



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Diseño Integrador II

| | | | |
|-------------------------------|------------------------|---|---------------------------|
| Clave: | Semestre: 2º | Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional | No. Créditos: 9 |
| Carácter: Obligatoria | | Horas | Horas por semana |
| Tipo: Teórico-Práctica | | Teoría: 3 | Práctica: 3 |
| | | 6 | |
| Modalidad: Curso | | Duración del programa: 16 semanas | |
| Total de Horas 96 | | | |

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Diseño Integrador I.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Aplicar los principios teórico-prácticos de los fundamentos del diseño y sus procesos de construcción para la configuración y el desarrollo de mensajes visuales a través de medios análogos y digitales, en soportes bi y tridimensionales.

Objetivos específicos:

1. Identificar y aplicar las fases metodológicas para la construcción del diseño.
2. Aplicar los fundamentos del diseño y la comunicación visual así como su relación con las estrategias compositivas en la construcción de diseños bi y tridimensionales.
3. Fomentar el desarrollo de capacidades cognitivas, perceptivas y psicomotrices mediante el uso de herramientas y técnicas de representación (analógica, digital e híbrida).
4. Fomentar el desarrollo de bases argumentativas para propuestas de diseño.
5. Promover el desarrollo de habilidades creativas y de resolución de problemas propios del diseño.
6. Experimentar con actividades que involucren trabajo individual y en equipo como estrategia de desarrollo formativo en las diferentes áreas del diseño y la comunicación visual.
7. Fomentar el desarrollo de capacidades para la crítica y autocrítica que cuestionen y valoren la diversidad en las propuestas y soluciones de diseño.
8. Experimentar con herramientas digitales para la solución de problemas de diseño.

Índice Temático

| Unidad | Tema | Horas | |
|-----------------------------|------------------------------------|----------|-----------|
| | | Teóricas | Prácticas |
| 1 | Estructura del espacio compositivo | 16 | 16 |
| 2 | Definición y percepción del color. | 16 | 16 |
| 3 | Proceso de construcción del diseño | 16 | 16 |
| Total de horas: | | 48 | 48 |
| Suma total de horas: | | 96 | |

| Contenido Temático | |
|--------------------|---|
| Unidad | Temas y subtemas |
| 1 | <p>Estructura del espacio compositivo</p> <p>1.1. Sistemas modulares.</p> <p>1.1.1 Red, módulo, submódulo y supermódulo.</p> <p>1.1.2 Redes formales o regulares.</p> <p>1.1.3 Redes semiformales o semirregulares.</p> <p>1.1.4 Redes informales o irregulares.</p> <p>1.1.5 Tramas.</p> <p>1.1.6 Retículas.</p> <p>1.2. Sistemas de proporción armónica.</p> <p>1.2.1 Serie de Fibonacci.</p> <p>1.2.2 Sección áurea del espacio bidimensional.</p> <p>1.2.3 Rectángulos estáticos y dinámicos.</p> <p>1.2.4 Ley de los tercios.</p> |
| 2 | <p>Definición y percepción del color.</p> <p>2.1. Teoría física del color.</p> <p>2.1.1 Color luz.</p> <p>2.1.2 Síntesis aditiva.</p> <p>2.1.3 Luces primarias y secundarias</p> <p>2.1.4 Luces complementarias</p> <p>2.2 Teoría química del color.</p> <p>2.2.1 Color pigmento.</p> <p>2.2.3 Síntesis sustractiva.</p> <p>2.2.3 Colores primarios y secundarios.</p> <p>2.2.4 Colores complementarios.</p> <p>2.3 Dimensiones y armonía del color.</p> <p>2.3.1 Matiz, valor, saturación.</p> <p>2.3.2 Armonía por analogía.</p> <p>2.3.2.1 Monocromía y policromía.</p> <p>2.3.2.2 Colores cálidos y fríos.</p> <p>2.3.2.3 Analogía de matiz, valor y saturación.</p> <p>2.3.3. Armonía por contraste.</p> <p>2.3.3.1 Contraste de color en sí mismo.</p> <p>2.3.3.2 Contraste claro-oscuro.</p> <p>2.3.3.3 Contraste caliente-frío.</p> <p>2.3.3.4 Contraste de complementarios.</p> <p>2.3.3.5 Contraste simultáneo.</p> <p>2.3.3.6 Contraste cualitativo.</p> <p>2.3.3.7 Contraste cuantitativo.</p> <p>2.4. Aplicaciones y usos en el diseño.</p> <p>2.4.1. Psicología y lenguaje del color.</p> <p>2.4.2. El color como elemento comunicativo.</p> <p>2.4.3. El color como elemento compositivo.</p> <p>2.4.4. Reproducción del color: Análoga y digital.</p> |

| | |
|---|---|
| 3 | Proceso de construcción del diseño 3.1 Determinación de un problema de diseño. 3.2 Recolección de información. 3.3 Análisis icónico y conceptual. 3.3.1 Cuadros de análisis. 3.3.2 Matrices de interacción. 3.4 Síntesis. 3.5 Visualización y proyectación. 3.6 Elaboración de la propuesta gráfica. 3.7 Evaluación de resultados. |
|---|---|

Bibliografía básica:

Albers, J. (2010). Interacción del color. Edición revisada y ampliada, Madrid: Alianza Editorial.
 Ambrose, G. y Harris, P. (2008). Color. Barcelona: Parramón.
 Bierut, M. (2005). Fundamentos del diseño. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
 Esqueda, R. (2003). El juego del diseño, un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa, México: Editorial Designio. Col. Teoría y práctica.
 Germani-Fabris (1973). Fundamentos del proyecto gráfico. España: Ediciones Don Bosco.
 Itten, J. (1994). El arte del color. México: Noriega.
 Lupton, E. y Jennifer P. (2009). Diseño Gráfico, nuevos fundamentos, Barcelona: Gustavo Gili.
 Rodríguez Morales, L. (2004). Diseño: estrategia y táctica, México: Siglo XXI.
 Wong, W. (2011). Fundamentos del diseño bi-tridimensional. Barcelona: Gustavo Gili.
 Wong, W. (1995). Principios del diseño en color, Diseñar con colores electrónicos. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía, hemerografía y sitios web complementarios:

Acaso, M. (2006). El lenguaje visual. España: Paidós.
 Aicher, O. (2001). Análogo y digital. Barcelona: Gustavo Gili.
 Aicher, O. (2007). El mundo como proyecto. Barcelona: Gustavo Gili.
 Berger, J. (2004). Modos de ver. Barcelona: Gustavo Gili.
 Ferrer, E. (2000). Los lenguajes del color. México: Fondo de Cultura Económica.
 Ortiz, G. (1992). El significado de los colores. México, Trillas.
 Tosto, P. (1958). La composición áurea en las artes plásticas. Buenos Aires: Hachette.
 Wilde, J. y Wilde, R. (1991). Visual literacy. A conceptual approach to graphic problem solving. New York: Watson-Guptill Publications.

Sugerencias didácticas:

| | |
|---|-----|
| Exposición oral | (x) |
| Exposición audiovisual | (x) |
| Ejercicios dentro de clase | (x) |
| Ejercicios fuera del aula | (x) |
| Seminarios | () |
| Lecturas obligatorias | (x) |
| Trabajo de investigación | () |
| Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio | (x) |
| Prácticas de campo | () |
| Otras: Aprendizaje basado en proyectos | (x) |

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

| | |
|--|-----|
| Exámenes parciales | (x) |
| Examen final escrito | (x) |
| Trabajos y tareas fuera del aula | (x) |
| Exposición de seminarios por los alumnos | () |
| Participación en clase | (x) |
| Asistencia | (x) |
| Seminario | () |
| Otras: Evaluación de proyecto | (x) |

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.