



Universidad Veracruzana
Dirección General de Desarrollo Académico e Innovación Educativa
Dirección de Innovación Educativa / Departamento de Desarrollo Curricular
Programa de experiencia educativa
Área de Formación de Elección Libre

I. Área Académica

Todas las áreas académicas

2. Programa Educativo

Todos los programas educativos

3. Entidad(es) Académica(s)	4. Región(es)
Talleres Libres de Artes Xalapa	<ul style="list-style-type: none">• Xalapa;• Veracruz-Boca del Río;• Poza Rica-Tuxpan;• Coatzacoalcos-Minatitlán;• Orizaba-Córdoba

5. Código	6. Nombre de la Experiencia Educativa
TLAR 00010	Introducción al Diseño Gráfico

7. Área de Formación del Modelo Educativo Institucional	8. Carácter
Área de Formación de Elección Libre	N/A

9. Agrupación curricular distintiva
<ul style="list-style-type: none">• Manifestaciones artísticas y culturales,

10. Valores

Horas Teóricas	Horas Prácticas	Horas Otras	Total de horas	Créditos	Equivalencia (s)
1	2	No Aplica	45	4	No Aplica

11. Modalidad y ambiente de aprendizaje	12. Espacio	13. Relación disciplinaria	14. Oportunidades de evaluación
Curso-Taller	Presencial.	Múltiples	Ordinario

15. EE prerequisite(s)

No Aplica

16. Organización de los estudiantes en el proceso de aprendizaje

Máximo	Mínimo
10	5

17. Justificación

El Modelo Educativo Integral y Flexible - MEI, por medio del Área de Formación de Elección Libre – AFEL, tiene como objetivo formar de manera integral a los alumnos de la UV, pues la misma diversidad de alumnos implica enfocar el desempeño de cada uno hacia el arte y en específico a las artes gráficas. La EE “Taller Introducción al diseño gráfico”, pretende brindar a los estudiantes una formación en el conocimiento del diseño gráfico, aplicado al medio digital, permitiendo el acercamiento a una formación humanística y gráfica, para desarrollar y conocer sus alcances creativos. El diseño digital es una disciplina esencial en la era de la información y la comunicación visual, donde la interacción y la experimentación del usuario son fundamentales. Este taller está diseñado para proporcionar a los alumnos una comprensión básica de los principios y herramientas del diseño digital. La intención formativa del “Taller Introducción al diseño gráfico” es formar a una diversidad de alumnos, capaces de crear comunicaciones visuales-gráficas y digitales efectivas y significativas. El objetivo principal del taller es equipar a las y los participantes con los conocimientos y habilidades necesarias para comenzar en el diseño digital. La acción principal es el diseño de contenido digital, aplicada en proyectos prácticos y reales, en un entorno de aprendizaje colaborativo e inclusivo. La finalidad es que las y los participantes puedan crear diseños digitales efectivos y atractivos, respetando principios éticos y accesibles.

18. Unidad de competencia (UC)

Los estudiantes crean comunicaciones gráficas como resultado del conocimiento de los elementos básicos del diseño gráfico y su aplicación en ejercicios prácticos

19. Saberes:

Heurísticos	Teóricos	Axiológicos
Participa Presenta sus trabajos con calidad Retroalimenta con sus compañeros de grupo Reflexiona sobre los elementos de un diseño Conoce los procesos relacionados al diseño gráfico digital	Introducción al Diseño Gráfico Digital Definición y alcance del diseño digital. Evolución y tendencias actuales en el diseño digital. Principios Básicos del Diseño Digital Tipografía digital: selección y uso adecuado de fuentes. Composición y diseño de interfaz: jerarquía visual y estructura. Introducción a software de diseño digital Técnicas básicas de diseño gráfico y manipulación de imágenes. Aplicación de los principios y técnicas aprendidas Color: teoría del color y su aplicación en el diseño digital. Herramientas de Diseño Digital	Disposición por el trabajo en clase. Interés Respeto y gusto por el diseño gráfico-digital Participación y cumplimiento con tareas. Compromiso. Reflexión, autoanálisis y autocrítica. Crítica constructiva. Puntualidad. Creatividad. Puntualidad.

20. Estrategias generales para el abordaje de los saberes y la generación de experiencia

Señale las actividades necesarias, puede indicar más de una.	(x) Actividad presencial	() Actividad virtual/ () En línea
De aprendizaje	Aprendizaje colaborativo -Trabajo en equipo para el desarrollo de proyectos editoriales.	

	-Intercambio de ideas y retroalimentación entre participantes Aprendizaje experiencial -Aplicación práctica de los conceptos básicos a través de ejercicios y proyectos -Uso de software de diseño en situaciones reales o simuladas Aprendizaje reflexivo -Autoevaluación y reflexión sobre el proceso de diseño -Análisis crítico de los resultados y de las decisiones de diseño tomadas	
De enseñanza	Clases magistrales -Presentaciones interactivas sobre teoría del diseño editorial -Análisis de estudio de casos Talleres prácticos Sesiones de trabajo en grupo para la aplicación de técnicas de diseño Ejercicios prácticos con retroalimentación directa Discusión y reflexión Debates sobre la importancia de la inclusividad y la ética del diseño editorial Reflexión crítica sobre el impacto del diseño en la sociedad	

21. Apoyos educativos.

Espacio adecuado con acceso a internet para impartir y desarrollar las actividades del taller. Herramientas y materiales de la disciplina, desde Lápiz y papel, hasta hojas de colores, cartulinas, cúter, regla, pegamento, computadora personal, proyector, libros (físicos y digitales), revistas, copias.

22. Evaluación integral del aprendizaje.

Evidencias de desempeño por productos	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
---------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------	------------

Proyecto en cada sesión	Atención, dedicación y disciplina. Realización, técnica y creatividad	Técnica: análisis de desempeño. Instrumento: Lista de asistencia y cotejo, registro de avance, crítica constructiva y evaluación con retroalimentación en el aula. Presentación de trabajos gráficos Disciplina y calidad	40%
-------------------------	--	---	-----

Evidencias de desempeño por demostración	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Carpeta de trabajo	Atención, dedicación y disciplina. Realización, técnica y creatividad	Técnica: evaluación por producto, Instrumento: Evaluación y desarrollo del pensamiento creativo y ejercicios de análisis crítico para la valoración de su producto gráfico. Presentación de proyecto	60%
		Porcentaje total:	100%

23. Acreditación de la EE

Para acreditar, el/la estudiante deberá cumplir con el 80% de asistencia al curso, y con al menos el 60% en las evidencias de desempeño, de acuerdo con el Estatuto de Alumnos 2008.

24. Perfil académico del docente

Formación académica: Licenciado en artes plásticas, diseño gráfico, artes o comunicación visual, o afín.

Experiencia docente: en el nivel superior en IES públicas o privadas, mínimo 2 años.

Experiencia: Con experiencia comprobable de 2 años en diseño

25. Fuentes de información

- Ambrose, G., & Harris, P. (2006). Basics Design: Layout. AVA Publishing.
- Bringhurst, R. (2013). Los elementos del estilo tipográfico. Hartley & Marks.
- Bringhurst, R. (2013). The Elements of Typographic Style. Hartley & Marks.
- Danilo Ruiz, E. (2006). Diseño editorial: Apuntes sobre la práctica contemporánea. Editorial Gustavo Gili.
- Fernández, G. (2002). Diseño y comunicación visual: Contribuciones para una pedagogía crítica del diseño. Editorial Universidad de Palermo.

- Fernández, P. (2021). El Impacto del Diseño Digital en la Comunicación Visual. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Alba.
- Frascara, J. (2006). Diseño gráfico para la gente. Editorial Paidós.
- García, R., & Oliva, J. (2019). Diseño Gráfico Digital: Fundamentos y Técnicas Avanzadas. Madrid, España: Editorial Anaya Multimedia.
- Heller, S., & Vienne, V. (2012). 100 Ideas that Changed Graphic Design. Laurence King Publishing.
- Heller, S., & Vienne, V. (2012). 100 ideas que cambiaron el diseño gráfico. Editorial Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2014). Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students. Princeton Architectural Press.
- Mariscal, J. (2003). Diseño de revistas. Editorial Gustavo Gili.
- Martínez, L. (2018). Principios del Diseño Digital. Madrid, España: Ediciones Paraninfo.
- Munari, B. (1981). Diseño y comunicación visual. Editorial Gustavo Gili.
- Ramírez, C., & López, E. (Eds.). (2017). Tendencias Actuales en Diseño Digital. México: Fondo de Cultura Económica.
- Ribas i Prous, J. M. (2005). Manual del diseñador gráfico. Editorial Gustavo Gili.
- Samara, T. (2017). Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop. Rockport Publishers.
- Vargas, M. (2020). Diseño Digital Interactivo. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2014). Graphic Design: The New Basics. New York, NY: Princeton Architectural Press.
- Tidwell, J. (2010). Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York, NY: Basic Books.
- Krug, S. (2014). Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability. Berkeley, CA: New Riders.
- Nielsen, J., & Budiu, R. (2013). Mobile Usability. Berkeley, CA: New Riders.

26. Formalización de la EE

Fecha de elaboración	Fecha de modificación	Cuerpo colegiado de aprobación
17/04/2002	21/06/2024	Órgano equivalente a Consejo Técnico, Talleres Libres de Artes

27. Nombre de los académicos que elaboraron/modificaron

Perla Margarita Ibarra Cortés
