

## CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

### I. Identificadores de la asignatura

<b>Instituto:</b>	IADA	<b>Modalidad:</b>	Presencial
<b>Departamento:</b>	Diseño	<b>Créditos:</b>	8
<b>Materia:</b>	DISEÑO I	<b>Carácter:</b>	Obligatoria
<b>Programa:</b>	Licenciatura en Diseño de Interiores	<b>Tipo:</b>	Teórico-práctico
<b>Clave:</b>	DIS 2001- 97	<b>Horas:</b>	96 horas al semestre
<b>Nivel:</b>	Principiante	<b>Teoría:</b>	48 hrs
		<b>Práctica:</b>	48 horas

### II. Ubicación

**Antecedentes:**  
Preparatoria

Clave DIS 2002-97

**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 a 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 cómo 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 estudiante 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 ESTUDIANTE 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.



	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Visuales: forma, medida, color y textura.</li> <li>▪ De relación: dirección, posición, espacio y gravedad.</li> <li>▪ Prácticos.</li> </ul> <p>2.2. La forma como plano.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Clasificación de la forma: geométricas, orgánicas, rectilíneas, accidentales, irregulares y manuscritas.</li> <li>▪ Interrelación de formas: Distanciamiento, toque, superposición, penetración, unión, sustracción, intersección y coincidencia.</li> </ul>	<p><i>Terminar este tema 2.1, con el elemento de plano, utilizando el mismo material y el mismo rostro. Todo esto con el fin de que el alumno pueda percibir los efectos de luz sombra y penumbra en sus diferentes representaciones conceptuales.</i></p> <p><b>Semana 5</b></p> <p><i>Trabajar con diferentes tipos de texturas táctiles un diseño libre. Bocetare previo.</i></p> <p><b>Semana 6</b></p> <p><i>Realizar una serie de trabajos siguiendo el tema elementos de relación, donde podamos aplicar sus diferentes elementos en una sola imagen. Utilizar cartulina iris de colores primarios.</i></p> <p><b>Semana 7</b></p> <p><i>Realizar un trabajo sobre las funciones de los elementos, representándolos con revista. Esto con la finalidad de que el alumno se dé cuenta que dichos elementos los puede encontrar en la vida real.</i></p> <p><i>Realizar un trabajo donde el alumno aplique un tipo de clasificación de planos con las ocho interrelaciones de formas, logrando con esto una sola imagen que los relacione entre sí. Bocetaje previo. Utilizar cartulina iris, colores primarios.</i></p> <p><b>Semana 8</b></p> <p><i>En este tema el alumno reconocerá los diferentes tipos de fondos, realizando una serie de trabajos de fondo y figura. Utilizar revista e iris.</i></p>
--	---	---




### **VIII. Metodología y estrategias didácticas**

#### **Metodología Institucional:**

Análisis de lecturas, comprensión, y aplicación de las mismas, realizando proyectos bidimensionales prácticos visuales basados de acuerdo a la percepción.

#### **Estrategias del Modelo UACJ Visión 2020 recomendadas para el curso:**

- a) Motivar al estudiante a llevar acabo investigaciones de manera autodidacta para poder 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**

- Fundamentos del Diseño, Wusius Wong.
- Teoría del Color, Wusius Wong.
- Fundamentos del Diseño, Scott.
- Diseño y comunicación visual. Munari, Bruno (1980). Ed. GG

### **B) Bibliografía de lengua extranjera**

- Colorful optical ilusions. Nurosi, Aki y Shulman (2004)

### **C) Bibliografía complementaria y de apoyo**

- Forma, color y significados, Ortiz. Ed. Trillas
- Teoría del Color, Wuicius Wong.
- Fundamentos del Diseño, Scott.

#### **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:** Mtra. Cristina Macías Domínguez

**Fecha de elaboración:** 27 de noviembre de 2012

**Elaboró:** Mónica Pedroza Téllez

**Fecha de rediseño:** Diciembre 2016

**Rediseño:** Esperanza Yepo Yong