

CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

I. Identificadores de la asignatura

Instituto: IADA

Modalidad: Presencial

Departamento: Diseño

Créditos: 4

Materia: Historia del diseño gráfico

Programa: Diseño gráfico

Clave: DIS 1405 00

Carácter: Obligatoria

Nivel: Principiante

Tipo: Teórico-práctico

Horas: 64

Teoría: 32

Práctica: 32

II. Ubicación

Antecedentes:

Clave: No aplica

Ninguna

Consecuentes: Diseño gráfico en México

Clave: DIS 1406 00

III. Antecedentes

Conocimientos: El alumno deberá tener conocimientos de comunicación.

Habilidades: El alumno deberá dominar varios programas computacionales, tales como Word, Flash, etc.

Actitudes y valores: El alumno deberá tener actitudes positivas y de servicio, así como de respeto a sus compañeros y a la institución.

IV. Propósitos Generales

Objetivo General

Que el alumno conozca, comprenda, analice y utilice el conocimiento relacionado con los elementos de la comunicación visual desde los tiempos prehistóricos hasta la invención del tipo móvil, así como las reglas y estructura de la tipografía y la página impresa durante el Renacimiento en Europa; y por último, los procesos de producción en diferentes áreas del diseño gráfico desde la revolución industrial hasta los inicios del siglo XXI.

Objetivos Específicos

Conocer la plataforma y la metodología de la clase.

Identificar, sintetizar, clasificar y utilizar los elementos de la comunicación visual desde los tiempos prehistóricos hasta la invención del tipo móvil.

Identificar, representar, ordenar y desarrollar las reglas y estructura de la tipografía y la página impresa durante el Renacimiento en Europa.

Identificar, sintetizar, ordenar y diseñar los procesos de producción en diferentes áreas del diseño gráfico desde la revolución industrial hasta los inicios del siglo XXI.

V. Compromisos formativos

Intelectual: Al final del curso, el estudiante tendrá el conocimiento que aporta la historia del diseño gráfico para analizar los distintos elementos que integran la imagen; además, familiarizar al alumno en los distintos procesos teórico-metodológicos del campo de la investigación en el diseño.

Humano: Que el alumno al terminar el curso sea capaz de analizar la historia del diseño gráfico y elaborar una fundamentación teórica correcta.

Social: El alumno aprenderá a trabajar en equipo y desarrollar habilidades creativas de manera clara y eficaz.

Profesional: Esta materia ayudara al alumno a desarrollar los conceptos necesarios para materias consecuentes como: Diseño gráfico en México.

VI. Condiciones de operación

Espacio: Salón tradicional

Mobiliario: Mesas

Laboratorio: No

Población: 10 a 20 alumnos.

Material De uso frecuente: pizarrón, cañón proyector, laptop.

Condiciones especiales: Ninguna.

VII. Contenidos y tiempos estimados			
Temas		Contenidos	Actividades
1	Presentación e introducción a la clase.	Conocer la plataforma y la metodología de la clase.	No aplica.
2	Elementos de la comunicación visual desde los tiempos prehistóricos hasta la invención del tipo móvil.	Identificar los elementos de la comunicación visual desde los tiempos prehistóricos hasta la invención del tipo móvil.	Lectura de capítulos 1, 2 y 3 sobre los elementos de la comunicación visual desde los tiempos prehistóricos hasta la invención del tipo móvil. Realizar ejercicio Crucigrama. (Valor de la actividad: 5 puntos)
3		Sintetizar los elementos de la comunicación visual desde los tiempos prehistóricos hasta la invención del tipo móvil.	Ver video sobre los elementos de la comunicación visual desde los tiempos prehistóricos hasta la invención del tipo móvil. Ejercicio SQA. (Valor de la actividad: 5 puntos).
4		Clasificar los elementos de la comunicación visual desde los tiempos prehistóricos hasta la invención del tipo móvil.	Lectura del capítulo 2 del libro: El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días. Autor: Enric Satue. Entrega del cuadro comparativo. (Valor de la actividad: 5 puntos).
5 y 6		Utilizar los elementos de la comunicación visual desde los tiempos prehistóricos hasta la invención del tipo móvil en una infografía.	Elaboración de la infografía. (Valor de la actividad: 15 puntos).
7		Reglas y estructura de la tipografía y la página impresa durante el Renacimiento en Europa.	Identificar las reglas y estructura de la tipografía y la página impresa durante el Renacimiento en Europa.
8	Representar las reglas y estructura de la tipografía y la página impresa durante el Renacimiento en Italia, Alemania e Inglaterra.		Video sobre las reglas y estructura de la tipografía y la página impresa durante el Renacimiento en Italia, Alemania e Inglaterra. Realizar mapa conceptual. (Valor de la actividad: 5 puntos).

9		Ordenar las reglas y estructura de la tipografía y la página impresa durante el Renacimiento en Italia, Alemania e Inglaterra.	Lectura de las páginas 44 - 67 del libro Graphic design: a new history. Autor: Stephen J. Eskilson. (Valor de la actividad: 0 puntos). Entrega del diagrama de Venn. (Valor de la actividad: 5 puntos)
10 y 11		Desarrollar una revista digital sobre las reglas y estructura de la tipografía y la página impresa durante el Renacimiento en Italia, Alemania e Inglaterra.	Participar en la elaboración de la revista digital. (Valor de la actividad: 3 puntos). Elaboración de la infografía. (Valor de la actividad: 15 puntos).
12	Procesos de producción en diferentes áreas del diseño gráfico desde la revolución industrial hasta los inicios del siglo XXI.	Identificar los procesos de producción en diferentes áreas del diseño gráfico desde la revolución industrial hasta los inicios del siglo XXI.	Lectura de los capítulos 18 y 19 del libro de Historia del diseño gráfico. Autor: Philip B. Meggs. (Valor de la actividad: 0 puntos). 10 aciertos en el ejercicio: sopa de letras, equivalen a 5 puntos. (Valor de la actividad: 5 puntos).
13		Sintetizar los procesos de producción en diferentes áreas del diseño gráfico desde la revolución industrial hasta los inicios del siglo XXI.	Video sobre los procesos de producción en diferentes áreas del diseño gráfico desde la revolución industrial hasta los inicios del siglo XXI. Esquema de secuencias simple. (Valor de la actividad: 5 puntos).
14		Ordenar cronológicamente los procesos de producción en diferentes áreas del diseño gráfico desde la revolución industrial hasta los inicios del siglo XXI.	Lectura del capítulo 12 del libro Graphic design: a new history. Autor: Stephen J. Eskilson. Elaboración de la línea del tiempo. (Valor de la actividad: 5 puntos).
15 y 16		Diseñar un proceso de producción en un área del diseño gráfico.	Participación en el proyecto colaborativo. (Valor de la actividad: 3 puntos). Elaboración del proyecto colaborativo del diseño de un proceso de producción en un área del diseño gráfico. (Valor de la actividad: 16 puntos).

VIII. Metodología y estrategias didácticas

Metodología Institucional:

- a) Elaboración de ensayos, monografías e investigaciones (según el nivel) consultando fuentes bibliográficas, hemerográficas y en Internet.
- b) Elaboración de reportes de lectura de artículos en lengua inglesa, actuales y relevantes

Estrategias del Modelo UACJ Visión 2020 recomendadas para el curso:

- a) aproximación empírica a la realidad
- b) búsqueda, organización y recuperación de información
- c) comunicación horizontal
- d) descubrimiento
- e) ejecución-ejercitación
- f) elección, decisión
- g) evaluación
- h) experimentación
- i) extrapolación y transferencia
- j) internalización
- k) investigación
- l) meta cognitivas
- m) planeación, previsión y anticipación
- n) problematización
- o) proceso de pensamiento lógico y crítico

IX. Criterios de evaluación y acreditación

a) **Institucionales de acreditación:**

Acreditación mínima de 80% de clases programadas

Entrega oportuna de trabajos

Calificación ordinaria mínima de

7.0

Permite examen único:

No

b) **Evaluación del curso**

Acreditación de los temas mediante los siguientes porcentajes:

7 actividades de 12 puntos cada una - 84 puntos

1 actividad de 16 puntos cada una - 16 puntos

Total - 100 puntos

X. Bibliografía

Bibliografía Obligatoria:

Meggs, Philip B. Historia del diseño gráfico. Tercera edición. México: McGraw Hill, 2008.

Bibliografía complementaria y de apoyo:

Satué, Enric. El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días. 11ª ed. Madrid: Alianza, 2004.

Bibliografía de lengua extranjera:

Eskilson, Stephen J. Graphic design: a new history. New Haven: Yale University Press, c2007.

XI. Perfil deseable del docente

Estudios de licenciatura y/o maestría en el área de la historia área similar.

XII. Institucionalización

Responsable del Departamento: Mtra. Guadalupe Gaytán Aguirre.

Coordinador/a del Programa: Mtra. Tayde Mancillas Trejo.

Fecha de elaboración: 14 de febrero 2011.

Elaboró: Mtro. Calli Ojeda

Fecha de rediseño: Diciembre 2016.

Rediseño: Mtro. Calli Ojeda