



PROGRAMA SINTÉTICO. (Formato Institucional)

1. Datos de identificación:	
• Nombre de la institución y de la dependencia	Universidad Autónoma de Nuevo Leon Facultad de arquitectura Licenciatura en Diseño Industrial
• Nombre de la unidad de aprendizaje	SEMIOTICA
● Horas aula-teoría y/o práctica	60 HRS.
● Horas de trabajo extra aula	0HRS
• Modalidad	Escolarizada
● Periodo académico	8º Semestre
• Tipo de Unidad de aprendizaje	Optativa
● Área Curricular (ACFGU, ACFBP, ACFP, ACLE)	Área Curricular Formación Profesional
● Créditos UANL	3
• Fecha de elaboración	Mayo 2008
● Fecha de última actualización	Junio 2013
• Responsable (s) del diseño:	M. M. Mario Antonio Cantú Cantú
2. Propósito(s):	



Esta unidad de aprendizaje busca desarrollar conocimientos y competencias sobre la función semiótica de los objetos del diseño y las estrategias de generación de sentido en los mensajes.

Esta unidad de aprendizaje le proporciona al estudiante las herramientas necesarias para desarrollar análisis críticos de los aspectos semióticos de los objetos diseñados.

Esta unidad de aprendizaje le proporciona al estudiante la oportunidad para desarrollar proyectos de diseño con énfasis en las cualidades semióticas del objeto.

Esta unidad de aprendizaje contribuye, junto con otras UA optativas, a definir el perfil de egreso del profesional de diseño industrial con acentuación creativo-conceptual.

3. Competencias del perfil de egreso

- Competencias generales a las que contribuye esta unidad de aprendizaje

Competencias Instrumentales

Utilizar los lenguajes lógico, formal, matemático, icónico, verbal y no verbal de acuerdo a su etapa de vida, para comprender, interpretar y expresar ideas, sentimientos, teorías y corrientes de pensamiento con un enfoque ecuménico.

Maneja las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta para el acceso a la información y su transformación en conocimiento, así como para el aprendizaje y trabajo colaborativo con técnicas de vanguardia que le permitan su participación constructiva en la sociedad.

Emplear pensamiento lógico, crítico, creativo y propositivo para analizar fenómenos naturales y sociales que le permitan tomar decisiones pertinentes en su ámbito de influencia con responsabilidad social.

Competencias personales y de interacción social

Intervenir frente a los retos de la sociedad contemporánea en lo local y global con actitud crítica y compromiso humano, académico y profesional para contribuir a consolidar el bienestar general y el desarrollo sustentable.

Competencias integradoras

Construir propuestas innovadoras basadas en la comprensión holística de la realidad para contribuir a superar los retos del ambiente global interdependiente.



Lograr la adaptabilidad que requieren los ambientes sociales y profesionales de incertidumbre de nuestra época para crear mejores condiciones de vida.

- Competencias específicas del perfil de egreso a las que contribuye la unidad de aprendizaje

Generar la logística de los productos industriales en los términos que rigen los mercados nacionales e internacionales para su óptima distribución y comercialización.

Diseñar productos, de manera prospectiva mediante la evaluación de escenarios futuros, para satisfacer anticipadamente las necesidades de los usuarios.

Representar el objeto industrial, utilizando diferentes técnicas gráficas asumiendo las normativas internacionales de dibujo, para la interpretación y comunicación eficaz en las diferentes áreas de trabajo dentro de la empresa.

4. Factores a considerar para la evaluación de la unidad de aprendizaje

- Mapa conceptual
- Diagrama
- Tabla
- Examen
- Gráfica
- Presentación
- Exposición

5. Producto integrador de aprendizaje

Elaborar una propuesta de diseño para mejorar el desempeño de un objeto cotidiano renovando las cualidades semióticas del mismo.

6. Fuentes de apoyo y consulta (bibliografía, hemerografía, fuentes electrónicas).

Abbagnano, N. (1998) *Diccionario de filosofía*. (3ra. Ed.) México D.F.: Ediciones Fondo de Cultura Económica.

Baudrillard, J. (1988) *El sistema de los objetos*. (10ª. Edición) México, D.F Editorial Fondo de Cultura

Económica.

- Becker, U. *Enciclopedia de los símbolos*. México, D.F.: Editorial Océano.
- Dondis, D.A. (2002) *La sintaxis de la imagen*. (15ª Ed.) México D.F.: Ediciones Gustavo Gili.
- Eco, U. (1978) *Tratado de semiótica general*. México, D.F. Editorial Nueva Imagen.
- Fornari, T. (1989) *Las funciones de la forma*. México, D.F.: Editorial Tilde.
- González Ochoa, César. (2007) *El significado del diseño y la construcción del entorno*. México, D. F.: Editorial Designio.
- Kanizsa, G. (1998). *Gramática de la visión: Percepción y pensamiento*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Martín Juez, F. (2008). *Contribuciones para una antropología del diseño*. México, D.F. Editorial Gedisa.
- Lotman, J. M. (1979). *Semiósfera*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Lotman, I. M. (1996). *Semiótica de la cultura y del texto*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Manzini, E. (1993). *La materia de la invención*. Barcelona: Grupo Editorial CEAC.
- Parsons, Tim. (2009). *Thinking: Objets*. Laussane: Editorial AVA Books.
- Prado León, L. R., Avila Chaurand, R. (2010). *Percepción visual II: Aplicaciones en el diseño*. Guadalajara:



UANL



Editorial Universitaria.

Serrano Simarro, A., Pascal Chenel, A. (2003). *Diccionario de símbolos*. Madrid: Editorial Diana.

Vihma, S. (1995). *Products as Representations: a semiotic and aesthetic study of design products*. Helsinki: University of Art and design of Helsinki.

Tabl. Formato para la presentación de los programas sintéticos de las UA