

# UNIVERSIDAD VERACRUZANA NUEVO MODELO EDUCATIVO

## Dirección del Area Académica de Artes TALLERES LIBRES DE ARTES – VERACRUZ PROGRAMA DE ESTUDIOS

Perfil de Ingreso: Interés por las artes; habilidad manual y de percepción básica de sonido, movimiento, forma y color; creatividad y disposición para involucrarse en el proceso del desarrollo de las técnicas.

Nombre de la Experiencia Educativa	Area Curricular de la Experiencia Educativa		
Introducción al Diseño Gráfico	Iniciación a la Disciplina Disciplinar Terminal o Electiva		
,	X		
Requisitos	Modalidad de la Experiencia Educativa		
Ninguno	Taller		
Características del Proceso de enseñanza-aprendizaje	Número de horas (semana-semestre)		
Individual Grupal Mixto X	Teórica 10 hrs. Práctica 50 hrs.		
Total de Créditos de la Experiencia Educativa	Total de Horas de la Experiencia Educativa en el Semestre		
4 créditos por semestre	60 horas por semestre (4 hrs. por semana)		
Fecha de elaboración	Fecha de aprobación del programa		
17 de Abril de 2002			
Nombre de los catedráticos que participaron n la elaboración y7o modificación del programa			

### Mtra. Rossana Beverido Gómez

Descripción mínima del Programa de la Experiencia Educativa

El Taller de Diseño Gráfico ofrece al alumno una opción para explorar y desarrollar su creatividad y sus posibilidades expresivas a través del conocimiento y comprensión de conceptos y de su aplicación en ejercicios concretos de diseño.

#### Justificación

El Nuevo Modelo Educativo aspira a formar de manera integral a los alumnos de la UV, dando mayor importancia a la diversificación de los perfiles de desempeño de los egresados. Las actividades que se realizan en el "Taller de Diseño Gráfico", permiten a los participantes un acercamiento al Arte y a la elaboración de una Obra Artística de diseño, adquiriendo con ello una formación humanística y artística que le dará la oportunidad de desarrollar su creatividad y descubrir sus alcances y limitaciones.

Para lograr los objetivos que se propone esta Experiencia Educativa, propia del Area de Formación Electiva, es indispensable llevar a cabo las actividades diseñadas por un tiempo mínimo de un año (dos semestres).

## Objetivos Generales

- 1.- Conocer, comprender y manejar los conceptos básicos implicados en el proceso del diseño gráfico (*Eje Teórico*)
- 2.- Desarrollar sus habilidades de observación y percepción en la aplicación de los conocimientos teóricos en problemas concretos de diseño gráfico, buscando una solución creativa (*Eje Heurístico*)
- 3.- Desarrollar la toma de conciencia acerca del proceso creativo, tanto a nivel personal como de de grupo, por medio del análisis crítico de cada ejercicio individual y de grupo (*Eje Axiológico*)

## Articulación con los Ejes

El diseño de las actividades de enseñanza y aprendizaje del "Taller de Diseño Gráfico", ha considerado los fines del Nuevo Modelo Educativo en tanto que a través de sus contenidos disciplinarios se plantea la apropiación de valores intelectuales, humanos, sociales, culturales y artísticos, que se ven favorecidos por las posibilidades que ofrece el Arte para el desarrollo de los principios de la autoformación.

La transversalidad de los ejes integradores teórico, heurístico y axiológico, que impregnan la experiencia educativa, se asume desde el planteamiento de los Objetivos Generales, conformados por los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que constituyen el producto de los aprendizajes del Taller.

#### Contenidos

#### I.- Fundamentos Teóricos

- 1. Composición: elementos formales
- 2. Leyes de percepción de la forma
- 3. Teoría del color

## Estrategias Metodológicas

Exposición por parte del maestro, consultas bibliográficas, intercambio de opiniones entre alumno y maestro, lecturas comentadas.

## II.- Desarrollo de Habilidades

- 1. Ejercicios de composición: punto, línea, plano
- 2. Ejercicios de figura-fondo, cerramiento, bordes
- 3. Posibilidades expresivas del color
- 4. Transformación de un concepto verbal en gráfico

## Estrategias Metodológicas

Aplicación de diversas técnicas de creación artística con la orientación el maestro, trabajo individual en la composición, exposición de su obra

## III.- El Arte como medio de expresión humana

- 1. Apropiación de los valores de la obra artística y su proceso de creación
- 2. Práctica de la tolerancia y respeto a la diversidad intelectual y artística
- 3. Ejercicios de análisis crítico para la valoración de la producción artística en distintas expresiones pláticas

## Estrategias Metodológicas

Diálogo en mesas redondas entre compañeros y maestro, actividades de taller orientadas por el maestro análisis de obras y de críticas sobre el diseño de mensajes, investigación sobre los procesos de elaboración, diapositivas, visitas a museos, videos, ejercicios de autocrítica,

## Sistema de Evaluación

Técnicas	Criterios	Porcentajes
a) Asistencia	Atención, Dedicación y Disciplina	50 %
c) Presentación de trabajos artísticos	Realización Técnica y Creatividad	30 %
b) Participación en actividades	Disciplina y Calidad	20 %
extraescolares		

## Recursos Educativos

#### 1. Materiales

- Espacio adecuado para desarrollar las actividades del Taller
- Herramientas y materiales de la disciplina

### 2.Impresos

- Bibliografía señalada
- Revistas, notas y críticas sobre el diseño gráfico

#### 3. Audiovisuales

- Videos sobre museos y colecciones de reconocido valor cultural
- Conferencias y charlas con especialistas

# 4. Electrónicos

- Computación para acceso a Internet
- Revistas electrónicas de Cultura y Artes Plásticas

# Referencias Básicas

- WUCIUS Wong.- "Fundamentos del Diseño bi y tridimensional".- Editorial GG.-
- WUCIUS Wong.- "Teoría del Color".- Editorial GG.-

# Referencias complementarias

• Periódico, revistas, artículos, exposiciones de carteles.

Mtra. Rossana Beverido Gómez Asesoría: Mtro. J Rafael Toriz Sandoval