

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



Guía de evaluación del aprendizaje:
Temas Selectos de Diseño Gráfico
Diseño de Joyería

Elaboró: Martha Susana Andrade Mayer
Luara María de los Ángeles González
García Fecha: Sept
2017
a: _____

Anabel Ibarra Zimbrón

H. Consejo académico H. Consejo de Gobierno

Fecha de aprobación _____



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía de evaluación del aprendizaje	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	4
IV. Objetivos de la formación profesional	4
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	5
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y actividades de evaluación	5
VII. Mapa curricular	17
VIII. Anexos	18



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

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 de evaluación del aprendizaje

Esta guía de evaluación de aprendizaje correpondiente al programa de estudios de temas selectos de diseño en este caso en particular al diseño de proyectos de joyería.

En cuanto a la evaluación del aprendizaje, al ser una unidad de aprendizaje del tipo curso-taller es importante evaluar el saber y saber hacer, las competencias serán evaluadas a través del desempeño del alumno durante el curso. Algunos de los criterios para la evaluación dependen del grado de aplicación de los conocimientos y el desempeño de las competencias adquiridas, los instrumentos utilizados como listas de cotejo con escala estimativa y matrices de valoración permitirán llevar a cabo esta labor.

Las listas de cotejo con escala estimativa serán utilizadas como el instrumento de apoyo para registrar y evaluar el avance del aprendizaje y comprensión de los conceptos por parte del alumno, así la medición de la captación del aprendizaje. Las matrices de valoración de proyecto utilizadas para evaluar las competencias en sus tres diemnsiones de saber articulando la teoría con la práctica.

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

Núcleo de formación: Sustantivo

Área Curricular: Diseño Gráfico

Carácter de la UA: Optativa

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Formar licenciados en Diseño Gráfico con alto sentido de responsabilidad, vocación de desarrollo y con competencias para:

- Proponer soluciones integrales a los problemas de comunicación visual.
- Crear propuestas innovadoras sobre identidad gráfica corporativa, institucional y personal.
- Crear imágenes gráficas de comunicación multimedia para plataformas y páginas web.
- Producir imágenes digitales, con el fin de generar mensajes masivos; impresos, digitales y audiovisuales.
- Proponer proyectos de diseño de imágenes gráficas de publicidad.
- Crear proyectos de publicaciones editoriales.
- Diseñar procesos de comunicación editorial, digital y audiovisual.
- Trasmisión de estímulos y la sensibilización de los usuarios por medio de la



imagen.

- Transmitir mensajes, haciendo uso de la construcción visual, técnicas de representación seca y húmeda.
- Diseñar procesos e implementar sistemas tipográficos, de impresión y diseño editorial.
- Diseñar sistemas de señalética.
- Contribuir en los procesos financieros y administrativos de las empresas publicitarias.
- Proveer asistencia técnica.
- Realizar investigación tendiente a la mejora e implementación de sistemas de comunicación visual.
- Difundir la cultura del diseño gráfico en diferentes niveles de la sociedad.
- Revisar la normatividad específica de registro de marca y derecho de autor con el fin de mejorar la calidad de insumos y producto terminado.

Objetivos del núcleo de formación: Sustantivo

Desarrollará en el alumno el dominio teórico, metodológico y axiológico del campo de conocimiento donde se inserta la profesión.

Comprenderá unidades de aprendizaje sobre los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para dominar los procesos, métodos y técnicas de trabajo; los principios disciplinares y metodológicos subyacentes; y la elaboración o preparación del trabajo que permita la presentación de la evaluación profesional.

Objetivos del área curricular o disciplinaria: Diseño Gráfico.

Crear imágenes gráficas incorporando tres niveles básicos: lógico (qué se pretende o qué se quiere), dialéctico (qué se tiene) y praxiológico (cómo se hace) con el fin de transmitir un mensaje a los usuarios, haciendo uso de la construcción visual, técnicas de representación seca y húmeda, el dibujo a mano alzada, bocetaje, la ilustración básica, tecnología, el color, sistemas tipográficos, diseño editorial y sistemas de impresión.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Integrar conocimientos teóricos de diseño y tecnológicos para el desarrollo de proyectos de diseño.

Desarrollar propuestas de diseño de joyería desde el punto de vista conceptual, técnico, simbólico, y de mercado a través de la representación y presentación de proyectos.

VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y actividades de evaluación.

Unidad 1. Conceptos Básicos para el Diseño de Joyería
--



Objetivo: Comprender el concepto, evolución, clasificación, variables, herramientas y procesos de la joyería en el contexto actual para su aplicación en un diseño..

Contenidos:

1. Concepto de joyería
2. Evolución de la joyería
3. Clasificación de joyería
4. Variables del producto joya
5. Materiales, herramientas y procesos

Evaluación del aprendizaje

Actividad	Evidencia	Instrumento
<p>El alumno analiza y comprende los conceptos básicos de joyería.</p>	<p>Integración de bitácora de los diferentes tipos de joyería y su tipología en una bitácora de trabajo.</p> <p>Línea de tiempo ilustrada de la momentos históricos de la joyería.</p> <p>Cuadro comparativo de las variables del producto joya apartir del análisis de un autor de joyería</p> <p>Boceto de propuesta de diseño para el autor elegido.</p> <p>Exposición de clase con el resultado del análisis del autor elegido.</p> <p>Integración en bitácora de trabajo de los diferentes materiales, procesos, herramientas y elementos de diseño.</p> <p>Pieza con material de reuso aplicando los conceptos dados.</p>	<p>Lista de cotejo con escala estimativa.</p> <p>Matriz de valoración de proyecto.</p>

Unidad 2. Método para Desarrollo de Proyectos de Diseño de Joyería



Objetivo: Aplicar un proceso de diseño con los conceptos básicos de joyería, implementado procesos y materiales propios del ramo, para la planeación de proyectos de diseño.

Contenidos:

1. Inspiración
2. Desarrollo del concepto
3. Estrategia de Diseño
4. Generación y selección de alternativas
5. Definición del diseño
6. Desarrollo de producto (Realización de modelos y/o prototipos)
7. Presentación final

Evaluación del aprendizaje

Actividad	Evidencia	Instrumento
El alumno comprende y aplica el método propuesto para el diseño de joyería para un producto de joyería contemporánea.		
El alumno comprende y aplica el método propuesto para el diseño de joyería para un producto de joyería tradicional.	Representación bidimensional (Sketchbook) Representación tridimensional (Prototipo)	Matriz de valoración de proyecto.
El alumno comprende y aplica el método propuesto para el diseño de joyería para un producto de joyería utilizando nuevas tecnologías.		

Unidad 3. Proyecto de Diseño de una Colección de Joyería

Objetivo: Diseñar una colección de joyería mediante la aplicación de técnicas y conceptos para un mercado específico.

Contenidos:

1. Concepto de colección
2. Definir tipología y estilo



3. Valores e imagen de la marca
4. Proyecto de Diseño de Joyería
5. Presentación

Evaluación del aprendizaje

Actividad	Evidencia	Instrumento
El alumno comprende y aplica el concepto de colección en el proyecto de diseño de una colección de joyería.	Representación bidimensional (Sketchbook) Representación tridimensional (Prototipo) Bitácora de trabajo	Matriz de valoración de proyecto.

Primera evaluación parcial

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Integración de bitácora de los diferentes tipos de joyería y su tipología en una bitácora de trabajo. Línea de tiempo ilustrada de la momentos históricos de la joyería. Cuadro comparativo de las variables del producto joya apartir del análisis de un autor de joyería Boceto de propuesta de diseño para el autor elegido. Exposición de clase con el resultado del análisis del autor elegido. Integración en bitácora de trabajo de los diferentes materiales, procesos, herramientas y elementos de diseño.	Lista de cotejo con escala estimativa.	80%



Pieza con material de reuso aplicando los conceptos dados.	Matriz de valoración de proyecto.	20%
	TOTAL	100% (25%)



Segunda evaluación parcial

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Un proyecto de joyería contemporánea.	Matriz de valoración de proyecto 2	30%
Un proyecto de joyería tradicional.	Matriz de valoración de proyecto 2	40%
Un proyecto de joyería utilizando nuevas tecnologías.	Matriz de valoración de proyecto 2	30%
	TOTAL	100% (25%)

Evaluación ordinaria final

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Colección de Joyería (4 pzas mínimo) Representación bidimensional (Sketchbook) Representación tridimensional (Prototipo)	Matriz de valoración de proyecto 3.	100% (50%)

Evaluación extraordinaria

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Colección de Joyería (4 pzas mínimo)	Matriz de valoración de proyecto 3	100%
	TOTAL	100%



Evaluación a título de suficiencia

Evidencia	Instrumento	Porcentaje
Colección de Joyería (4 pzas mínimo)	Matriz de valoración de proyecto 3	100%
	TOTAL	100%



VII. Mapa curricular

LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO PLAN 2015																						
		NÚCLEO BÁSICO			NÚCLEO SUSTANTIVO				NÚCLEO INTEGRAL													
U.A.	DISCIPLINAS	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	0 8 8	BASES Y CONCEPTOS DEL DISEÑO	0 8 8	DISEÑO TIPOGRÁFICO	0 8 8	DISEÑO EDITORIAL I	0 8 8	DISEÑO EDITORIAL II	0 8 8	DISEÑO EDITORIAL DIGITAL	0 8 8	DISEÑO DE IDENTIDAD	0 8 8	GRÁFICA DEL ENTORNO	0 8 8	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO GRÁFICO I	0 8 8	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO GRÁFICO II	0 8 8	
		TECNICAS DE REPRESENTACIÓN	0 4 4	BOCETAJE	0 4 4	OBJETO Y ENTORNO	2 4 4	ILUSTRACIÓN BÁSICA	2 4 4	ILUSTRACIÓN AVANZADA	2 4 4	INTEGRATIVA PROFESIONAL	0 8 8			TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO 1	0 4 4	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO 2	0 4 4	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO 3	0 4 4	
		DIBUJO NATURAL	0 4 4	SIMETRÍA PLANA Y DEL ESPACIO	0 4 4						TEMAS SELECTOS DE DISEÑO	0 4 4					TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO 1	0 4 4				
		PRINCIPIOS TECNOLÓGICOS	2 2 4	COLOR	0 0 0			SISTEMAS ARTESANALES DE IMPRESIÓN	2 2 4	SISTEMAS INDUSTRIALES DE IMPRESIÓN	2 2 4	SISTEMAS DIGITALES DE IMPRESIÓN	0 4 4									
		COMUNICACIÓN			INGLÉS 5	2 2 4	INGLÉS 6	2 2 4	INGLÉS 7	2 2 4	INGLÉS 8	2 2 4										
			SENSIBILIZACIÓN Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA	2 4 6			FOTOGRAFÍA BÁSICA	0 4 4	PRODUCCIÓN FOTOGRAFICA	0 4 4	FOTOGRAFÍA PARA EL DISEÑO	0 4 4	COMUNICACIÓN INTEGRAL DE MERCADOTECNIA	2 4 6								
			PERCEPCIÓN VISUAL	4 4 8			TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN	4 4 8			MARKETING TECNIA	2 4 6	ANÁLISIS DE LA COMUNICACIÓN	2 4 6	CULTURA Y COMUNICACIÓN	4 4 8						
	ADMINISTRACIÓN									CONTABILIDAD APLICADA AL DISEÑO	2 4 6	ADMINISTRACIÓN DEL DISEÑO	2 4 6	REGISTRACIÓN DEL DISEÑO	4 4 8	GESTIÓN DEL DISEÑO	2 4 6		IDENTIDAD PROFESIONAL	2 4 6		
	FILOSOFÍA	FUNDAMENTOS FROSDÓFICOS PARA EL DISEÑO	4 4 8	LÓGICA ARGUMENTATIVA PARA EL DISEÑO	4 4 8	ESTUDIOS DEL SIGNO	4 4 8					VISUALIDAD	2 4 6	CONSTRUCCIÓN DISCURSIVA	4 4 8	ÉTICA PROFESIONAL	2 4 6		DESARROLLO DEL EMPRENDEDOR	2 4 6		
	HISTORIA	HISTORIA DEL ARTE	4 4 8	HISTORIA DEL DISEÑO	4 4 8		TENDENCIAS DEL DISEÑO GRÁFICO	4 4 8											INSTRUMENTOS DE ESTRATEGIA LABORAL	2 4 6		
	INFORMÁTICA		DIBUJO VECTORIAL	0 4 4	SELECCIÓN DE IMÁGENES DIGITALES	0 4 4	GRAFIMÁTICA DE TEXTOS	0 4 4				APLICACIONES ENRIQUECIDAS PARA INTERNET	0 4 4	INTEGRACIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES	2 2 4							
	METODOLOGÍA					METODOLOGÍA DEL DISEÑO	4 6 8					INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO	2 4 6	PROCESOS DE INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO	2 4 6							