**PROGRAMA DE ESTUDIOS**



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

|  |
| --- |
|  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| UNIDAD: Cuajimalpa | | | DIVISIÓN: Ciencias de la Comunicación y Diseño | |
| NIVEL: Maestría | | EN:  **Diseño, Información y Comunicación** | | |
| CLAVE:  **4506046** | **UNIDAD DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE:**    Problemas de Diseño de Información para la  ubicación en el Espacio | | | TRIM**:** I al III |
| HORAS  TEORÍA: **2** |
| CRÉDITOS:  **6** |
|  | **SERIACIÓN:** | | |  |
| HORAS  PRÁCTICA: **2** | OPT/OBL:  **Obligatoria** |

|  |
| --- |
| **OBJETIVO GENERAL:**  Que 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:**  Que 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 SINTÉTICO:**   1. Introducción a la UEA. 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 CONDUCCIÓN 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 EVALUACIÓN:**  **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.   **BIBLIOGRAFÍA NECESARIA O RECOMENDABLE:**   * Baer, K. Information Design Workbook: Graphic approaches, solutions and inspiration + 30 case studies. Rockport Publishers. 2010. * Berger, C. Wayfinding: Design and Implementing Graphic Navigational Systems, RotoVision. 176 pp. 2005. * Bertin, J. Semiology of Graphics, Diagrams Networks, Maps. Esri Press. U.S.A. 2010. * Boersema, T; Zwaga, H. J. G. Visual Information for everyday use, Taylor & Francis. London, 1998. * Brewer, C. A. Designing Better Maps: A Guide for GIS Users, Esri Press. 2005. * Curedale, R. Mapping methods for design and Strategy. Topanga C. Design Community College. 136 pp. 2013. * Garland, K. Mr. Beck’s Underground Map. Pineland Press, G.B; 1994. * Golledge, R. G; & Stimson R. J. Spatial Behavior: A geographic perspective. The Guilford Press. 620pp. 1996. * Golledge, R. G. Wayfinding Behavior: Cognitive Mapping and other Spatial Processes. The Johns Hopkins University Press, 2008. * Jonsson, E. Inner Navigation, why we get Lost and How we find our way. Scribner N.Y. 2002. * Kahn, P; & Lenk, K. Mapping Websites: Digital Media Design. Rockport Publishers, 2001. * Longley, P; Goodchild M. F; Maguire. D; & Rhing D. Geographic Information Systems and Science. John Wiley and Sons, 2005. * MacEachren, A. M. How maps Work: Representation, Visualization and Design. The Guilford Press, 2004. * Malamed, C. Visual Language for designers: Principles for creating graphics that people understand. Rockport Publishers. Singapore, 2009. * 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. * Mc Dermott, J. Signage and Information Systems: In the Visual Sphere. VDM Verlang, Germany, 2009. * Uebele, A. Signage systems and information graphics; A professional Sourcebook, Thames & Hudson, 2010. * Woods, D. Everything Sings: Maps for a Narrative Atlas. 2010. * Wurman, R. S. Information Architects, Watson-Guptill Publications, 1998. |