



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD CUAJIMALPA		DIVISION CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y DISEÑO		1/ 3
NOMBRE DEL PLAN MAESTRIA EN DISEÑO, INFORMACION Y COMUNICACION				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CREDITOS	6
4506046	PROBLEMAS DE DISEÑO DE INFORMACION PARA LA UBICACION EN EL ESPACIO		TIPO	OBL.
H. TEOR. 2.0			TRIM.	I AL III
H. PRAC. 2.0	SERIACION		NIVEL	MAESTRIA

**OBJETIVO(S) :**

**OBJETIVO GENERAL:**

Al final de la UEA el alumno sea capaz de:

Conocer los principios básicos del diseño de información para la ubicación espacial y desarrollar planos, diagramas y mapas entendibles para espacios físicos y virtuales dirigidos a usuarios específicos.

**OBJETIVOS PARCIALES:**

Al final de la UEA el alumno sea capaz de:

1. Aplicar conceptos básicos perceptuales y cognitivos para el desarrollo de planos, diagramas y mapas.
2. Aplicar métodos para construir mapas de navegación de documentos electrónicos.
3. Aplicar métodos para darle función, sentido y forma a la información organizada.
4. Diseñar información geográfica o espacial para un problema de diseño de ubicación espacial específico.

**CONTENIDO SINTETICO:**

1. Introducción a la UEA.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 723

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 4506046

PROBLEMAS DE DISEÑO DE INFORMACION PARA LA UBICACION EN EL ESPACIO

2. Procesamiento perceptual y cognitivo de la información ambiental: ubicación de la persona en el espacio: puntos de referencia, rutas y mapas conceptuales.
3. El entendimiento de los mapas: descripciones visuales, conocimiento de esquemas y representación cognitiva: formas orales / verbales y visuales para apoyar a la persona en la ubicación en el espacio.
4. Características generales de la información geográfica: mapas, planos y diagramas.
5. Categorización perceptual y juicio: niveles visuales, discriminación, orden de juicio.
6. Texto, símbolos y colores en los mapas, planos y diagramas.

**MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:**

- Estrategia didáctica: ABP Aprendizaje basado en Problemas.
- Exposiciones temáticas por parte del profesor y de los alumnos.
- Investigación documental por parte de los alumnos.
- Discusiones y críticas grupales.
- Realización de ejercicios prácticos por parte de los alumnos.
- Desarrollo de proyectos de diseño de información para la ubicación en el espacio, de manera individual y grupal. Siempre deberán entregar la documentación de investigación, conceptual y proyectual del sistema o propuesta que se realice.
- Asesorías durante el desarrollo del proyecto.

**MODALIDADES DE EVALUACION:**

## Evaluación Global:

- Exposiciones temáticas por parte de los alumnos.
- Entrega de ensayos escritos o reportes de lectura y discusión en clase.
- Investigación documental por parte de los alumnos.
- Realización de ejercicios prácticos de aplicación de conocimiento.
- Ejercicios de prefiguración de conceptos.
- Ejercicios de alternativas de solución a problemas prácticos.
- Desarrollo de proyectos de diseño de información y la documentación correspondiente.
- Evaluación final del proyecto de diseño.

**BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:**


UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 423

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN MAESTRIA EN DISEÑO, INFORMACION Y COMUNICACION		3/ 3
CLAVE 4506046	PROBLEMAS DE DISEÑO DE INFORMACION PARA LA UBICACION EN EL ESPACIO	

1. Baer, K. Information Design Workbook: Graphic approaches, solutions and inspiration + 30 case studies. Rockport Publishers. 2010.
2. Berger, C. Wayfinding: Design and Implementing Graphic Navigational Systems, RotoVision. 176 pp. 2005.
3. Bertin, J. Semiology of Graphics, Diagrams Networks, Maps. Esri Press. U.S.A.2010.
4. Boersema, T; Zwaga, H. J. G. Visual Information for everyday use, Taylor & Francis. London, 1998.
5. Brewer, C. A. Designing Better Maps: A Guide for GIS Users, Esri Press. 2005.
6. Curedale, R. Mapping methods for design and Strategy. Topanga C. Design Community College. 136 pp. 2013.
7. Garland, K. Mr. Beck's Underground Map. Pineland Press, G.B; 1994.
8. Golledge, R. G; & Stimson R. J. Spatial Behavior: A geographic perspective. The Guilford Press. 620pp. 1996.
9. Golledge, R. G. Wayfinding Behavior: Cognitive Mapping and other Spatial Processes. The Johns Hopkins University Press, 2008.
10. Jonsson, E. Inner Navigation, why we get Lost and How we find our way. Scribner N.Y. 2002.
11. Kahn, P; & Lenk, K. Mapping Websites: Digital Media Design. Rockport Publishers, 2001.
12. Longley, P; Goodchild M. F; Maguire. D; & Rhing D. Geographic Information Systems and Science. John Wiley and Sons, 2005.
13. MacEachren, A. M. How maps Work: Representation, Visualization and Design. The Guilford Press, 2004.
14. Malamed, C. Visual Language for designers: Principles for creating graphics that people understand. Rockport Publishers. Singapore, 2009.
15. Martin, B. & Hanington B. Universal Methods of Design. 100 Ways to Research Complex Problems Develop Innovative Ideas and Design Effective Solutions. Rockport Publishers. Beverly, MA; U.S.A.; 2012.
16. Mc Dermott, J. Signage and Information Systems: In the Visual Sphere. VDM Verlag, Germany, 2009.
17. Uebele, A. Signage systems and information graphics; A professional Sourcebook, Thames & Hudson, 2010.
18. Woods, D. Everything Sings: Maps for a Narrative Atlas. 2010.
19. Wurman, R. S. Information Architects, Watson-Guptill Publications, 1998.



**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA**

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 423

**EL SECRETARIO DEL COLEGIO**