



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**

1. 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	<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 80008	Diseño Básico

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

9. Agrupación curricular distintiva
Manifestaciones artísticas y culturales,

10. Valores

Horas Teóricas	Horas Prácticas	Horas Otras	Total de horas	Créditos	Equivalencia (s)
2	2	No Aplica	60	6	No Aplica

11. Modalidad y ambiente de aprendizaje

12. Espacio

13. Relación disciplinaria

14. Oportunidades de evaluación

Curso-Taller	Presencial.	Múltiples	Multidisciplinaria	Ordinario
--------------	-------------	------------------	--------------------	------------------

15. EE prerequisito(s)

No Aplica

16. Organización de los estudiantes en el proceso de aprendizaje

Máximo	Mínimo
20	5

17. Justificación

El diseño está presente en cada aspecto de nuestra existencia diaria. Desde la cama en la que dormimos hasta el cepillo con el que nos peinamos, todo ha sido objeto de diseño. Los edificios, los utensilios, el mobiliario, las ciudades e incluso las señales de tránsito y los anuncios espectaculares están cuidadosamente diseñados para satisfacer necesidades específicas y adaptarse a nuestra escala y proporciones.

La forma y la composición son conceptos fundamentales en las diversas ramas del diseño. Sin embargo, el diseño no debe ser solo estético; también debe ser funcional. Un buen diseño es la expresión visual óptima de la esencia de algo, ya sea un objeto, un espacio o una experiencia.

La EE “Diseño Básico” es la base de todas las disciplinas del diseño, desde el diseño gráfico hasta el industrial, editorial y digital. Comprender los principios fundamentales de diseño es importante para crear proyectos visualmente efectivos y funcionales. Este taller está diseñado para la comprensión integral de los conceptos esenciales del diseño, fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en un entorno inclusivo y colaborativo.

La intención formativa del “Taller de diseño básico” es formar a una diversidad de alumnos, capaces de crear comunicaciones visuales-gráficas efectivas y significativas.

Esto implica cultivar habilidades técnicas, creativas y conceptuales en los estudiantes, así como fomentar una comunicación profunda de los principios de diseño y su aplicación práctica en diversos contextos. Su aplicación principal implica la enseñanza de conceptos fundamentales de diseño, como la composición, el color, la tipografía y la narrativa visual por mencionar algunos, se lleva a cabo con clases teóricas y prácticas, con proyectos gráficos que permitan que el estudiante pueda aplicar los conceptos aprendidos, entendiendo así que la formación en el diseño básico puede llevarlos a planos más complejos donde puedan resolver integrando múltiples elementos considerando diferentes perspectivas para explotar su creatividad. Apoyados en el uso teórico de la teoría del color, la semiótica visual y la psicología del diseño, proporcionan una base sólida para entender los principios y poder aplicarlos efectivamente en su trabajo. En este caso que tengan un apoyo gráfico y despierten su mente en cada una de sus carreras. Incluyendo la experimentación visual, la resolución de problemas creativos, la adaptabilidad a diferentes contextos, incluso su capacidad para trabajar en equipo, permitiendo explorar y encontrar soluciones innovadoras a los desafíos que encuentren en su práctica profesional. Comprendiendo así sus valores éticos y morales asociados con la práctica del diseño. Esto incluye el respeto por la diversidad cultural, la responsabilidad social y ambiental, la honestidad y la integridad profesional, promoviendo una práctica ética y consciente del diseño que contribuya de manera positiva a la sociedad y al medio ambiente

18. Unidad de competencia (UC)

Los/las estudiantes comprenden los fundamentos del diseño básico, su definición, historia y características a través de un enfoque lúdico y participativo organizando su información y planeando el trabajo para analizar, investigar y sintetizar la información para la realización de sus actividades con gusto por el diseño, respeto compromiso y creatividad.

19. Saberes:

Heurísticos	Teóricos	Axiológicos
Análisis Investigación Asimilación Síntesis Organización de información Planeación del trabajo Manejo de bitácora	Introducción al Diseño Básico - Definición y alcance del diseño. - Historia y evolución del diseño gráfico. Principios del Diseño Básico - Línea, forma y espacio. - Color: teoría y aplicación.	Disposición por el trabajo en clase. Interés Respeto y gusto por el diseño gráfico. Participación y cumplimiento con tareas. Compromiso.

	<ul style="list-style-type: none"> - Tipografía: uso y combinación de fuentes. - Composición y jerarquía visual. <p>Herramientas del Diseño Básico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción a herramientas y materiales de diseño. - Técnicas básicas de bocetaje y conceptualización. <p>Elementos de diseño</p> <p>Elementos conceptuales</p> <p>Elementos visuales</p> <p>Elementos de relación</p> <p>Elementos prácticos</p> <p>Forma y estructura</p> <p>Forma</p> <p>La forma</p> <p>Punto</p> <p>Plano</p> <p>Línea</p> <p>Volumen</p> <p>Formas positivas y negativas</p> <p>Textura</p> <p>Textura visual</p> <p>Collage</p> <p>Textura táctil</p> <p>Repetición</p> <p>Módulos</p> <p>Repetición de módulos</p> <p>Submódulos y supermódulos</p> <p>Similitud</p> <p>Similitud de módulos</p> <p>Similitud de figura</p> <p>Similitud de gradación</p> <p>La estructura de similitud</p> <p>Gradación</p> <p>Gradación de módulos</p> <p>Gradación en el plano</p> <p>Gradación espacial</p> <p>Gradación en la figura</p> <p>Relación de módulos y estructuras en un diseño de gradación</p> <p>Radiación</p> <p>Características de la radiación</p> <p>La estructura de la radiación</p> <p>La estructura centrifuga</p> <p>La estructura concéntrica</p> <p>La estructura centrípeta</p> <p>Radicación y repetición</p> <p>Radicación y gradación</p>	<p>Reflexión, autoanálisis y autocrítica.</p> <p>Crítica constructiva.</p> <p>Puntualidad.</p> <p>Creatividad.</p> <p>Puntualidad.</p> <p>Creatividad.</p> <p>Disciplina, Tolerancia, Honestidad</p> <p>Respeto</p> <p>Flexibilidad, Autocrítica</p> <p>Sensibilidad</p> <p>Participación</p> <p>Colaboración</p> <p>Creatividad</p> <p>Responsabilidad social</p> <p>Concertación</p> <p>Compromiso</p> <p>Tolerancia</p> <p>Confianza</p> <p>Cooperación</p> <p>Perseverancia</p> <p>Disposición hacia el trabajo colaborativo</p> <p>Flexibilidad</p> <p>Etica</p>
--	--	---

	Módulos en radiación Contraste Anomalía Contraste de elementos visuales Contraste dentro de una forma	
--	---	--

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	<ul style="list-style-type: none"> -Trabajo en equipo para el desarrollo de proyectos editoriales. -Intercambio de ideas y retroalimentación entre participantes -Aplicación práctica de los conceptos básicos a través de ejercicios y proyectos -Uso de software de diseño en situaciones reales o simuladas -Autoevaluación y reflexión sobre el proceso de diseño -Análisis crítico de los resultados y de las decisiones de diseño tomadas <ul style="list-style-type: none"> • Exploración de formas y composición • Estudio de teoría del color • Diseño de logotipos o pictogramas. <p>Exploración y variación de elementos visuales</p>	
De enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> -Presentaciones interactivas sobre teoría del diseño editorial -Análisis de estudio de casos Sesiones de trabajo en grupo para la aplicación de técnicas de diseño Ejercicios prácticos con retroalimentación directa Debates sobre la importancia de la inclusividad y la ética del diseño editorial Reflexión crítica sobre el impacto del diseño en la sociedad <ul style="list-style-type: none"> • Composición bidimensional utilizando formas geométricas básicas (circulo, cuadrado, triangulo) 	

	<ul style="list-style-type: none"> Selección de colores y crear una composición utilizando solo colores. Diseño de logotipo que represente un tema de manera simple y efectiva. Repetición y variación de elementos visuales, utilizando formas, líneas o texturas 	
--	---	--

21. Apoyos educativos.

Espacios adecuados, para impartir y desarrollar las actividades del taller.

Herramientas y materiales de la disciplina, desde Lápiz y papel, hasta hojas de colores, cartulinas, cutter, regla, pegamento. Proyector, libros (físicos y digitales), revistas, copias.

Material bibliográfico.

Páginas web.

Publicaciones especializadas en el tema.

- Proyector de dispositivas
- Computadora
- USB

23 Evaluación integral del aprendizaje.

Evidencias de desempeño por productos	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Diseño básico bidimensional (Proyecto individual o propuestas de las sesiones)	Atención, dedicación y disciplina. Disciplina y calidad Realización, técnica y creatividad. habilidad para utilizar técnicas y herramientas Capacidad para aplicar conceptos de diseño bidimensional en proyectos Recopilación de proyecto finalizado en fecha de entrega	Técnica: Observación Directa y evidencia integradora Instrumento: Rúbrica del docente	40%

Carpeta o portafolio de trabajos realizados durante el curso	Limpieza Calidad Aportaciones Personales Atención, dedicación y disciplina. Realización, técnica y creatividad. Aplicación de los conceptos de diseño	Técnica: evaluación por producto, análisis de desempeño. Instrumento: Lista de asistencia y cotejo, registro de avance, crítica constructiva y evaluación con retroalimentación en el aula. Evaluación y desarrollo del pensamiento creativo y ejercicios de análisis crítico para la valoración de su producto gráfico.	40%
--	--	--	-----

Evidencias de desempeño por demostración	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Exposición final de los proyectos	Creatividad Originalidad Asistencia Participación Activa	Técnica: Evidencia integradora Instrumento: Rúbrica, Capacidad para aplicar conceptos de diseño bidimensional en proyectos Creatividad, originalidad en las soluciones propuestas, específicas en sus proyectos	20%
Porcentaje total:			100%

22. 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”.

23. Perfil académico del docente

Formación académica: Licenciado en artes plásticas, diseño gráfico, artes visuales 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, saberes para promover aprendizajes significativos, el trabajo colaborativo en grupos multi e interdisciplinarios, metodologías y estrategias enfocadas a la educación, entre otras.

24. 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.

- Costa, J. (2017). El arte de diseñar: Historia del diseño gráfico. Editorial Gustavo Gili.
- Dabner, D., Stewart, S., & Zempol, E. (2009). Diseño gráfico: Principios y práctica. Blume.
- Danilo Ruiz, E. (2006). Diseño editorial: Apuntes sobre la práctica contemporánea. Editorial Gustavo Gili.
- Doe, A. (2022). Graphic Design Specialization. Coursera. Recuperado de <https://www.coursera.org/learn/graphic-design-specialization>
- Doe, A. (2022, Enero 15). Trends in Typography: A Comprehensive Guide. Creative Bloq. Recuperado de <https://www.creativebloq.com/trends-in-typography-2022>
- Escudero, A. (2001). Teoría del diseño. Editorial Gustavo Gili.
- Escudero, A. (2006). Diseño gráfico: Una historia visual. Editorial Gustavo Gili.
- Fernández, G. (2002). Diseño y comunicación visual: Contribuciones para una pedagogía crítica del diseño. Editorial Universidad de Palermo.
- Frascara, J. (2006). Diseño gráfico para la gente. Editorial Paidós.
- Gómez-Palacio, B., & Vit, A. (2011). Letras libres: Diseño editorial independiente. Editorial Gustavo Gili.
- Heller, S. (2004). La anatomía del diseño: Un análisis de 50 diseños icónicos. Blume.
- 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.
- Munari, B. (1981). Diseño y comunicación visual. Editorial Gustavo Gili.
- Peréz, J. M. (2015). Diseño gráfico: Principios y metodología. Editorial Gustavo Gili.
- Pile, J. (2009). Forma, espacio y orden. Editorial Gustavo Gili.
- Ribas i Prous, J. M. (2005). Manual del diseñador gráfico. Editorial Gustavo Gili.
- Ruiz, E. D. (2004). Diseño gráfico: Principios y técnicas. Editorial Gustavo Gili.
- Saucedo, C. (2003). El diseño gráfico: Concepto y metodología. Editorial Trillas.
- Samara, T. (2017). Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop. Rockport Publishers.
- Smith, J. (2023). Introduction to Editorial Design. LinkedIn Learning. Recuperado de <https://www.linkedin.com/learning/introduction-to-editorial-design>
- Smith, J. (2023). The Impact of Color in Graphic Design. Communication Arts, 45(2), 34-37. Recuperado de <https://www.communicationarts.com/article/color-impact-graphic-design>
- Villarroel, A. (2011). Principios básicos del diseño gráfico. Promopress.
- Wong, W. (2011). Fundamentos de diseño. Editorial Gustavo Gili.
- Materiales de Referencia
1. Libros y Manuales
 - Principles of Form and Design - Wucius Wong
 - "Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students" - Ellen Lupton.
 - "The Elements of Typographic Style" - Robert Bringhurst.
 - "Diseño y comunicación visual" - Bruno Munari.
 - "Diseño gráfico para la gente" - Jorge Frascara.
 2. Artículos y Revistas Especializadas
 - Artículos de revistas como Communication Arts, Print, y Eye Magazine.
 - Blogs y sitios web especializados en diseño editorial, como Creative Bloq y Smashing Magazine

25. Formalización de la EE

Fecha de elaboración	Fecha de modificación	Cuerpo colegiado de aprobación
31/08/2015	21/06/2024	Órgano equivalente a Consejo Técnico, Talleres Libres de Artes.

26. Nombre de los académicos que elaboraron/modificaron

Mtra. Marisa Jimenez Cristóbal
M.D.E. Perla Margarita Ibarra Cortés