



Programa de estudio

Datos generales

1.-Área académica

Cualquiera

2.-Programa educativo

Cualquiera

3.-Dependencia académica

Sistema de Enseñanza Abierta

4.-Código	5.-Nombre de la Experiencia educativa	6.-Área de formación	
		Principal	Secundaria
UVVI 80011	Introducción al Diseño Gráfico	Elección libre	

7.-Valores de la experiencia educativa

Créditos	Teoría	Práctica	Total horas	Equivalencia (s)
4	15	30	45	Ninguna

8.-Modalidad

Curso-taller

9.-Oportunidades de evaluación

AGJ= Cursativa

10.-Requisitos

Pre-requisitos	Co-requisitos
Ninguno	Ninguno

11.-Características del proceso de enseñanza aprendizaje

Individual / Grupal	Máximo	Mínimo
Grupal	30	15

12.-Agrupación natural de la Experiencia educativa (áreas de conocimiento, academia, ejes, módulos, departamentos)

13.-Proyecto integrador

14.-Fecha

Elaboración	Modificación	Aprobación
22/09/11		

15.-Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación

D.G. Francisco Javier Vargas Zepeda.

16. Perfil del docente

Licenciado en Diseño gráfico, Educación Artística o afines con habilidades en el uso y manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Experiencia en el uso de software como illustrator, fphotoshop, corel draw y demás.

17.-Espacio

Institucional

18.-Relación disciplinaria

Multidisciplinaria

19. Descripción mínima

Esta experiencia educativa pertenece al Área de Formación de Elección Libre (AFEL) del Modelo Integral y Flexible (MEIF), con 4 créditos (1 hora teórica y 2 horas prácticas). Está organizada en 4 unidades temáticas con una navegación sencilla y orientadas a brindarle a los estudiantes universitarios las bases del diseño gráfico que les permita comunicar ideas y conceptos a través de la imagen en múltiples formatos. La evaluación se evidencia en la participación individual en el foro y la elaboración del portafolios.

20. Justificación

La generación de todo producto que percibimos en nuestra cultura como imágenes a través de nuestro sentido de la vista, es un tema relevante que mediante distintas manifestaciones y expresiones se ha mantenido presente desde el inicio de la historia humana, siendo por esto mismo un elemento primordial de nuestra comunicación, tan importante como sus manifestaciones escritas y del habla. En este sentido una correcta apreciación, comprensión y valoración de las manifestaciones visuales abordadas desde la perspectiva de una disciplina como el Diseño Gráfico adquieren especial relevancia, especialmente en la actualidad, dada la enorme cantidad de información que constantemente estamos recibiendo en forma de imágenes a través de múltiples formatos y ambientes donde nos desarrollamos como sociedad.

Este curso propone un acercamiento al quehacer del Diseño Gráfico desde sus antecedentes históricos, su significado actual y sus objetivos, así como también el análisis de los aspectos que lo integran, hasta la práctica del mismo mediante diversas actividades contenidas en los temas presentados, contribuyendo de esta forma a reforzar la capacidad de comunicación y análisis visual del alumno, destacando al mismo tiempo el importante rol que el diseño gráfico tiene en la conformación de una cultura visual.

21. Objetivo general

El estudiante diseña un proyecto de comunicación visual a partir de la integración de las diversas corrientes y elementos que componen el diseño gráfico, dentro de un ambiente creativo y de colaboración con la finalidad de mejorar su capacidad de interpretación y análisis del medio en el que se desenvuelve.

22. Articulación de los ejes

En esta experiencia educativa el Diseño Gráfico se comprende a través del estudio de los conceptos teóricos y el análisis de sus antecedentes así como las diversas corrientes que se siguen dentro de éste (eje teórico), a través de la resolución de ejercicios mismos que apoyan la composición estética, el lenguaje visual y el diseño mismo (eje heurístico) reforzándose con la disposición al trabajo en equipo, tolerancia, honestidad y respeto a los demás, así como creatividad, curiosidad, iniciativa autocrítica y sensibilidad, elementos necesarios para aprender diseñando (eje axiológico).

23. Saberes

Teóricos	Heurísticos	Axiológicos
<p>I. Antecedentes del Diseño Gráfico</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es el Diseño Gráfico? • Inicios del Diseño Gráfico • Primeras corrientes del Diseño Gráfico • El Diseño Gráfico hoy <p>II. ¿Por qué el Diseño Gráfico?</p> <ul style="list-style-type: none"> • El diseño gráfico en la comunicación • La importancia del Diseño Gráfico • Campos de aplicación <p>III. Conceptos Básicos del Diseño Gráfico</p> <ul style="list-style-type: none"> • El lenguaje visual • Componentes de la imagen • Símbolos y signos en el lenguaje visual • El color • La Composición • Tipografía 	<ul style="list-style-type: none"> • Argumentación y asociación de ideas • Comparación. • Planeación del trabajo • Organización de información • Deducción de información • Autoaprendizaje. • Identificación de tipos, aplicaciones y formato de gráficos. • Uso de estrategias compensatorias de comunicación • Generación de ideas • Aplicación de estrategias de comunicación • Manejo de paquetería básica de Office. 	<ul style="list-style-type: none"> • Apertura • Autocrítica. • Autonomía • Análisis, reflexión y Autorreflexión • Colaboración • Compromiso • Confianza • Constancia • Cooperación • Creatividad • Curiosidad • Disciplina • Flexibilidad • Gusto • Honestidad • Imaginación • Iniciativa • Actitud para el reconocimiento de los demás • Mesura • Paciencia • Perseverancia • Respeto • Responsabilidad • Seguridad • Sensibilidad

<p>IV. Diseñando elementos comunicacionales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persuasión (Diseño publicitario de un producto comercial) • Identificación (Creación de logotipo) • Información (Cartel sobre un evento) • Desarrollo de un elemento comunicacional. 		<ul style="list-style-type: none"> • Solidaridad • Tenacidad • Tolerancia • Disposición y colaboración hacia el trabajo
---	--	---

24.-Estrategias metodológicas

De aprendizaje	De enseñanza
<ul style="list-style-type: none"> • Lectura e interpretación. • Consulta en fuentes de información Electrónica y bibliográfica • Discusión en foro • Elaboración de productos gráficos • Composiciones visuales • Diseño de elementos comunicacionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de materiales de estudio. • Discusión dirigida y debate en foro. • Comunicación y asesorías virtuales Diseño de actividades instruccionales de Aprendizaje. • Retroalimentación de trabajos.

25.-Apoyos educativos

Materiales didácticos	Recursos didácticos
<ul style="list-style-type: none"> • Curso Web <ul style="list-style-type: none"> ○ Materiales de estudio (antologías e línea) ○ Guías instruccionales ○ Herramientas de comunicación electrónica 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Herramientas de la plataforma tecnológica de la UV (EMINUS) • E-mail • Internet Explorer

26.-Evaluación del desempeño

Evidencia (s) de desempeño	Criterios de desempeño	Ámbito (s) de aplicación	Porcentaje
Trabajos escritos	<ul style="list-style-type: none"> • Claridad • Creatividad • Congruencia en la forma de abordar el tema y nivel de profundidad • Sustentos teóricos Presentación y limpieza. • Interés por obtener mayores referentes sobre el tema. • Entrega en tiempo y forma 	Web	20%
Participación en Foro de discusión	<ul style="list-style-type: none"> • Congruencia en la forma de abordar el tema • Sustentos teóricos y nivel de profundidad y reflexión. • De acuerdo con los lineamientos de participación en foro. • Participación dentro de los periodos establecidos. 	Foro de discusión en plataforma tecnológica de la UV	20%
Portafolio de Diseño	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega en tiempo y forma. • Creatividad • Apego a los criterios solicitados para cada diseño • Representación. • Asimilación 	Web	30 %
Diseño de elementos comunicacionales (proyecto final)	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega en tiempo y forma. • Creatividad • Apego a los criterios solicitados para cada diseño 	Web	30%
TOTAL			100 %

27.-Acreditación

Para acreditar esta experiencia educativa el estudiante deberá entregar en tiempo

y forma cada una de las actividades solicitadas, cumplir con todos los criterios de evaluación y alcanzar un promedio mínimo de 6 (seis) o un 60 % en cada uno de los aspectos a evaluar.

28.-Fuentes de información

Básicas

Acaso, M. (s.f.). Lenguaje Visual. Introducción y Capítulo 1 y 2. Consultado en: <http://www.scribd.com/doc/20953079/Intro-y-Cap-1-Del-Leng-Visual-Al-Mens-Visual>

Elif Ayiter y Alpha Auer. (s.f.). La Historia de la comunicación Visual. Consultado en: <http://www.disenoaudiovisual.es/>

Gonzalez, R. G. (1994). Estudio de diseño: sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad. Buenos Aires: Emencé Editores.

Guevara Á. R. La expansión del campo de acción del diseñador gráfico. (s.l.). (s.e.)

Historia del color y sus principios básicos, en Fotonostra. (s.f.) Disponible en: <http://www.fotonostra.com/grafico/elcolor.htm>

Isopixel. (2011, 11 de junio). Por una cultura del diseño. Consultado en: <http://isopixel.net/archivo/2004/09/definicion-de-diseno-grafico/>

Ledesma, M. La comunicación, ¿función del Diseño Gráfico? en Diseño y Comunicación. Consultado el 22 de Junio. En: <http://james25.wordpress.com/2008/02/07/la-comunicacion-y-funcion-del-diseno-grafico/>

Martínez J. M. (s.f.). Los pasos del proceso creativo en Imageandart. Consultado en: http://www.imageandart.com/tutoriales/teoria/proceso_creativo/index.html

Out of register, ¿Para qué sirve el diseño gráfico? (2011, 17 de junio). Lulahop, estudio de diseño, Barcelona. Consultado en: <http://www.outofregister.org/>

Salomona R. M. (1998). Historia del Diseño Gráfico. Bloque Básico. México: Universidad de Londres.

Técnicas de composición, en Fotonostra. (2011, 29 de agosto). Consultado en: <http://www.fotonostra.com/grafico/tecnicascompos.htm>

Tipografía, en Fotonostra. (2011, 29 de agosto). Consultado en: www.fotonostra.com/grafico/tipografia.htm.

Vargas F. (2010). La importancia del Diseño Gráfico. (s.l.). Universidad Veracruzana.

Wucius W. (1995) Elementos del lenguaje visual, resumen de conceptos de: Fundamentos de diseño. Barcelona: Ed. Gustavo Pili, colección G.G. Diseño.

Arnheim, R. (1980). Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador. Madrid: Alianza Editorial.

Baines, P. & Haslam, A. (2005). Tipografía: Forma, función y diseño. Barcelona: Gustavo Gili

Clasificación de los signos: Indicativos, en Fotonostra. (s.f.) Consultado en: <http://www.fotonostra.com/grafico/tiposdesignos.htm>

Enric, S. (2002). El Diseño Gráfico. De los orígenes a nuestros días. Barcelona: Ed. Alianza.

García, T. M. (2011, 22 de junio). La comunicación en el proceso del Diseño (1era parte). Consultado en: http://www.imageandart.com/tutoriales/teoria/proceso_disenio/1ra_parte/index.htm

Gili, G. (2002). Psicología del color. ELLER. (s.l.) Ed. Gustavo

Juan C. (s.f.) Lenguaje Visual. **Inf@Vis!** La revista digital de InfoVis.net. Consultado en: <http://www.infovis.net/printMag.php?num=120&lang=1>

Juan C. (s.f.). Retorica Visual. **Inf@Vis!** La revista digital de InfoVis.net. Consultado en: <http://www.infovis.net/printMag.php?num=121&lang=1>

Küppers, H. (1998). Fundamento de la teoría de los colores. (s.l.). Ed. Gustavo Gili.

Landau, E. (1987). El proceso creativo. "El vivir creativo". Barcelona: Editorial Herder: Consultado en: <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulos/pdf/7procesocreativo.pdf>

Quentin ,N. (1998). ¿Qué es el Diseño Gráfico?, Manual de diseño. (s.l.). Ed. G. Gilli.