



PROGRAMA DE ASIGNATURA

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1.1.Nombre de la materia:	Taller de diseño gráfico II	1.2. Código de la materia (NRC):	
1.3.Departamento:	Proyectos de comunicación	1.4.Código de Departamento	
1.5.Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	
10 hrs/sem	30 horas		130 horas
1.6.Créditos:	1.7.Tipo de curso (modalidad)	1.8.Nivel de formación profesional:	
15	Curso - taller		Licenciatura

2. ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN QUE SE IMPARTE

Área de formación:	Básica particular obligatoria
Carrera:	LICENCIATURA EN DISEÑO PARA LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

MISIÓN:

El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una dependencia de la Universidad de Guadalajara dedicada a formar profesionistas de calidad, innovadores y comprometidos en las disciplinas de las artes, la arquitectura y el diseño.

En el ámbito de la cultura y la extensión, enfrenta retos de generación y aplicación del conocimiento, educativos y de investigación científica y tecnológica, en un marco de respeto y sustentabilidad para mejorar el entorno social.



PROGRAMA DE ASIGNATURA

VISIÓN:

El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una de las mejores opciones educativas en las artes, la arquitectura y el diseño, con fundamento en los procesos creativos y la investigación científica y tecnológica.

Cuenta con liderazgo académico internacional, consolidado en la calidad de sus programas educativos. Sus egresados satisfacen con relevante capacidad las demandas sociales, ambientales, productivas y culturales de México y su Región.

PERFIL DE EGRESO:

El egresado de la licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica será un profesional capaz de identificar, analizar y diagnosticar necesidades de comunicación gráfica para planear, proponer, producir y coordinar proyectos funcionales y efectivos, de diseño gráfico centrados en el usuario, a través de medios impresos, digitales y alternos, sustentados en un proceso creativo y metodológico que resuelvan problemas de comunicación a nivel local, nacional e internacional, en beneficio del ámbito social y productivo, considerando la ética, responsabilidad social, innovación, sostenibilidad y actuando con sensibilidad y una actitud crítica respecto al entorno y al ser humano.

RELACIÓN DE LA MATERIA CON EL PERFIL DE EGRESO:

El egresado será capaz de desarrollar la composición de un producto de diseño gráfico de manera estética y funcional.

MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:

- Taller de diseño gráfico I
- Morfología de la letra
- Fundamentos de diseño Bidimensional
- Representación y edición digital I
- Educación visual
- Representación y edición digital II
- Proyectos de diseño gráfico I
- Proyectos fotográficos para la comunicación gráfica
- Procesos metodológicos de la investigación en comunicación gráfica

3. OBJETIVOS GENERALES: Lo que el alumno deba saber hacer al finalizar el curso



PROGRAMA DE ASIGNATURA

3.1. INFORMATIVOS (conocer, comprender, manejar)

Objetivo general:

El alumno desarrollará propuestas de diseño basadas en criterios de composición visual, considerando parámetros de calidad gráfica.

- a. Comprenderá el concepto de composición visual
- b. determinará que existen diversos esquemas compositivos básicos aplicables en la comunicación visual.
- c. Explorará diversos recursos de representación plástica con el propósito de representar la profundidad y el espacio en la composición visual.
- d. Aplicará diversos formatos, encuadres y jerarquías para representar un tema de forma efectiva.
- e. Desarrollará sistemas reticulares para fines no editoriales y editoriales con el propósito de componer imágenes y texto por separado y de combinación.
- f. Manejará técnicas visuales compositivas que le permita potenciar el significado de narrativas simples y complejas.

Considerará la pertinencia del nivel de iconicidad, uso del color, estilo, calidad gráfica y los criterios de producción como parte de los elementos de una composición visual funcional

3.2. FORMATIVOS (INTELECTUAL: habilidades, destrezas; HUMANO: actitudes, valores; SOCIAL: cooperación, tolerancia; PROFESIONAL: formación integral)

El alumno aplicará la creatividad en el proceso de producción del diseño gráfico.

El alumno emitirá juicios de valor estético en un producto de diseño gráfico.

El alumno trabajará con respeto y tolerancia.

El alumno desarrollará la capacidad crítica y autocritica constructiva para la mejora de los trabajos.

El alumno trabajará con respeto y responsabilidad con su entorno, el medio ambiente y la sociedad.

4. CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL

Unidad 1: Arte, Diseño, Estética y Composición

Objetivo de la Unidad: Desarrollar la capacidad de apreciación estética y la composición en diversas obras gráficas.

1.1 Las Corrientes artísticas y el diseño gráfico.

- 1.1.1 Las corrientes artísticas
- 1.1.2 La clasificación de las artes; Las Bellas Artes, las artes superiores y las artes menores.
- 1.1.3 Las artes aplicadas y El diseño Gráfico
- 1.1.4 Definición y diferencia entre arte y diseño gráfico.

1.2 Áreas y productos del diseño gráfico.

- [a) Diseño Editorial, b) Diseño de Campañas (Institucionales, Sociales, Publicitarias, c) Diseño Multimedia, d) Diseño de embalaje o Packaging, e) Diseño de Marca e Imagen Corporativa, f) Diseño en Señalética, g) Diseño Tipográfico.] [Productos del Diseño Gráfico (Identificadores gráficos corporativos y de producto, productos Editoriales, Campañas, Carteles, Empaques, Ilustraciones, Animaciones, Fotografía, Identidad visual, Publicidad, Video.]

1.3 Las corrientes estéticas y los cánones de belleza en la historia.

- 1.3.1 (Grecia, Edad media, Renacimiento, Contemporánea).



PROGRAMA DE ASIGNATURA

- 1.3.2 La estética de productos no artísticos
- 1.3.3 La calidad gráfica

1.4 La Composición

- 1.4.1 *Los elementos básicos de la composición* (Punto, línea, forma, textura, contraste, tono)
- 1.4.2 *Los principios de organización visual*: Los conceptos básicos en la composición (Unidad, Ritmo, Proporción, Escala, Jerarquización).
- 1.4.3 *Los esquemas compositivos básicos*
(Los esquemas compositivos básicos: Composición centralizada, Composición triangular, Composición en diagonal, Composición en equis o aspas, Composición ovalada, Composición en círculo, Composición en friso, Composición en "L", Composición en "S", Composición con letras).

1.5 Análisis de diversos productos del diseño y el arte.

- 1.5.1 Análisis Estético
- 1.5.2 Análisis funcional o comunicacional
- 1.5.3 Análisis de la estructura compositiva
- 1.5.4 Análisis de la pieza y la influencia de las corrientes artísticas.

Unidad 2: Métodos y Técnicas para la composición.

Objetivo de la unidad: realizar ejercicios aplicando las técnicas de composición para su desarrollo en la emisión de mensajes de baja complejidad, realizando la correcta jerarquización de la información.

2.1 El Método y el proceso de diseño

2.2 El proceso de comunicación. (el emisor, el receptor o perceptor, el medio, el mensaje y la codificación).

2.3 El mensaje

- Semiótica visual
- El código (El Signo, Tipos de Signo, La función connotativa y la función denotativa).
- Encuadre

2.4 Gramática del plano

- 2.4.1. Plano amplio
- 2.4.2. Plano medio
- 2.4.3. Plano cerrado

2.5 El brief de diseño

- El pedido
- El brief técnico
- El brief emocional

2.6 Jerarquización de la información



PROGRAMA DE ASIGNATURA

La jerarquía visual

2.6.1. La atracción y valor de atención

2.6.2. Las jerarquías visuales

2.6.3. Los agrupamientos

2.6.4. La unidad visual

2.7 Técnicas de composición I

2.4.1 La simetría

2.4.2 La Ley de la balanza

2.4.3 La regla de tercios

Unidad 3: La Composición en los Productos del Diseño

Objetivo: Conocer, manejar y aplicar los métodos y sistemas para la composición en piezas de comunicación gráfica.

3.1 Técnicas de composición II

3.1.1 La Sección aurea

3.1.2 La Simetría Dinámica

3.1.3 Sistemas de Retículas

La Retícula constructiva (primaria, secundaria y terciaria)

La Retícula de Reproducción

La Retícula de Modulación

La Retícula por Columnas

La Retícula Modular

La Retícula Jerárquica

3.2 Los productos editoriales

El libro, El manual, El folleto, Cartel

Anatomía del libro

3.3 Desarrollando composiciones en proyectos de Diseño

Signos identificadores

Mallas o patrones

Papelería personal

Cartel



PROGRAMA DE ASIGNATURA

5. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE: Especificar sólo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el AVANCE PROGRAMÁTICO (anexo)

Aula inversa, Debate, motivación, recuperación de conocimientos previos, trabajo colaborativo, proyectos y técnicas expositivas.

6. MÉTODOS Y FORMAS DE EVALUACIÓN: Especificar los criterios y mecanismos (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

El estudiante para poder ser evaluado, debe cubrir los siguientes criterios:

80% de asistencias

80% de ejercicios y tareas

100% de proyectos entregado

Tópicos de evaluación

- | | |
|--|------|
| - Participación en visitas y exposiciones: | 5 % |
| - Lecturas | 10 % |
| - Evaluaciones | 5 % |
| - Ejercicios y Desarrollos: | 80% |

Unidad I 20 %

Unidad II 20%

Unidad III 40%

7. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Ambrose, G. et Harris, P. (2004). *Fundamentos del diseño creativo*. Singapur: Parramón. 741.6071AMB

Donis, D.A. (2017). *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual*. Barcelona: GG; 302.222DON

Elam, K. (2007). *Sistemas reticulares: Principios para organizar la tipografía*. Barcelona: GG; 682.22ELA 2006.

Lupton, E. et Cole Phillips, J. (2016). *Diseño gráfico: Nuevos fundamentos*. Barcelona: GG; 741.6LUP

Müller - Brockmann, J. (2012). *Sistemas de retículas*. Barcelona: GG; 741.6042JOS; 686.224MUL

Samara, T. (2006). *Diseñar con o sin retícula*. Barcelona: GG; 686.224SAM



PROGRAMA DE ASIGNATURA

ELABORADO POR:

*Mónica González Castañeda
Sonia Cervantes Dueñas
Mariana Nohemí Campos Plascencia
Enrique Sandoval González
Gustavo Godínez Cueto
Eduardo Galindo Flores
Ricardo Gómez Rubio*

FECHA DE ACTUALIZACIÓN:

24 de agosto de 2020