS 2	
	Filosofía	FUNDAMENTOS FILOSÓFICOS PARA EL DISEÑO	LÓGICA ARGUMENTATIVA PARA EL DISEÑO	ESTUDIOS DEL SIGNO				VISUALIDAD	CONSTRUCCIÓN DISCURSIVA	ÉTICA PROFESIONAL			T. TEORICAS 22 P. PRACTICAS 2 TOTAL H. 24 CREDITOS 12	
	Historia	HISTORIA DEL ARTE	HISTORIA DEL DISEÑO	TENDENCIAS DEL DISEÑO GRÁFICO									T. TEORICAS 12 P. PRACTICAS 0 TOTAL H. 12 CREDITOS 6	
Informática	DIBUJO VECTORIAL	EDICIÓN DE IMÁGENES DIGITALES	GRAFIMÁTICA DE TEXTOS				APLICACIONES ENRIQUECIDAS PARA INTERNET	INTEGRACIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES				T. TEORICAS 2 P. PRACTICAS 18 TOTAL H. 20 CREDITOS 10		
Metodología		METODOLOGÍA DEL DISEÑO					INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO	PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO				T. TEORICAS 8 P. PRACTICAS 4 TOTAL H. 12 CREDITOS 6		
UA	DISCIPLINAS	NÚCLEO BÁSICO		NÚCLEO SUSTANTIVO						NÚCLEO INTEGRAL			CREDITOS 30	
		NÚCLEO BÁSICO		NÚCLEO SUSTANTIVO		NÚCLEO INTEGRAL		LIBRE						
		HORAS TEÓRICAS 30		HORAS TEÓRICAS 54		HORAS TEÓRICAS 18		HORAS TEÓRICAS 102		TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS				
		HORAS PRÁCTICAS 46		HORAS PRÁCTICAS 138		HORAS PRÁCTICAS 44		HORAS PRÁCTICAS 718		UA Obligatorias		60 UA - 2 Actividades Académicas		
		TOTAL DE HORAS 76		TOTAL DE HORAS 192		TOTAL DE HORAS 62		TOTAL DE HORAS 318		UA a Elección		65 - 2 Actividades Académicas		
		CREDITOS 106		CREDITOS 234		CREDITOS 80		CREDITOS 460		Credito		400		
		UNIDADES DE APRENDIZAJE 19		UNIDADES DE APRENDIZAJE 38		UNIDADES DE APRENDIZAJE 13		UNIDADES DE APRENDIZAJE 66						