

CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

I. Identificadores de la asignatura			
Instituto:	IADA	Modalidad:	Presencial
Departamento:	Diseño	Créditos:	7
Materia:	Diseño I	Carácter:	Obligatoria
Programa:	Licenciatura en Diseño Gráfico	Tipo:	Taller teoría
Clave:	DIS 2004-00		
Nivel:	Principiante		
Horas:	6 por semana	Teoría: 1	Práctica: 5

II. Ubicación	
Antecedentes: Preparatoria	Clave DIS 2004-00
Consecuente:	Diseño II

III. Antecedentes
Conocimientos: Nociones básicas del diseño tales como trazo, dibujo y orden. Además de análisis de lecturas, comprensión de las mismas, y la elaboración de síntesis, resúmenes, diagramas y lluvia de ideas.
Habilidades: Interés por la investigación, comprensión de lecturas, trabajo en equipo, manipulación de materiales, trazo a mano alzada, comunicación de ideas, facilidad de expresión.
Actitudes y valores: a) Tener disposición ante los retos que se presentan ante una nueva etapa académica,

interpretando así nuevas ideas, razonamientos y comprensión de nuevos temas y la apertura a la adquisición de nuevos conocimientos, aplicándolo así dentro y fuera de su comunidad.

- b) El respeto hacia ellos mismos y hacia la institución ahora como nuevos miembros de la comunidad universitaria, la responsabilidad en cuanto puntualidad, asistencia y al compromiso social que la misma universidad le demanda, tanto dentro y fuera del instituto, y formarse sus propios valores e identidad, siendo honestos así con sus ideales

IV. Propósitos Generales

Desarrollará técnicas analizando lecturas que le hagan comprender los principios básicos del diseño, para así aplicarlos en proyectos profesionales los cuales le serán de utilidad para materias posteriores.

- Investigación y análisis de los orígenes del diseño.
- Tipos de diseño existentes y las diferencias entre estos.
- Técnicas y/o procesos de diseño/creativos para llevar a cabo proyectos de comunicación visual.
- Conocerán los elementos bidimensionales del diseño y como son aplicados en forma y figura.
- Cuales son los distintos soportes gráficos y como se puede aplicar tanto el color, la textura, y la disposición y manejo de espacios dentro de un formato para llevar a cabo distintos proyectos.

El estudiante obtendrá conocimientos básicos del diseño que le permitirán darle secuencia a la materia de Diseño II aplicando las técnicas tanto de investigación como prácticas obtenidas en su primer semestre.

V. Compromisos formativos

Intelectual:

El estudiante aplicará sus técnicas de investigación y análisis de lecturas para poder llevar a cabo proyectos reales en los cuales se incluyan los elementos básicos del diseño, tales como el punto y línea, el manejo de los planos, los soportes gráficos existentes y como manejar los espacios dentro de un formato, elaborando así la autocrítica profesional, por medio de la expresión y manejo del mensaje.

- Incluir a los alumnos en análisis de lecturas que puedan aplicar y los motiven a resolver problemas gráficos tanto sociales como laborales a manera de que puedan clasificar formas, elementos del diseño, que puedan observar y comparar, así como problematizar la realidad. Que ejerciten su creatividad realizando proyectos para después acercarlos a la crítica.

Humano:

El estudiante tendrá la capacidad de la aplicación práctica haciendo ejercicios referentes al diseño dentro o fuera del aula en casos de la vida real, motivando así al alumno a que desarrolle

su creatividad haciendo uso de distintos formatos y soportes gráficos aplicando así su percepción de diseño.

- Promover las actividades artísticas del estudiante y así poder aplicarlas a la materia ya sea asistiendo a obras de teatro o bien exposiciones fotográficas, etc., además de la participación dentro del instituto por medio de los diferentes clubes o talleres culturales o bien al prestar su servicio social en el área de su interés.
- Que el estudiante se sienta con la libertad de consultar bibliografías y buscar información de interés que evite el plagio de ideas o proyectos o bien el apropiarse de algún tipo de identidad de otros.
- Motivar con la participación del alumno en mesas redondas y debates con referente a un problema a resolver de manera visual y la motivación a reconocer logros académicos por medio de exposiciones de sus mismos proyectos colaborando así a la crítica.

Social:

Fomentar en el alumno la capacidad de aplicar el diseño a su vida cotidiana llevándolo a cabo como proyecto personal o como aportación a la sociedad, además de poder despejar dudas o incógnitas por medio de prueba y error, teniendo así la capacidad de la resolución de problemas actuales y de toma de decisiones ya sea en beneficio personal, laboral o social, teniendo así sentido de pertenencia y colaboración dentro de la sociedad.

- Apertura a la crítica
- Responsabilidad en sí mismo y con los demás.
- Tener la capacidad del conocimiento de los medios para la solución del problema en cuestión.

Profesional:

El estudiante podrá realizar proyectos en los cuales aplicará el conocimiento previo de los elementos de diseño así como el material y el soporte gráfico en el cual podrán ser elaborados, así como realizar la previa investigación y análisis de la información que se le presente para poder realizar el proyecto ya sea laboral o social y como formarse proyectos a corto y largo plazo, así como la misión y visión de los proyectos a realizar, dentro y fuera de la institución.

APRENDIZAJE DEL ALUMNO EN GENERAL Y SU FORMACION

COMO SE DESARROLLA Y COMO LO ASOCIA A CUESTIONES PRACTICAS REALES

VI. Condiciones de operación

Espacio: Aula

Laboratorio: Ocasional.

Mobiliario: Sillas y restiradores

Población: 15-20

Material de uso frecuente: Material de proyección para el docente.

Condiciones especiales: Existencia de mesa de corte.

VII. Contenidos y tiempos estimados

Temas	Contenidos	Actividades
1. Origen del Diseño	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Etimología del diseño ▪ Latinas y anglosajonas. <p>1.1 Definiciones paradigmáticas del diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Funcionalismo ▪ Estructuralismo ▪ Materialismo ▪ Cognitivas ▪ Sistemáticas <p>1.2 Tipos de diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Arquitectónicos ▪ Industrial ▪ Moda ▪ Gráfico ▪ Disciplinas Afines 	<p>Semana 1 <i>Bienvenida, introducción e iniciación al nuevo semestre, entrega de carta descriptiva, explicación de evaluación y plática con referencia a las actividades extracurriculares del semestre.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • http://encuadre.org/Admin/media/pdf/articulos/4e186d_vol1_rev1_art5_origenes_diseno.pdf <p><i>Analizar la lectura para en clase comentar los orígenes del diseño.</i> <i>Ver la etimología del diseño y punto 1.1</i></p> <p>Semana 2 <i>Comprensión del artículo trabajándolo en equipo y que entre ellos discutan el tema y elaboren su propia percepción de lo que un diseñador debe ser, para después compartirlo al grupo.</i> Publicado el 5/3/2007 http://foroalfa.org/A.php/Lo_que_un_disenador_debe_ser/83 <i>Continuar con el punto 1.2 previamente haber encargado material de revista para realizar un collage referente a su carrera para trabajarlo en clase.</i> <i>Como ejercicio continuo al tema 1.2, trabajar un diseño con un tema específico y aplicarlo en cualquiera de los diferentes tipos de diseño.</i></p> <p>Semana 3 http://foroalfa.org/articulos/disenar-comunicacion-o-comunicar-diseno <i>Debatir en clase la lectura en cuanto al diseñador como comunicador o herramienta de comunicación.</i> <i>Realizar una actividad donde los alumnos relacionen los tres conceptos de arte, belleza y estética, comprenderlos, aplicarlos y después relacionarlos con el diseño.</i> <i>Poner ejemplos a los alumnos y después que ellos relacionen su trabajo con el diseño.</i> <i>Combinar puntos 2.1 y 2.2.</i></p>
2. Diseño	<p>2.1 Relación entre arte y diseño</p> <p>2.2 Definición de expresión y creatividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Proceso creativo <ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda y recopilación de información - Transformación y aplicación de la información - Evaluación de ideas - Ejecución - Verificación 	
3. Soportes bidimensionales	<p>3.1 Formatos vacíos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Medidas del papel - Gramaje - Tipo de Papel - Soporte - Soportes de impresión <p>3.2 Espacio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Composición - Retícula - Formato - Medida 	<p>Semana 4 http://encuadre.org/Admin/media/pdf/articulos/551288_vol2_rev9_art2_definicion.pdf <i>Lectura de comprensión y análisis para comentar en clase referente a definición de diseño gráfico.</i> <i>Actividad conjunta punto 3.1, 3.3 y 3.4. Realizar una tarjeta de presentación con el criterio de diseño, representando su creatividad en ella.</i></p>

<p>4. Forma</p>	<p>3.3 Conceptuales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Punto • Línea • Plano • Volumen <p>4.1 Forma y figura</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Clasificación de la forma y figura ▪ Geométrica ▪ Rectilínea ▪ Regular e irregulares ▪ Orgánicas ▪ Manuscritas 	
<p>5. Elementos bidimensionales del diseño.</p>	<p>5.1 Texturas</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Visual ▪ Táctil 	<p>Semana 5</p> <p><i>Actividad: realizar una tabla comparativa de el punto 4.1 para su comprensión e identificación. Como mini proyecto de evaluación que consigan un diseño con alguna forma e intercambiarlo con alguna clasificación de la forma diferente a el original.</i></p>
<p>6. Color en el diseño</p>	<p>6.1 Color y representación en el diseño</p> <p>6.2 Teoría del color</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Blanco y negro ▪ Colores Neutros ▪ Colores luz ▪ Colores Pigmento ▪ Combinación de color ▪ Circulo cromático 	<p>Semana 6</p> <p><i>Actividad: extraer la textura de diferentes elementos y plasmarlos en forma bidimensional y tridimensional, para que reconozcan e identifiquen los diferentes tipos de texturas.</i></p> <p><i>Primer proyecto de evaluación: Representar de manera visual los conceptos anteriormente vistos, utilizando un cuento corto y dejando un mensaje visual. Utilizar el punto 5.2, trabajarlo en negativo y otro con textura.</i></p> <p>Semana 7</p> <p><i>Actividad: que realicen un guía de color con sus diferentes variantes. Primarios, secundarios, triadas,</i></p>

<p>7. Estructuras y Ritmos</p>	<p>7.1 Estructuras - Módulos y súper módulos</p> <p>7.2 Ritmos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Equilibrio ▪ Gradación ▪ Radiación ▪ Anomalía ▪ Contraste ▪ Simetría y asimetría 	<p><i>complementarios, tono, monocromías, etc.</i></p> <p>Semana 8 <i>Trabajando los principios del color realizar una lámina de achurado y granulación para ver los diferentes tipos de luz, sombra y penumbra. Acromático.</i></p> <p>Semana 9 <i>Realizar una lámina sobre tono para representar las diferentes connotaciones de luz ya aplicándolo al color. Animal o rostro.</i></p> <p>Semana 10 <i>Segunda evaluación: Realizar una representación gráfica alusivo a la primavera, aplicando el color en sus diferentes representaciones.</i></p> <p>Semana 11 y 12 <i>Trabajar en diferentes láminas cada uno de los ritmos, estructuras, módulos y supermodelos, complementando con color y texturas; Para su comprensión.</i></p> <p>Semana 13 y 14 <i>Trabajo complementario: trabajar un aparador donde representen de manera visual todos los temas vistos en el semestre.</i></p> <p>Semana 15 <i>Trabajar el proyecto final.</i></p>
---------------------------------------	--	---

<p>VIII. Metodología y estrategias didácticas</p>
<p>Metodología Institucional:</p> <p>Análisis de lecturas, comprensión, y aplicación de las mismas, realizando proyectos bidimensionales prácticos visuales basados de acuerdo a la percepción.</p> <p>Estrategias del Modelo UACJ Visión 2020 recomendadas para el curso:</p> <p>a) Motivar al estudiante a llevar acabo investigaciones de manera autodidacta para poder</p>

comprender un tema previo a la visualización del mismo.(aprendizaje por descubrimiento).

- b) Aprendizaje significativo, a manera de poder llevar a cabo proyectos basados en la misma investigación.

IX. Criterios de evaluación y acreditación

a) Institucionales de acreditación:

Acreditación mínima de 80% de clases programadas

Entrega oportuna de trabajos

Pago de derechos

Calificación ordinaria mínima de 7.0

Permite examen único: no

b) Evaluación del curso

Acreditación de los temas mediante los siguientes porcentajes:

50% Trabajo clase

20% Exámenes y exposiciones durante la evaluación.

15% Comprensión de lecturas

15% Bitácora final

Obteniendo así 100% para la aprobación de la materia.

X. Bibliografía

A) Bibliografía obligatoria

- Wong, Wucius. (2011). Fundamentos del Diseño. México: GG Diseño.

B) Bibliografía de lengua extranjera

- Nurosi, Aki. (2004). Colorful Optical Illusions. EUA: Main Street.

C) Bibliografía complementaria y de apoyo

- Munari, B. (1993). Diseño y comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili.
- Scott, R. (1970). Fundamentos del Diseño. Buenos Aires: Víctor Leru.
- Wong, W. (1987). Principios del diseño en color. Barcelona: Gustavo Gili SA.

X. Perfil deseable del docente

Grado mínimo de Licenciatura y conocimiento en el área del diseño bidimensional, forma, color y composición.

XI. Institucionalización

Responsable del Departamento: Mtra. Guadalupe Gaytán Aguirre

Coordinador/a del Programa: Lic. Saulo Ángel Favela Castro

Fecha de elaboración: 30 Mayo 2011

Elaboró: Mónica Pedroza Téllez / Diana Hernández Ávila / Angélica Martínez

Fecha de rediseño: 2 de Diciembre del 2013

Rediseñó: Diana Hernández / Andres Sarmiento