



UNIDAD	AZCAPOTZALCO	DIVISION	CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO DE PROYECTOS SUSTENTABLES				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	6
1440012	PENSAMIENTO VISUAL II		TIPO	OBL.
H.TEOR.	3.0	SERIACION		TRIM.
H.PRAC.	0.0	106 CREDITOS		IV

OBJETIVO(S) :

Objetivo General:

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

Comprender la utilización y aplicación de imágenes y textos en sistemas visuales de traducción de datos a información. - Identificar las características de los distintos sistemas y herramientas visuales de traducción de datos idóneos para el proyecto requerido.

Objetivos Parciales:

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

- Conocer las características mínimas necesarias de los diferentes sistemas visuales de traducción de datos a información.
- Identificar y comprender las características de un sistema visual de traducción de datos a información para operar como elemento de pensamiento visual.

CONTENIDO SINTETICO:

- I. Concepto: Insight (comprensión).
- II. Datos - Categorización - Traducción de datos a información.
- III. Diseño de la información.
- IV. Arquitectura de la información.
- V. Visualización (Viz) desde las ciencias de la computación - Categorización de Viz.
- VI. Visualización fuera del contexto computacional abordado desde otras disciplinas y requerimientos.
- VII. Categorías en aplicación de proyectos.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 527

Norma Pineda López
LA SECRETARIA DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN DISEÑO DE PROYECTOS SUSTENTABLES	2/ 3
CLAVE	1440012	PENSAMIENTO VISUAL II

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

La UEA se desarrollará de acuerdo con las siguientes modalidades:

- Semipresencial (blended learning) usando el campus virtual de la Unidad Azcapotzalco (CAMVIA).
- Exposición temática del profesorado motivando la reflexión y participación del alumnado a partir de estrategias de aprendizaje basadas en tecnología de la información y la comunicación.
- Trabajos de investigación que realizará el alumnado para profundizar en los temas.
- Desarrollo de ejercicios en las sesiones sincrónicas y asincrónicas. Las actividades sincrónicas deben considerar, al menos, un día presencial en la Unidad.
- Para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje de las UEA, la modalidad de conducción debe instrumentar estrategias explícitas de participación de las mujeres y relaciones igualitarias entre hombres y mujeres, así como la búsqueda de elementos que ayuden a identificar sesgos androcéntricos en la disciplina de la UEA.
- Así mismo, se vea la participación de las mujeres en la generación del conocimiento específico, en la bibliografía incluida en las UEA de la Licenciatura.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global:

Se ponderarán actividades a criterio del profesorado, por ejemplo:

- Participación en clase.
- Ejercicios en clase.
- Exposición de tema.
- Investigación y actividades en tiempo adicional a las horas programadas de clase.
- Trabajo final.

Evaluación de Recuperación:

- El alumnado deberá presentar una evaluación objetiva que contemple todos los contenidos de la unidad de enseñanza-aprendizaje. No requiere inscripción previa a la UEA.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

NECESARIA:



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 527

Norma Pineda López
LA SECRETARIA DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN DISEÑO DE PROYECTOS SUSTENTABLES	3/ 3
CLAVE	1440012	PENSAMIENTO VISUAL II

1. Bonsiepe, G. (1998). Del objeto a la interfase. Ediciones Infinito.
2. Calvão, C. (2010). Diseño de información de instrucciones visuales. CEAD Centro de estudios avanzados de diseño.
3. Coates, K., & Ellison, A. (2014). Introducción al diseño de la información. Parramon.
4. Degraff, A. (2016). Trazado. Penguin Random House., & Secretaría de Cultura.
5. Dürsteler, J. C. (2003). Visualización de Información. Ediciones Gestión 2000. S.A.
6. Frankel, F., & Depace, A. (2012). Visual strategies. A practical guide to graphics for scientists & engineers. Yale University Press
7. González De Cossio, M. (2016). Diseños de información y vida cotidiana. Editorial Designio.
8. Lidwell, W. et al (2003). Universal Principles of Design. Rockport.
9. Lonergan, B. (1999). Insight. Estudio sobre la comprensión humana. Universidad Iberoamericana.
10. Meirelles, I. (2014). La información en el diseño. Parramon.
11. Mijksenaar, P. (2001). Una introducción al Diseño de la Información. Gustavo Gili.
12. Norman, D. (1990). La psicología de los objetos cotidianos. Nerea.
13. Norman, D. (2000). El ordenador invisible. Paidós Ibérica.
14. Wurman, S. (2001). Angustia Informativa. Prentice Hall.

RECOMENDABLE:

Fuentes de repositorios de artículos y videos en línea:

1. Biblioteca Digital UAM. bidi.uam.mx.
2. Latindex. www.latindex.org/latindex/inicio.
3. Redalyc. www.redalyc.org/.
4. SciELO. www.scielo.org/es/.
5. TED Ideas worth spreading. www.ted.com

Fuentes especializadas:

1. Nightingale. Journal of the Data Visualization Society. www.nightingaledvs.com/tag/data-visualization/

