



**INTRODUCCION AL DISEÑO
GRAFICO
IF161**



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
 DIVISIÓN DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS /
 DEPARTAMENTO DE ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ACADEMIA DE DISEÑO Y REPRESENTACIÓN

PROGRAMA DE CURSO						
I	NOMBRE DE LA MATERIA		INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO			
	TIPO DE ASIGNATURA		CURSO-TALLER	CLAVE	IF161	
II	CARRERA		LENECNIATURA EN INGENIERIA EN COMUNICACIÓN MULTIMEDIA			
	AREA DE FORMACIÓN		BÁSICO COMÚN OBLIGATORIA			
III	PRERREQUISITOS					
IV	CARGA GLOBAL TOTAL		80	TEORÍA	30	PRÁCTICA 50
V	VALOR EN CRÉDITOS		9			
FECHA DE CREACIÓN	Enero 2001	FECHA MODIFICACIÓN	DE Diciembre e18	FECHA EVALUACIÓN	DE Diciembre 2019	

VI. OBJETIVO GENERAL

El estudiante desarrollará proyectos de diseño creativos teniendo conocimientos teórico-práctico básicos para su elaboración y producción. Presentará proyectos gráficos a partir de la integración de parámetros, el desarrollo conceptual y procesos desde el punto de vista de las metodologías del diseño. Desarrollará los valores éticos sobre la importancia de la sustentabilidad y el cuidado del medio ambiente y los recursos naturales en los proyectos presentados.

OBJETIVOS PARTICULARES:

- Que el alumno maneje la terminología correcta en el diseño
- Conocer las diferencias que existen entre diseño y arte
- Saber cuales son los elementos del diseño y para que se utilizan
- Identificar, analizar y aplicar materiales y herramientas de acuerdo a las características del diseño
- Saber identificar el momento en que deba aplicar cada uno de los elementos del diseño
- Realizar trabajos de buena presentación, limpieza y calidad
- Que el alumno exprese sus propios criterios y los retroalimente en discusiones de grupo

VII. CONTENIDO TEMÁTICO DESARROLLADO

UNIDAD 1. EL DISEÑO GRÁFICO Y EL ARTE

- 1.1 Definición de diseño gráfico
- 1.2 Historia del diseño gráfico
- 1.3 Funciones del diseño
- 1.4 Diseño y arte
- 1.5 Diferencias entre el diseño y arte

UNIDAD 2. CONCEPTUALIZACIÓN Y RETÓRICA

- 2.2 Retórica
 - 2.2.1 Ethos
 - 2.2.2 Phatos
 - 2.2.3 Logos
 - 2.2.4 Metáfora
 - 2.2.5 Argumentación
 - 2.2.6 Problemática en el diseño



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
DIVISIÓN DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS /
DEPARTAMENTO DE ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

UNIDAD 3. FORMA

- 3.1 Elementos del diseño
 - 3.1.1 Elementos conceptuales
 - 3.1.2 Elementos visuales
 - 3.1.3 Elementos de relación
- 3.2 Planos
 - 3.2.1 Unidimensional
 - 3.2.2 Bidimensional
 - 3.2.3 Tridimensional
- 3.3 Interrelación de las formas
 - 3.3.1 Distanciamiento
 - 3.3.2 Toque
 - 3.3.3 Unión
 - 3.3.4 Superposición
 - 3.3.5 Penetración
 - 3.3.6 Sustracción
 - 3.3.7 Intersección
 - 3.3.8 Coincidencia
- 3.4 Tipos de formas
 - 3.4.1 Figurativas
 - 3.4.2 Naturales
 - 3.4.3 Artificiales
 - 3.4.4 Verbales
 - 3.4.5 Abstractas
- 3.5 Tipos de figuras
 - 3.5.1 Caligráficas
 - 3.5.2 Orgánicas
 - 3.5.3 Geométricas
- 3.6 Forma desde la percepción
 - 3.6.1 ¿Qué es la forma?
 - 3.6.2 Factores que afectan el reconocimiento de la forma
 - 3.6.3 Ley de Pragnanz
 - 3.6.4 Contraste figura-fondo
 - 3.6.5 Extensión y figura
 - 3.6.6 Cierre y figura
 - 3.6.7 Simetría
 - 3.6.8 Estabilidad
 - 3.6.9 Limite definido
 - 3.6.1.0 Elementos críticos o esenciales de la forma
 - 3.6.1.1 Memoria
 - 3.6.1.2 Agrupación perceptual

UNIDAD 4. ESTRUCTURAS Y RETICULAS

- 4.1 Estructuras modulares
- 4.2 Estructuras visuales
 - 4.2.1 Repetición
 - 4.2.2 Rotación
 - 4.2.3 Concentración
 - 4.2.4 Radiación
 - 4.2.5 Gradación
 - 4.2.6 Similitud
 - 4.2.7 Anomalía
 - 4.2.8 Contraste



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS /
DEPARTAMENTO DE ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

- 4.3 Reticulas
 - 4.3.1 Básica
 - 4.3.2 Cambio de proporción
 - 4.3.3 Cambio de dirección
 - 4.3.4 Deslizamiento
 - 4.3.5 Curvatura o quebrantamiento
 - 4.3.6 Reflexión
 - 4.3.7 Combinación
 - 4.3.8 Divisiones ulteriores
 - 4.3.9 Réticula triangular
- 4.4 Tipos de estructuras
 - 4.4.1 Visible
 - 4.4.2 Invisible
 - 4.4.3 Formal
 - 4.4.4 Informal
 - 4.4.5 Activa
 - 4.4.6 Inactiva

UNIDAD 5. COLOR

- 5.1 Definición de color
- 5.2 Clasificación de los colores
 - 5.2.1 Primarios
 - 5.2.2 Secundarios
 - 5.2.3 Terciarios
 - 5.2.4 Cálidos
 - 5.2.5 Fríos
 - 5.2.6 Análogos o semejantes
 - 5.2.7 Opuestos o complementarios
- 5.3 Dinámica del color
 - 5.3.1 Tono
 - 5.3.2 Valor
 - 5.3.3 Matiz
 - 5.3.4 Intensidad
 - 5.3.5 Saturación
 - 5.3.6 Brillo
 - 5.3.7 Contraste
- 5.4 Relación del color desde la percepción
- 5.5 Psicología del color

UNIDAD 6. PERCEPCION

- 6.1 Definiciones de atención, sensación y percepción
- 6.2 Tipos de mensaje visual
- 6.3 Filtros en la percepción de un mensaje visual
- 6.4 Proceso de atención-sensación y percepción

UNIDAD 7. TIPOGRAFIA

- 7.1 Definición
- 7.2 Conceptos básicos
 - 7.2.1 Fuente
 - 7.2.2 Estructura
 - 7.2.3 Familia
 - 7.2.4 Estilo
 - 7.2.5 Línea
 - 7.2.6 Párrafo
 - 7.2.7 Justificados



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
DIVISIÓN DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS /
DEPARTAMENTO DE ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

- 7.2.8 Mancha de texto
- 7.2.9 Interlínea
- 7.2.1.0 Interletra
 - 7.2.1.1 Versalita
 - 7.2.1.2 Proporción
 - 7.2.1.3 Repetición
 - 7.2.1.4 Peso visual
- 7.3 Clasificación de la tipografía
- 7.4 Reglas tipográficas
- 7.5 Estructura básica de la composición
- 7.6 Maquetación del texto

UNIDAD 8. METODOLOGIA PARA EL DISEÑO

- 8.1 Procesos investigativos
- 8.2 Procesos de análisis
- 8.3 Procesos creativos

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

a) **Explicativo-Ilustrativo:**

Permite descartar y explorar los factores variables que intervienen en el fenómeno que nos proponemos a investigar. El alumno se apropia de conocimientos elaborados y reproduce modos de actuación que ya el conoce. Desde el punto de vista educativo, una demostración es una explicación visualizada de un hecho, idea o proceso importante

b) **Tutorial:**

Tienen como máximo objetivo ofrecer oportunidades de un desenvolvimiento individual a un completo desarrollo de sus posibilidades personales. Los principales métodos de enseñanza individualizada son: Métodos de Proyectos, La Enseñanza por Unidades y La Enseñanza Programada.

c) **Enseñanza Programada:**

Constituye la más reciente tentativa de individualizar la enseñanza, a fin de permitir que cada alumno trabaje según su propio ritmo y posibilidades. Su sistematización se debe a B. F. Skinner. Su aplicación es apropiada para los estudios de índole intelectual y sus resultados vienen siendo alentadores: casi de un 50% más de los que se tienen con la enseñanza colectiva. La instrucción programa se puede efectuar con el auxilio de máquinas, anotaciones o libros.

d) **Enseñanza Colaborativa:**

En este nuevo paradigma, heredero de los principios básicos de la escuela activa, cambian los roles del profesor, que reduce al mínimo su papel como transmisor de información: presenta y contextualiza los temas, enfatiza en los aspectos más importantes o de difícil comprensión, destaca sus aplicaciones, motiva a los alumnos hacia su estudio... Los estudiantes pueden acceder fácilmente por su cuenta a cualquier clase de información, de manera que el docente pasa a ser un orientador de sus aprendizajes, proveedor y asesor de los recursos educativos más adecuados para cada situación, organizador de entornos de aprendizaje, tutor, consultor... **El profesor se convierte en un mediador** de los aprendizajes de los estudiantes, y éstos **trabajan colaborativamente entre ellos y también con el profesor**. El objetivo es construir conocimiento.

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Wucius Wong
Barcelona G.G Diseño
2007 Primera edición , octava tirada

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Scott



Limusa
2002

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
DIVISIÓN DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS /
DEPARTAMENTO DE ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

HISTORIA DEL DISEÑO GRAFICO

Varios
Mc. Graw Hill

EDUCACION VISUAL

Villafaña Gómez Georgina
Trillas
2003, Primera edición

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Martín JL. y Ortuna Montse. (2004) Manual de tipografía. Valencia España: Ed. Campgrafic
- De Bucean J. (2000). Manual de Diseño editorial. México D.F. : Ed. Santillana
- Beines P. Y Haslam A. (2005). Forma Función y Diseño. Barcelona, España: Ed. Gustavo Gili
- Frutiger A. (2002). Entorno a la Tipografía. Barcelona, España: Ed. Gustavo Gili.

X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR

ACTITUDES:

El principal comportamiento marcado será el de la resolución a los problemas que se presenten durante el transcurso del curso tanto en la metodologías y comprensión de los conceptos por los alumnos. Será capaz de actuar rápidamente ante las necesidades del ambiente y las nuevas formas de aprendizaje.

VALORES:

Los principales valores que rijan el comportamiento de este profesor deberá ser la responsabilidad, honestidad, veracidad, respeto y tolerancia.

XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

El ingeniero en comunicación multimedia debe de tener una serie de conocimientos específicos del diseño que son básicos para el alumno se pueda desenvolver en el campo laboral

XII. EVALUACIÓN

1) ASPECTOS A EVALUAR Y % DE C/UDE LOS CRITERIOS

30% ejercicios

20% tareas

30% proyectos

20 % Proyecto final

Acreditación:

NOTA. No se permite la entrega de proyectos en fechas posteriores sin los debidos justificantes de su coordinación y de dependencias oficiales, el horario será establecido en el encuadre de la asignatura.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
DIVISIÓN DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS /
DEPARTAMENTO DE ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

80% de asistencias, entregar el 80% de los proyectos.

Evaluación:

15% Taller

10% Oficio

40% Concepto

10% Requisitos de entrega

15% Presentación

10% Puntualidad

3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

Los proyectos y tareas se evaluarán en clase en la fecha programada de entrega

El proyecto final se evaluarán al termino del curso, haciendo la evaluación porcentual todos los criterios de evaluación.

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

Mtro. Montalbán Valladares Alfredo, Código: 2830655

Ej. PROFESORES PARTICIPANTES

Mtro.. Montalbán Valladares Alfredo, Código: 2830655

Datos de Contacto:

E-mail: amontalban_valladares@hotmail.com

CREACIÓN DEL CURSO:

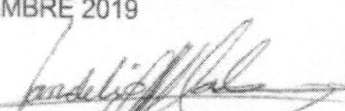
ENERO 2001

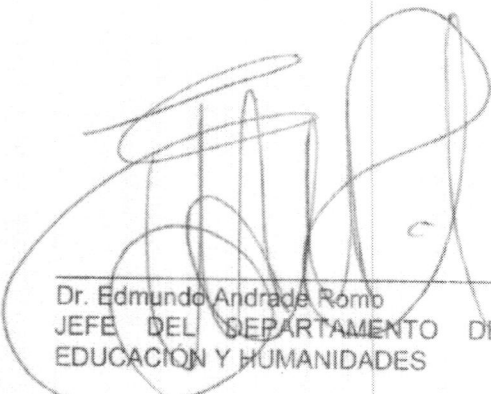
MODIFICACIÓN DEL CURSO:

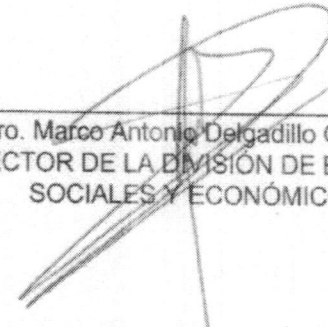
DICIEMBRE 2019

EVALUACIÓN DEL CURSO:


DICIEMBRE 2019


Mtro. Candelario Macedo Hernández
PRESIDENTE DE ACADEMIA


Dr. Edmundo Andrade Romo
JEFE DEL DEPARTAMENTO DE ARTES,
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES


Mtro. Marco Antonio Delgadillo Guerrero
DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE ESTUDIOS
SOCIALES Y ECONÓMICOS

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Germán Puerto Vallarta


DIVISIÓN DE ESTUDIOS
SOCIALES Y ECONÓMICOS