

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

Unidad Académica: Facultad de Diseño							
Programa Educativo: Licenciatura en Diseño			Nombre de la unidad de aprendizaje: Semiótica				
Programa elaborado por Mtro. Fernando Garcés Poó			Fecha de elaboración: 2/03/2016			Fecha de revisión y/o actualización: Nuevo	
Ciclo de Formación: Profesional						Semestre: 4to.	
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Programas educativos en los que se imparte: Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
Prerrequisitos: Teoría del diseño, de la comunicación y fundamentos del diseño.			UA antecedente recomendada: Estética			UA consecuente recomendada: Análisis ético del discurso Pensamiento complejo y transdisciplinar	
Presentación de la unidad de aprendizaje: La unidad de aprendizaje introducirá las teorías del análisis de la significación aplicadas a la construcción de mensajes visuales.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: Conocer los fundamentos de las teorías de la significación asociadas a las representaciones gráficas para la comunicación visual.							
Competencias profesionales Análisis de forma, función y significación			Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos profesionales para cumplir con el perfil de egreso.				

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	
Contenidos	Secuencia temática
<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción 2. El signo 3. Componentes 4. El lenguaje como forma de expresión 5. Función y análisis 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción <ol style="list-style-type: none"> 1.1. ¿Qué es la semiótica? 1.2. El proceso 1.3. Semiótica y arte 2. El signo <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Concepciones de signo 2.2. Teoría de los signos <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1. Saussure 2.2.2. Peirce 2.2.3. Morris 2.2.4. Eco 2.3. El signo en el arte 2.4. Signo icónico y signo plástico 3. Componentes <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Significado y significante 3.2. Sintagma y sistema 3.3. Denotación y connotación <ol style="list-style-type: none"> 3.3.1. Código y proceso 3.3.2. Códigos de comunicación 3.3.3. Códigos simbólicos 4. El lenguaje como forma de expresión <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Lenguaje 4.2. Lenguaje visual 4.3. Intertextualidad 5. Función y análisis <ol style="list-style-type: none"> 5.1. Materia, forma y contenido 5.2. La representación 5.3. Análisis objetivo y subjetivo 5.4. Imaginación y cognición 5.5. Sentido e interpretación
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA	
Nombre de la Unidad de Competencia 1. Análisis	<ul style="list-style-type: none"> • Dotar al estudiante de la capacidad necesaria para analizar y construir propuestas de diseño con carga simbólica

Propósito de la Unidad de Competencia	Desarrollar habilidades para el análisis estético y funcional.		
Elementos de competencia	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas de análisis 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidad de comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad Autocrítica Comunicar Análisis
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
Material bibliográfico, pantalla o proyector.		Deberá multiplicar el total de horas por 16 semanas (duración del semestr), las cuales se distribuirán en las unidades de competencia a criterio del docente, TH: 2 X 16 semanas del semestre = 32	
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	()	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Método de proyectos	()
Investigación por equipo	(X)	Seminarios	()
Aprendizaje cooperativo	()	Coloquio	()
Ensayo	()	Taller	()
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		(X)	
Seminario de investigación		()	
Estudio de Casos		(X)	
Foro		()	
Demostraciones		()	
Ejercicios prácticos (series de problemas)		()	
Experimentación (prácticas)		()	
Trabajos de investigación documental		(X)	
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
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
Ejercicios 50% Asistencia 20% Proyecto final 30%	
PERFIL DEL DOCENTE	
Formación en diseño gráfico con experiencia docente.	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
BÁSICAS Ambrose, Gavin y Paul Harris. <i>Imagen</i> . Barcelona: Parramón, 2005. Beuchot, Mauricio. <i>Semiótica</i> . Barcelona: Paidós, 2010. Eco, Umberto. <i>La estructura ausente</i> . Buenos Aires: Lumen, 1994. _____. <i>Los límites de la interpretación</i> . Buenos Aires: Lumen, 1992. _____. <i>Tratado de semiótica general</i> . México: De Bolsillo, 2015. Guiraud, Pierre. <i>La semiótica</i> . México: Siglo XXI, 1979. Zamora Águila, Fernando. <i>Filosofía de la imagen: lenguaje, imagen y representación</i> . México: UNAM, 2002.	COMPLEMENTARIAS