



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)
Taller Libre de Arte	<ul style="list-style-type: none">• <i>Xalapa;</i>• <i>Veracruz-Boca del Río;</i>• <i>Poza Rica-Tuxpan;</i>• <i>Coatzacoalcos-Minatitlán;</i>• <i>Orizaba-Córdoba</i>

5. Código	6. Nombre de la Experiencia Educativa
TLAR80045	Teoría y Praxis del Diseño Gráfico Aplicado

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

9. Agrupación curricular distintiva
<i>Manifestaciones artísticas y culturales.</i>

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	Mixta	Múltiples	Transdisciplinaria	Ordinario
---------------------	--------------	------------------	---------------------------	------------------

15. EE prerequisite(s)

No Aplica

16. Organización de los estudiantes en el proceso de aprendizaje

Máximo	Mínimo
10	5

17. Justificación

El curso-taller de Teoría y Praxis del Diseño Grafico Aplicado (TyPDGA) pertenece al Área de Formación de Elección Libre; consta de 6 créditos (2 horas teóricas y 2 prácticas); ofrece al estudiante una opción para la exploración, desarrollo y construcción de mensajes visuales de forma creativa mediante herramientas -tanto analógicas como digitales- desde la observación, el análisis, la comparación y la crítica argumentada; asimismo, coadyuva en la conceptualización y resuelve problemas específicos; siempre dentro de un ambiente de reflexión, autocritica, responsabilidad, flexibilidad y desarrollo creativo e intelectual, con posible aplicación en el área de formación disciplinar de la cual proviene el estudiantado.

TyPDGA posee pertinencia y aplicabilidad a todas las áreas disciplinares ofertadas en la UV; algunas de ellas, aunque alejadas de la práctica artística, identifican pertinencia y utilidad sobre adquirir nociones en torno a la comunicación grafica. Dado que la comunicación visual es una actividad que puede considerarse como transversal en todas las áreas del conocimiento, resulta conveniente que los estudiantes conozcan los procesos para construir mensajes gráficos y desarrollen habilidades cognitivas y metodológicas para incrementar la calidad discursiva de sus productos presentación. De esta forma, el estudiante expande su conocimiento sobre la imagen visual y formula juicios de valor que contribuyen al desarrollo de una capacidad crítica y reflexiva. El curso-taller está diseñado para reforzar el desarrollo humanista y fomentar el interés del estudiante por la comunicación visual, adquiriendo un panorama sobre el campo del diseño, desde donde podrá enriquecer su percepción del entorno y mejorar su capacidad discursiva en lo lingüístico, visual y no verbal.

18. Unidad de competencia (UC)

El/la estudiante conceptualiza, construye y elabora productos de comunicación visual desde una perspectiva teórico- metodológica -intra y extramuros-, con el apoyo de herramientas -tanto analógicas como digitales-, desde donde se analiza la capacidad comunicativa a partir de la argumentación colectiva con sentido crítico y reflexivo, así como una actitud ética y pertinente en su área de formación disciplinar.

19. Saberes:

Heurísticos	Teóricos	Axiológicos
<ul style="list-style-type: none">● Reflexiona sobre la visión, la imagen y la representación.● Identifica la relevancia entre imaginar, describir y representar.● Reconoce la diferencia entre incapacidad/capacidad e inconsciencia/consciencia en torno a la imagen.	<ul style="list-style-type: none">● Conceptos de “diseño” y “comunicación visual”.● Aproximaciones multidisciplinares en torno al acto de ver.● Nociones de objetividad, subjetividad e inter subjetividad.● Diferenciación entre pensamiento científico y artístico.	<ul style="list-style-type: none">● Apertura a la discusión, a la crítica constructiva, así como al trabajo colaborativo.● Respeto y autocritica respecto a las múltiples visiones de un mismo problema.● Honestidad en la generación de ideas propias.● Flexibilidad respecto a

<ul style="list-style-type: none"> • Aplica el conocimiento de manera concatenada y articulada. • Diferencia el conocimiento estabilizado del conocimiento y aprendizaje prospectivos. • Discierne sobre las propiedades explícitas e implícitas de la imagen. • Identifica aciertos y deficiencias comunicativas de diversos productos visuales. • Percibe el andamiaje oculto de las imágenes. • Interrelaciona conceptos abstractos con representaciones simbólicas. • Identifica problemas insolutos y su solución a partir de la imagen. • Planea y organiza su tiempo para la resolución progresiva de retos específicos. • Evalúa y retroalimenta el trabajo realizado, tanto propio como el del resto del grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • El pensamiento complejo en torno a la comunicación visual. • Principales técnicas de conceptualización. • Procesos de categorización y sistematización de información. • Métodos de representación visual. • Principales autores en torno al diseño como disciplina incluyente. • Implicaciones del diseño gráfico en los ámbitos social, laboral y económico. 	<p>otros modelos de pensamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compromiso con las actividades intra y extra clase. • Permeabilidad al rigor metodológico.
---	---	--

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	Cognitivas y Metacognitivas <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de recursos de información relacionados, válidos y pertinentes. • Lectura, interpretación de textos y redacción de reportes. • Mapas conceptuales de procesos creativos. • Imitación de modelos antecedentes realizados por otros diseñadores gráficos. • Generación de analogías y metáforas. • Redacción de piezas textuales, tanto lingüísticas como visuales. • Pre visualización y 	

	<p>visualización de ideas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bitácora. <p>Afectivas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fortalecimiento de la autoestima en el ámbito creativo. • Reforzamiento de los lazos colaborativos a través del trabajo articulado en pares o grupos de trabajo. • Resiliencia y apertura a la crítica. • Inclusión de la emocionalidad en la elaboración de mensajes visuales y otros productos gráficos. • Representación de conceptos complejos en mensajes visuales simples. • Visualización de ideas. • Resiliencia y apertura a la crítica • Inclusión de la emocionalidad en la elaboración de mensajes visuales y otros productos gráficos. 	
De enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición oral • Proyección de materiales audiovisuales alusivos. • Asunción de posturas críticas, analíticas y reflexivas. • Discusión dirigida. • Lectura comentada. • Generación de debates de carácter semántico. • Presentación de ejemplos ilustrativos sobre diversas implicaciones del diseño en la comunicación visual. • Ejemplificación de soluciones creativas basadas en problemáticas específicas. • Proyección de materiales audiovisuales alusivos. • Discusión dirigida. • Generación de debates de carácter semántico. • Ejemplificación de soluciones creativas basadas en problemáticas específicas 	

21. Apoyos educativos

- Programa de estudio.
 - Videos documentales, empresariales y cinematográficos.
 - Documentos PDF.
 - Cuaderno de notas.
 - Pliegos de papel bond blanco.
 - Bolígrafo, lápices de colores, plumones, crayones.
 - Block de hojas autoadheribles, varios colores 5x5 cm (Post-It).
 - Revistas especializadas varias.
 - Formatos de solicitud varios.
 - Colecciones de cartel e infografías
 - Aula-taller.
 - Pizarrón / Pintarrón.
 - Gises / Marcadores hidrosolubles.
 - Equipo de cómputo portátil.
- Equipo de proyección audiovisual

22. Evaluación integral del aprendizaje.

Evidencias de desempeño por productos	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Proactividad en clase	<ul style="list-style-type: none"> • Relevancia, congruencia y pertinencia de las aportaciones. • Claridad de conceptos en la argumentación. • Pensamiento reflexivo en torno a la imagen. Integración a actividades colectivas.	Técnicas <ul style="list-style-type: none"> • Observación crítica. • Debate. • Evaluación y análisis de problemas. Instrumentos <ul style="list-style-type: none"> • Escala de competencias Registro de comentarios e intervenciones.	10%

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

Ejercicios intermedios: generación de productos de comunicación gráfica	<ul style="list-style-type: none"> • Estética en la visualización. • Claridad en la descripción. • Pulcritud en la representación. • Precisión en la interpretación. <p>Objetividad en la evaluación.</p>	<p>Técnicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación crítica. • Discurso analítico. • Intención reflexiva. • Capacidad argumentativa. <p>Instrumentos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica. <p>Escala de solvencia creativa de en el ámbito comunicativo visual.</p>	50%
Proyecto Integrador	<ul style="list-style-type: none"> • Suficiencia del tema abordado. • Resolutividad en la consecución de la información. • Estudio comparativo (benchmarking). • Creatividad en la construcción de un concepto visualmente representable. • Calidad en la realización del bocetaje. • Pulcritud en la presentación de el arte final. • Reflexividad en la generación de conclusiones. <p>Correcta inclusión de referencias.</p>	<p>Técnicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación crítica. • Debate. • Evaluación y análisis de problemas. • Apego metodológico • Consistencia en el contenido. • Obtención de aportaciones significativas. <p>Instrumentos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica. <p>Escala de solvencia creativa en el ámbito comunicativo visual.</p>	40%
		Porcentaje total:	100%

23. Acreditación de la EE

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

24. Perfil académico del docente

Formación Académica: Licenciado en diseño gráfico, diseño de la comunicación visual o equivalente; preferentemente posgraduado en alguna de las áreas del diseño grafico, el diseño de información ó la comunicación grafica; Experiencia docente : en educación superior (mínima de dos años en alguna de las

áreas mencionadas), con conocimiento en la operación del Modelo Educativo Integral Flexible de la Universidad Veracruzana; contar con línea de generación y aplicación del conocimiento relacionada y actividad profesional vigente. Experiencia profesional: en diseño gráfico y de comunicación visual.

25. Fuentes de información

Ambrose, G., Harris, P. (2021). Fundamentals of graphic design. Bloomsbury Publishing.
Berman, D. B. (2019). Do good design: How design can change our world. New Riders.
Lidwell, W., Holden, K., Butkier, J. (2020). Principios Universales de Diseño. Blume.
Lupton, E. (2019). Design is storytelling. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.
Meggs, P. B., Purvis, A. W., Wang, J. (2019). Meggs' history of graphic design. John Wiley & Sons.
Samara, T. (2019). Making and breaking the grid: A graphic design layout workshop. Rockport Publishers.

26. Formalización de la EE

Fecha de elaboración	Fecha de modificación	Cuerpo colegiado de aprobación
16/12/2022	07/06/2024	Consejo Técnico u Órgano Equivalente de Talleres Libres de Artes UV

27. Nombre del académico que elaboró/modificó el programa de EE

Xavier Cózar Angulo.