

INSTITUTO UNIVERSITARIO PUEBLA

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN

PROGRAMA DE ESTUDIOS

ASIGNATURA: DISEÑO GRÁFICO

PROGRAMA ACADÉMICO: Licenciatura en Ciencias de la Comunicación

TIPO EDUCATIVO: Licenciatura

MODALIDAD: Mixta

SERIACIÓN: NINGUNA

CLAVE DE LA ASIGNATURA: LCC42

CICLO: Sexto semestre

HORAS CONDUCIDAS.	HORAS INDEPENDIENTES	TOTAL DE HORAS POR SEMESTRE	CRÉDITOS
54	58	128	8

TOTAL DE HORAS CLASE EN EL PERÍODO

54

OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA.

Conocer las principales teorías de la imagen y comprenderá las relaciones sintácticas y semánticas del diseño gráfico para aplicarlas a la explicación formal de éste

VÍNCULOS DE LA ASIGNATURA CON LOS OBJETIVOS GENERALES DEL CURRÍCULUM.

Al involucrar al alumno con el diseño gráfico, será capaz de analizar, criticar y emitir mensajes con un código universal que hará más eficiente su desempeño profesional.

PERFIL DOCENTE REQUERIDO.

LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

JESUS ADRIAN BALLESTEROS XICOTENCATL

NOMBRE Y FIRMA DEL RESPONSABLE DEL PROGRAMA ACADÉMICO

01 DE ABRIL DE 2006

FECHA DE ELABORACIÓN

ASIGNATURA Diseño Gráfico
DEL PROGRAMA ACADÉMICO LICENCIATURA Y COMUNICACIÓN

HORAS ESTIMADAS	TEMAS Y SUBTEMAS	OBJETIVOS DE LOS TEMAS
24	1. TEORÍA Y ESTILÍSTICA DEL DISEÑO 1.1 Teoría de la percepción 1.2 Teoría de la imagen 1.3 Estilística 1.4 Teoría del color	El alumno distinguirá los elementos principales de la teoría del diseño gráfico y será capaz de detectar su aplicación al momento de analizar cualquier pieza de diseño.
24	2 SINTAXIS Y SEMÁNTICA DEL DISEÑO 2.1 Significación 2.2 Funciones del mensaje 2.3 Integración	El alumno conocerá las reglas de composición y significación en el diseño para aplicarlas en el análisis de la comunicación a través de los elementos gráficos.
24	3 DISEÑO GRÁFICO APLICADO 3.1 Logotipo y la imagen corporativa 3.2 Papelería básica 3.3 Cartel	El alumno será capaz de aplicar los conocimientos previamente aprendidos en la concepción, bocetaje, diseño y preparación para impresión de logotipos, papelería básica y carteles.

ASIGNATURA Diseño Gráfico**DEL PROGRAMA ACADÉMICO LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN****EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE (METODOLOGÍA)**

Exposición del maestro y ejemplos representativos de cada concepto con la finalidad de organizar entre los alumnos grupos de investigación y discusión para componentes sintácticos y semánticos en el diseño e identificar su función; lo anterior se complementará con sesiones prácticas en las que el alumno concebirá, bocetará y diseñando logotipo, papelería básica y carteles, asesorado por el docente.

BIBLIOGRAFÍA (LIBRO, TÍTULO, AUTOR, EDITORIAL, EDICIÓN)

* RODRÍGUEZ, M. Luis. Para una teoría del diseño. Edit. UAM., 1990

* MATLIN, Margaret W.; FOLEY, Hugh J; Sensación y percepción. Edit. Prentice Hall. 1996

* HELLER. Steven; CHWAST, Seymour. Graphic Style: From Victorian to Post- Modern. Ed. Prentice Hall 2001

RECURSOS DIDÁCTICOS

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN

PROGRAMAS DE DISEÑO GRÁFICO (SOFTWARE)

NORMAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

3 Exámenes parciales con un valor de 25% cada uno para la calificación final

1 Examen ordinario con un valor de 25%

Para tener derecho a exámenes parciales el alumno deberá realizar ejercicios prácticos.

Como requisito indispensable para presentar examen ordinario el alumno deberá cubrir por lo menos el 80 %

Participación activa.