

PROGRAMA DESGLOSADO
FECHA DE ELABORACIÓN: junio, 2013

LICENCIATURA: Diseño y Comunicación Visual
MATERIA: Diseño I
CATEDRÁTICO: García Martínez J. Omar

SEMESTRE: 1º
HORAS DE CLASE A LA SEMANA: 06

OBJETIVO:	Introducir al alumno en el conocimiento teórico-práctico de los factores del diseño para empezar a comprender y manejar los principios del lenguaje visual.
------------------	---

TEMAS Y SUBTEMAS	OBJETIVOS PARTICULARES	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA	MATERIAL DIDÁCTICO	VERIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EXTRACLASE	BIBLIOGRAFÍA (NÚMERO DE REFERENCIA)
Unidad 1 Contexto del Diseño 1.- Historia del Diseño 2.- Áreas del conocimiento y de aplicación del diseño	El alumno comprenderá el origen, desarrollo y función del diseño y la comunicación visual.	1.- El alumno realizará un trabajo creativo para explicar la historia y el sentido del diseño y la comunicación visual.	Pizarrón. Presentaciones de diapositivas. Materiales de muestra.	Ejercicios en clase individuales y por equipos. Tareas. Paneles de discusión. Juegos. Diálogos.	Las actividades extraclase en este semestre tienen como objeto fundamental el desbloqueo de la creatividad y la integración grupal. Se desarrollan como dinámicas grupales y su calendarización depende de diversos factores. No obstante, todas sin excepción se aterrizan en el desarrollo de trabajos gráficos vinculados con alguno de los temas del programa.	1, 5, 7
Unidad 2 Factores del diseño 1.- Factores formales 2.- Factores de relación 3.- Factores prácticos 4.- Factores humanos 5.- Factores económicos	El alumno analizará e identificará los llamados factores o elementos del diseño entendiéndolos como las bases elementales de la creación gráfica.	1.- Análisis de imágenes existentes (impresos diversos). 2.- Creación de imágenes libres para su análisis posterior. 3.- Creación de imágenes bajo la condicionante de manejo de factores previamente establecidos.				1, 3, 7
Unidad 3 Interacción de las formas 1.- Formas básicas 2.- Interacciones	El alumno desarrollará un concepto propio de las formas y entenderá, a partir del análisis, las diversas posibilidades de interacción	1.- Análisis de imágenes existentes 2.- Creación de imágenes para plantear la comprensión de los conceptos				1, 3, 7

<p>3.- Connotaciones básicas psicológicas de la forma</p> <p>Unidad 4 Tramas, redes y retículas 1.- Red, módulo, submódulo y supermódulo 2.- Redes formales o regulares 3.- Redes semiformales o semirregulares 4.- Redes informales o irregulares 5.- Soluciones matemáticas 6.- Soluciones geométricas</p> <p>Unidad 5 Sección áurea 1.- Serie de Fibonacci 2.- Seccionamiento áureo del espacio bidimensional 2.1.- Matemático 2.2.- Geométrico</p> <p>Unidad 6 Textura 1.- Textura táctil 2.- Textura visual 3.- Textura virtual</p>	<p>de las mismas.</p> <p>El alumno será capaz de entender los conceptos de trama, red y retícula como recursos de estructuración y composición del producto gráfico.</p> <p>El alumno conocerá y aplicará el seccionamiento áureo como base estructural de elementos gráficos.</p> <p>El alumno comprenderá y manejará el valor de la textura como elemento de refuerzo de la función comunicativa de un producto gráfico.</p>	<p>1.- Aplicación de redes a imágenes existentes para entender los conceptos de composición y proporción 2.- Creación de redes para articular elementos compositivos de imágenes propias.</p> <p>1.- Aplicación de reticulados áureos a reproducciones de obras clásicas para comprender su funcionamiento 2.- Creación de redes áureas para desarrollar mosaicos abstractos 3.- Aplicación de la sección áurea para crear gráficos comunicacionales.</p> <p>1.- Búsqueda de texturas impresas para interpretar sus posibles valores comunicativos 2.- Elaboración de texturas táctiles con bases reticulares 3.- Creación de texturas por "frotage" 4.- Articulación de composiciones gráficas con las texturas elaboradas</p>				<p>1, 2, 3, 4, 6, 7</p> <p>1, 2, 3, 4, 6, 7</p> <p>1, 2, 3, 4, 6, 7</p>
--	--	---	--	--	--	---

BIBLIOGRAFÍA

NÚMERO	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA O DE TEXTO	NÚMERO	BIBLIOGRAFÍA DE CONSULTA O DE APOYO Y ELECTRÓNICA
1	LEXICO TECNICO DE LAS ARTES PLASTICAS Crespi, Irene. Ferrario, Jorge Ed. Universitaria de Buenos Aires, Argentina		
2	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Gillam Scott, Robert Ed. LIMUSA. México		
3	PUNTO Y LINEA SOBRE EL PLANO Kandinsky, Vassily Ed. EDICIONES COYOACAN		
4	DISEÑO Y COMUNICACION VISUAL Munari, Bruno Col. Diseño Ed. Gustavo Gili		
5	EL DISEÑO GRÁFICO DESDE LOS ORÍGENES HASTA NUESTROS DÍAS Satue, Enric Ed. Alianza. Barcelona		
6	COMUNICACION GRAFICA Turnbull, Arthur T. Baird, Russell N. Ed. Trillas		
7	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BI Y TRIDIMENSIONAL Wong, Wucius Ed. Gustavo Gili		

ACUERDOS DE EVALUACIÓN

Para la evaluación se contemplan, aunque de manera flexible en función del desempeño, compromiso, actitud, habilidades y conocimientos previos, las siguientes variables:

- Asistencia
- Puntualidad

- Puntualidad de entrega
- Limpieza
- Porcentaje de entregas
- Evolución creativa
- Evolución técnica

La evaluación final es una decisión que se lleva a cabo a través del análisis discutido entre el alumno, el profesor adjunto (si lo hubiere) y el profesor titular sobre el desarrollo evolutivo del alumno en base a una revisión integral de los trabajos desarrollados y los conocimientos adquiridos durante el semestre. El alumno deberá explicar los objetivos que se siguieron en el desarrollo de los trabajos y el profesor podrá preguntar lo que considere necesario sobre los mismos a fin de verificar el aprendizaje. En caso de ser requerido, el alumno presentará un examen escrito sobre los temas no respondidos satisfactoriamente en fecha acordada.