

CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

I. Identificadores de la asignatura			
Instituto:	IADA	Modalidad:	Presencial
Departamento:	Diseño	Créditos:	8
Materia:	Metodología del Diseño Gráfico	Carácter:	Obligatoria
Programa:	Licenciatura en Diseño Gráfico	Tipo:	Taller
Clave:	DIS-1407-00		
Nivel:	Principiante		
Horas:	6 por semana	Teoría: 2	Práctica: 4

II. Ubicación	
Antecedentes:	Clave
Diseño 1	DIS-2004-00
Diseño 2	DIS-2324-00
Introducción Teoría del Diseño	DIS-2005-00
Consecuente:	
Diseño tipográfico	DIS-1412-00
Identidad y sistemas visuales	DIS-1413-00
Infodiseño	DIS-1414-00

III. Antecedentes
Conocimientos: Conocimientos básicos de teoría del diseño y computación, conocimientos humanísticos, cultura local y global.
Habilidades: De pensamiento, informativa, para el uso de tecnologías y de aplicación del conocimiento.
Actitudes y valores: Respeto, honestidad, autodeterminación, actitud crítica, valores estéticos, identidad cultural, responsabilidad y puntualidad.

IV. Propósitos Generales

Los propósitos fundamentales del curso son:

Conocer el nacimiento y evolución de los métodos de diseño en el contexto mundial, analizar sus procesos y aplicarlo con el fin de comprender su funcionamiento para posteriormente desarrollar métodos enfocados a proyectos específicos.

Que el alumno sea capaz de reconocer distintos acercamientos metodológicos para conceptualizar y desarrollar su proyecto que pueda ofrecer una solución de diseño a una problemática de contenido gráfico o visual.

V. Compromisos formativos

Intelectual: El estudiante comprenderá la importancia de utilizar procesos y métodos para el desarrollo de proyectos de diseño y conocerá los pasos principales que le permitan desarrollar y aplicar dichos métodos.

Humano: El estudiante reflexionará acerca de las implicaciones sociales, culturales y éticas en el desarrollo de los proyectos de diseño.

Social: El estudiante analizará las repercusiones de una correcta planeación del proyecto de diseño.

Profesional: El estudiante será capaz de desarrollar y aplicar procesos y métodos de diseño que le permitan alcanzar estrategias adecuadas y verificables para la obtención de los objetivos del proyecto.

VI. Condiciones de operación

Espacio: Aula

Laboratorio: Mobiliario: Mesabancos y sillas

Población: 20

Material de uso frecuente:

A) Computadora

B) Proyector

Condiciones especiales: No aplica

VII. Contenidos y tiempos estimados

Temas	Contenidos	Actividades
SEMANA 1 3 sesiones (no. 1 a 3)		
INTRODUCCIÓN	Presentación del docente y grupo. Reglamento, objetivos y Desarrollo del curso (Carta descriptiva)	Dinámica de presentación
	Definiciones de Diseño, Diseño Gráfico, Rol Social del Diseñador Gráfico	Investigación y debate en clase sobre los conceptos. Lectura: ¿Qué es y para qué sirve el Diseño Gráfico?
	Alcances del Diseño Gráfico	Exposición de ideas acerca de la lectura solicitada, y elaboración de un resumen en clase.
SEMANA 2 3 sesiones (no. 4 a 6)		
CRONOLOGÍA DEL DISEÑO	Importancia del diseño a través del tiempo.	Creación de una línea del tiempo por parte del alumno. Divisiones: 1 - Siglo 0 hacia atrás 2 - Siglo 0 al XV 3 - S. XVI al XIX 4 - S. XX
SEMANA 3 3 sesiones (no. 7 a 9)		
CRONOLOGÍA DEL DISEÑO	Importancia del diseño a través del tiempo.	Trabajo en grupo o por equipos Creación de una línea del tiempo por parte del alumno y exposición

<p>SEMANA 4 3 sesiones (no. 10 a 12)</p> <p>DIFERENCIA ENTRE MÉTODO, PROCESO, METODOLOGÍA, TÉCNICA, CIENCIA, MÉTODO CIENTÍFICO</p> <p>10 PRINCIPIOS DEL DISEÑO SEGÚN BRAUN</p>	<p>Definiciones formales de los conceptos</p> <p>Investigación</p>	<p>Debate sobre los conceptos expuestos en clase.</p> <p>Debate en clase sobre la temática</p> <p>Creación de un Logotipo personal</p>
<p>SEMANA 5 3 sesiones (no. 13 a 15)</p> <p>ELABORACIÓN DEL LOGOTIPO PERSONAL</p>		<p>Trabajo en clase sobre su logotipo y entrega al final de la semana</p> <p>Lectura: Creación y diseño</p>
<p>SEMANA 6 3 sesiones (no. 16 a 18)</p> <p>ARTE Y DISEÑO</p> <p>ERAS Y VISIONES DEL DISEÑO</p>	<p>Diferencias entre las Bellas Artes y Diseño</p> <p>Análisis de los objetivos del diseño.</p>	<p>Exposición de ideas acerca de la lectura solicitada, y elaboración de un resumen en clase.</p> <p>Lectura: Ciencia y Arte</p> <p>Lectura: Diseño, Estrategias y Tácticas</p>
<p>SEMANA 7 3 sesiones (no. 19 a 21)</p> <p>MÉTODOS DE DISEÑO</p>	<p>Revisión de las Metodologías de los Teóricos de Diseño (Bruno Munari, Crhistopher Jones, Abraham Moles, Gui Bonsiepe, Jordi Llovet, Oscar Olea y Carlos González Lobo, ULM, UAM)</p>	<p>Exposición de ideas acerca de la lectura solicitada, y elaboración de un resumen en clase.</p> <p>(APLICACIÓN DE EXAMEN)</p>
		<p>Exposición por parte de profesor y alumnos.</p>

<p>SEMANA 8 3 sesiones (no. 22 a 24)</p> <p>MÉTODOS DE DISEÑO</p>	<p>Revisión de las Metodologías de los Teóricos de Diseño (Bruno Munari, Crhistopher Jones, Abraham Moles, Gui Bonsiepe, Jordi Llovet, Oscar Olea y Carlos González Lobo, ULM, UAM)</p>	<p>Exposición por parte de profesor y alumnos.</p>
<p>MÉTODOS DE DISEÑO</p>	<p>Revisión de los Procesos Metodológicos de Diseñadores Nacionales y Locales (presentación de diseñador/artista enfocado en su método de diseño y creativo)</p>	<p>Exposición por parte de profesor y alumnos.</p>
<p>SEMANA 9 3 sesiones (no. 25 a 27)</p> <p>ETNOGRAFIA</p>	<p>Relaciones de la etnografía con la cuestión vernácula en el diseño</p>	<p>Lectura: El usuario en el proceso de diseño</p>
<p>PROYECTO: DISEÑO DE APLICACIONES GRÁFICAS</p>	<p>Aplicación de una metodología propia a una problemática social local</p>	<p>Selección de una aplicación (3), revisión y bocetaje en clase.</p>
<p>SEMANA 10 3 sesiones (no. 28 a 30)</p> <p>PROYECTO: DISEÑO DE APLICACIONES GRÁFICAS</p>	<p>Aplicación de una metodología propia a una problemática social local</p>	<p>Selección de una aplicación (3), revisión y bocetaje en clase.</p>
<p>SEMANA 11 3 sesiones (no. 31 a 33)</p> <p>PROYECTO: DISEÑO DE APLICACIONES GRÁFICAS</p>	<p>Aplicación de una metodología propia a una problemática social local</p>	<p>Exposición de proyectos</p>
<p>SEMANA 12 3 sesiones (no. 34 a 36)</p>	<p>Resumen de metodologías de diseñadores internacionales y locales, así como etnografía.</p>	<p>(APLICACIÓN DE EXAMEN)</p>

- b) Trabajo en equipo o grupal, provee la oportunidad de que los alumnos aprendan de unos a otros.
- c) Aprendizaje flexible y sensitivo al contexto. Solución de problemas de la vida real que les rodea.
- d) Adquisición de valores para el desarrollo personal y la competencia profesional.

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

Nota: Trabajos que se entreguen con faltas ortográficas (de 3 a 5) no serán evaluados.

Acreditación de los temas mediante los siguientes porcentajes:

Escritos, resúmenes y lecturas:	15%
Proyectos parciales:	35%
Exámenes:	20%
Exposiciones:	10%
Proyecto final (conclusiones)	20%

--

X. Bibliografía
a) Bibliografía Obligatoria: <ol style="list-style-type: none">1. Frascara, Jorge, <i>Diseño Gráfico para la gente</i>, Infinito, Argentina, 2004.2. Rodríguez Morales, Luis, <i>Diseño, Estrategia y Táctica</i>, Siglo XXI, México, 2004.3. Simón Sol, Gabriel, <i>La trama del Diseño</i>, Designio, México, 2010.4. Vilchis, Luz del Carmen, <i>Metodología del Diseño, Fundamentos Teóricos</i>, Centro Juan Acha, México, 2002.
b) Bibliografía de Lengua Extranjera: <ol style="list-style-type: none">1. Chapman, Jonathan, <i>Emotionally, durable design. Objets, experiences and empathy</i>, Earthscan Publications Limited, Estados Unidos, 2005.2. Noble, Ian y Bestly, Russell, <i>Visual Research. An introduction to research methodologies in graphic design</i>, AVA, 2005.3. Kumar, Vijay, <i>101 Design Methods</i>. Ed. John Wiley & Sons. 2011.
c) Bibliografía Complementaria y de Apoyo: <ol style="list-style-type: none">1. Bayazit, Nigan, Investigating Design: a review of forty years of Design Research, en <i>Design Issues</i>, Vol. 20, #1, 2004, Instituto de Tecnología de Massachussetts, consultado en http://mitpress.mit.edu/journals/pdf/desi_20_1_16_0.pdf2. Hileman Rhodes, Design methods. Seeds of human futures en www.smsys.com/pub/dsgnmeth.pdf

X. Perfil deseable del docente
Maestro en Diseño Gráfico, con experiencia en el ámbito laboral.

XI. Institucionalización

Responsable del Departamento: Mtra. Guadalupe Gaytán Aguirre

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

Fecha de elaboración: Diciembre 2013

Elaboró: Lic. Tomás Márquez, Lic. Cristina Gabriela Parra, Lic. Ricardo Sánchez.