



Universidad Michoacana  
de San Nicolás de Hidalgo

UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO  
COORDINACIÓN GENERAL DE BACHILLERATO

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE



1. Datos Generales de la Unidad de Aprendizaje

Nombre de la Unidad de Aprendizaje	Clave	Semestre
Creatividad y Comunicación Gráfica	3-UATP-16	3

Carácter	Optativa-trayectoria	Tipo	Teórica

Unidades de Aprendizaje antecedentes	Unidades de Aprendizaje consecuentes
	Taller de Dibujo
	Taller de Dibujo técnico
	Dibujo asistido por computadora 2D

Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas por semana	Semanas por semestre	Total de horas por semestre	Valor en créditos
3	0	3	16	48	6

Autores del programa	Fecha de elaboración		Fecha de aprobación de los Consejos Técnicos de Bachillerato
M.A.C. EFRAÍN DÍAZ MUNGUÍA. M.I. LUIS MANUEL PÉREZ ALCALÁ. ING. MARTÍN SÁNCHEZ GONZÁLEZ.	13 de noviembre de 2020		
Revisores del programa	Fecha de revisión	Porcentaje de ajuste	Fecha de visto bueno del Consejo Académico del Bachillerato



## 2. Presentación de la Unidad de Aprendizaje

### Propósito y vinculación con el perfil del egresado

El propósito de esta unidad de aprendizaje consiste en desarrollar los conocimientos y habilidades del estudiante en los distintos tipos de obra existentes, sus principales características y elementos de composición, por tanto se vincula de manera directa con las siguientes competencias genéricas:

- Se conoce a sí mismo, valorando sus fortalezas, habilidades, oportunidades y destrezas, para estar en constante crecimiento personal siendo autocrítico y reflexivo.
- Enfrenta los problemas y retos que se le presentan en su vida cotidiana, de manera creativa conforme a su contexto social, económico y político.
- Autogestiona su aprendizaje para adquirir conocimientos y desarrollar el pensamiento crítico y creativo a partir de una planeación y ejecución responsable a lo largo de la vida.
- Trabaja en equipo de manera colaborativa y respetuosa para desarrollar diversas tareas que corresponden a su edad y entorno social, con enfoque de servir al bien común.

### Propuesta didáctico-metodológica

Presencial:

- Investigaciones temáticas.
- Exposiciones grupales.
- Participación individual.
- Muestra de trabajos.

Virtual:

- Análisis de Videos
- Libros electrónicos
- Aprendizaje Colaborativo a través de Meet.

### Descripción de actividades específicas en las que incorporarán al menos uno de los tópicos de formación transversal: identidad nicolaita, responsabilidad social, ética, género, educación inclusiva

Exposición continua de trabajos en clases, que propician el intercambio de opiniones de manera responsable, ética y tolerante.



Universidad Michoacana  
de San Nicolás de Hidalgo

**UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO  
COORDINACIÓN GENERAL DE BACHILLERATO**

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE**



**3. Competencias a desarrollar**

<b>Eje formativo</b>
Propedéutico de Trayectoria
<b>Competencias disciplinares</b>
Genera e interpreta representaciones gráficas en el plano y en el espacio mediante el diseño y elaboración de un proyecto que permita plasmar y digitalizar una idea con precisión y creatividad

**4. Perfil académico del docente**

<b>Grado académico:</b>	Ingeniería, Arquitectura o área afín.
<b>Experiencia:</b>	Al menos dos años de experiencia académica en el área (docencia o investigación)

**5. Temas y subtemas**

<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
1. El ser humano y su capacidad creativa.	1.1 Las ideas y la creatividad. 1.2 El proceso creativo. 1.3 ¿Qué son las inteligencias múltiples? 1.4 Personas creativas ¿Nacemos o nos volvemos? 1.5 Liderazgo y creatividad



<p>2. El pensamiento creativo.</p>	<p>2.1 El pensamiento creativo y sus componentes 2.2 Procesos creativos y fijación cognitiva 2.3 Estrategias para la creatividad 2.4 Heurísticas y modelos para la solución de problemas.</p>
<p>3. Creatividad y comunicación gráfica.</p>	<p>3.1 El pensamiento gráfico y el proceso creativo. 3.2 Estrategias para el desarrollo del pensamiento gráfico. 3.3.1 Prefiguración visual 3.3.2 Croquis y bocetos 3.3.3 Maquetas y modelos tridimensionales 3.3 Creatividad y comunicación visual. 3.4 Los mensajes visuales y la representación de la imagen. 3.5 La composición.</p>

## 6. Criterios de evaluación

CRITERIOS A EVALUAR	PORCENTAJE
Investigación temática	40%
Exposición de trabajo en clase	20%
Proyecto Final	40%
<b>Porcentaje final</b>	100%



## 7. Fuentes de información

### Básica:

- Betancourt, J. y Valadez, M. (2017). Estimulando el pensamiento creativo. Trillas
- Cullen, K. (2019). Composición y Creatividad. Anaya Multimedia
- Llópiz, J. (2018). Dibujo y arquitectura en la era digital: reflexiones sobre el dibujo arquitectónico contemporáneo. Editorial Universidad Politécnica de Valencia.
- Roberts, L. y Wright, R. (2010). Procesos Creativos De Diseño Gráfico - Cuadernos De Trabajo. Parramón
- Schnarch, A. (2013). Creatividad e Innovacion. Alfaomega

### Complementaria:

- Aguirre, A., Perea, G. y Baez Gil, E. (2021). Urbicidio. Filosofía de la ciudad herida. Editorial Biblos
- Delgado, E. (2020). Vivir en las ciudades invisibles. Editorial UFV
- Fraile, M. (2020). Arquitectura Siglo XXI. Editorial Viaf
- Hinojosa, M. (2009). Pensamiento Creativo. Trillas
- Del Valle, R. (2011). El lenguaje del proyecto. Editorial Nobuko
- Waisburd, G. (1996). Creatividad y Transformación. Trillas