

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS  
IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

<b>Unidad Académica:</b> Facultad de Diseño							
<b>Programa Educativo:</b> Licenciatura en Diseño			<b>Nombre de la unidad de aprendizaje:</b> Imagen de identidad				
<b>Programa elaborado por</b> Mtro. Fernando Garcés Poó			<b>Fecha de elaboración:</b> 21/02/2016			<b>Fecha de revisión y/o actualización:</b> Nuevo	
<b>Ciclo de Formación:</b> Profesional						<b>Semestre:</b> 4to	
<b>Clave:</b>	<b>HT:</b>	<b>HP:</b>	<b>TH:</b>	<b>Créditos:</b>	<b>Tipo de unidad de aprendizaje:</b>	<b>Modalidad del curso:</b>	<b>Modalidad Educativa</b>
	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – práctico	Escolarizada
<b>Programas educativos en los que se imparte:</b> Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
<b>Prerrequisitos:</b> Cultura general del nivel medio superior		<b>UA antecedente recomendada:</b> Lenguaje visual y psicología de la percepción, Taller de composición de retículas y Fundamentos tipográficos			<b>UA consecuente recomendada:</b> Etiqueta y empaque		
<b>Presentación de la unidad de aprendizaje:</b> La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica de la identificación gráfica institucional							
<b>Propósito de la unidad de aprendizaje:</b> El alumno será aprenderá los conceptos, elementos y prácticas del diseño de imagen gráfica de identidad.							
<b>Competencias profesionales</b> Diseño de marcas		<b>Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso</b> Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos profesionales para dotar de identidad a entidades sociales, públicas, comerciales, etcétera y así cumplir con el perfil de egreso.					
<b>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b>							

Contenidos		Secuencia temática	
1. Acepciones coloquiales 2. Nomenclatura 3. Niveles de identificación 4. Metodología	1.1 Denominación del sujeto 1.2 Denominación de la función identificadora 2.1 Esquema de cuatro elementos 2.2 Las relaciones de los elementos 3.1 Los signos identificadores básicos 3.2 Sistemas de identificación 3.3 Programas integrales 4.1 Etapas y fases del proceso		
<b>DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA</b>			
<b>Nombre de la Unidad de Competencia</b> 1. Información 2. Estructura		<ul style="list-style-type: none"> <li>Dotar de identidad a entidades públicas, comerciales, sociales, etcétera.</li> </ul>	
<b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>	Desarrollar habilidades para el diseño de imagen gráfica de identidad.		
<b>Elementos de competencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herramientas para el diseño de marcas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capacidad de dotar de identidad a espacios, sujetos, productos y entidades diversas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Orden</li> <li>Estructura</li> <li>Expresividad</li> <li>Intencionalidad</li> </ul>
<b>Recursos Didácticos requeridos</b>		<b>Tiempo Destinado</b>	
Equipo de cómputo y software especializado, pantalla o proyector, material para dibujar.		Deberá multiplicar el total de horas por 16 semanas (duración del semestre), las cuales se distribuirán en las unidades de competencia a criterio del docente, <b>TH: 5 X 16 semanas del semestre = 64</b>	
<b>Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)</b>			
Aprendizaje basado en problemas	( X )	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( X )	Método de proyectos	( X )
Investigación por equipo	( )	Seminarios	( )
Aprendizaje cooperativo	( )	Coloquio	( )
Ensayo	( )	Taller	( X )
Mapas conceptuales	( X )	Ponencia científica	( )
Otros:			

Técnica de Enseñanza sugerida	Marque la técnica empleada (X)
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor	( X )
Debate o Panel	( )
Lectura comentada	( )
Seminario de investigación	( )
Estudio de Casos	( X )
Foro	( )
Demostraciones	( X )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	( X )
Experimentación (prácticas)	( )
Trabajos de investigación documental	( )
Anteproyectos de investigación	( )
Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.)	( )
Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)]:	Discusión dirigida, diario reflexivo
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	
Ejercicios 50% Asistencia 20% Proyecto final 30%	
<b>PERFIL DEL DOCENTE</b>	
Formación en diseño gráfico con experiencia docente.	
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	
<b>BÁSICAS</b>  Chávez, Norberto. <i>La imagen corporativa</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2005. Costa, Joan. <i>Imagen corporativa en el siglo XXI</i> . Buenos Aires: La Crujía, 2006. Houplain, Ludovic, and Juius Wiedemann. <i>Logobook</i> . Koln: Taschen, 2013. Wheeler, Alina. <i>Design branding identity</i> . New Jersey: John Wiley &	<b>COMPLEMENTARIAS</b>  Limón Peña, Moisés. <i>Imagen corporativa. Estrategia organizacional de comunicación global</i> . México: Trillas, 2008.

Sons, 2013.	
-------------	--