



"El saber de mis hijos  
hará mi grandeza"

**Universidad de Sonora**  
Unidad Regional Centro  
División de Humanidades y Bellas Artes  
Licenciatura en Diseño Gráfico



**DATOS DE IDENTIFICACIÓN:**

Nombre de la Asignatura:	<b>Expresión Gráfica III</b>
Unidad didáctica:	Taller
Tipo de materia:	Obligatoria
Eje de formación:	Básica
Horas de clases:	6 (1t-5p)
Requisitos:	Expresión Gráfica II
Área de Conocimiento:	Diseño y Composición
Créditos:	7.00
Departamento de servicio:	Bellas Artes

**Introducción:**

Este taller estudia y desarrolla la forma, el plano, la proporción, sección áurea de las composiciones entre objetos y el modelo de locaciones como el paisaje urbano. Analiza la proyección de la atmósfera, entornos, paisajes, etc. Es la presentación y representación de objetos que suelen ser cotidianos, con una imagen publicitaria o comercial, incluso de usos domésticos como bodegones, naturaleza muerta, etc. y se especializa sobre propuestas finas con perspectiva, diseño y técnicas para acabados de locaciones antiguas y contemporáneas sobre todo de aquellas con un perfil histórico y contemporáneo, donde intervengan o se involucren marcas, escaparates, productos para venta o comunicación, señales, signos, accesos, etc. En este taller se buscará que el alumno interprete o rediseñe objetos o espacios públicos entre ellos los comerciales, organizando elementos fundamentales dentro de las artes gráficas como: el diseño de cartel, logotipo, publicitario, escenográfico, diseño de paisaje, editorial, señalética, etc.

**Objetivo general:**

El alumno presentará conceptos básicos y avanzados del dibujo e ilustración, desarrollando una imagen publicitaria comercial, apoyado en el aprendizaje de nuevas técnicas de representación gráfica. Con modelos de productos individuales y colectivos analizando su morfología y/o interpretando planos y dimensiones de locaciones.

**Objetivos específicos:**

El alumno desarrollará en este taller diversas técnicas iniciándose en el color, utilizando mono y dúo tonos pasando por gamas de saturación, valores, tonalidades y el claroscuro a mano alzada.

Elaborará dibujos aplicando texturas, volúmenes, perspectivas, luz y sombra con técnicas en seco y al pincel en un trazo libre.

Practicará los procesos y materiales adecuados para la elaboración de bocetos y terminados entre diversas técnicas.

### **Contenido temático:**

#### **1. Conceptos básicos del dibujo.**

##### 1.1 Apunte y boceto fino.

Dibujo al natural e imaginario

Representación de las formas y su volumen

grafismo (gama H-B), esfumado, línea cruzada, técnica mixta

##### 1.2 Técnica en seco

(Lápiz, prismacolor, carboncillos, pastel, oil pastel, sanguínea, etc)

##### 1.3 Técnica al pincel

(Tinta china, acrílico, acuarela, etc.)

##### 1.4 Plumones

#### **2. Perspectiva**

##### 2.1 Referencias del paisaje Urbano.

Vegetación, materiales y texturas, veladuras,

##### 2.2 Dimensión y planos.

##### 2.3 La Perspectiva de los objetos.

#### **3. Composición y estética**

##### 3.1 Sección áurea

##### 3.2 Equilibrio y balance

##### 3.3 Proporción

##### 3.4 Formato

### **Estrategias didácticas:**

De aprendizaje:

Realización de ejercicios utilizando modelos donde se aplique la luz y las sombras, que permitan visualizar fácilmente el volumen, perspectivas, proporción y forma.

De enseñanza:

Se analizará obra plástica y gráfica, así como corrientes artísticas para desarrollar y crear en el alumno un propio estilo ilustrativo que se adecue a su expresión.

### **Modalidades y requisitos de evaluación y acreditación:**

#### **Evaluación:**

**Diagnóstica:** Se valorarán los conocimientos manejados por el alumno al inicio del curso en forma práctica.

**Formativa:** se tomará en cuenta la participación y la aplicación del conocimiento en cada una de las técnicas aprendidas, y que se desarrollen.

**Sumativa:** demostrará sus conocimientos conceptuales y presentará el trabajo elaborado durante el semestre en forma creativa, limpia y ordenada.

Presentará una carpeta con apuntes y bocetos elaborados diariamente y con calidad de fino acabado para presentaciones finales.

#### **Acreditación:**

1. Asistencia mínima del 75% de las sesiones establecidas en el programa de asignatura.
2. Cumpliendo en tiempo y forma con las actividades, tareas y ejercicios de la asignatura.
3. Cumpliendo satisfactoriamente con los objetivos planteados en la Asignatura.

### **Bibliografía:**

BLUME, HERMANN. El Manual del Artista. Ed. Tursen. Madrid. 1998.  
ANNFRANCIS., Aprendiendo a dibujar de una manera natural. Editorial Gustavo Gili, 2005, México.  
S. SMITH (coord.), STANN. . Anatomía, Perspectiva, y Composición para el artista AÑO: 1999.

### **Otros recursos y materiales:**

Aula con equipo de cómputo, una maquina u ordenador por alumno, paquete de software para la materia, equipo de cómputo con accesorio de proyección.

### **Perfil académico deseable en el docente:**

- Licenciado en artes gráficas o visuales con experiencia en dibujo en perspectiva y figura humana.
- Licenciatura en arquitectura, diseño gráfico o afín y los requisitos que marque la normatividad universitaria.



"El saber de mis hijos  
hará mi grandeza"

**Universidad de Sonora**  
Unidad Regional Centro  
División de Humanidades y Bellas Artes  
Licenciatura en Diseño Gráfico



**DATOS DE IDENTIFICACIÓN:**

Nombre de la Asignatura:	<b>Metodología del Diseño II</b>
Unidad didáctica:	Curso
Tipo de materia:	Obligatoria
Eje de formación:	Profesional
Horas de clases:	2t
Requisitos:	Metodología del Diseño I
Créditos:	4.00
Departamento de servicio:	Bellas Artes

**Introducción:**

En la metodología del diseño, el alumno realiza investigaciones, analiza la información obtenida, y la sintetiza en documentos que permiten la sustentación y fundamentación de sus proyectos de diseño. En este semestre en particular, las investigaciones giran en torno al tema del diseño de cartel, para lo que se realizarán investigaciones documentales y estudios de caso sobre este tema.

**Objetivo general:**

El alumno identificará distintas metodologías para desarrollar proyectos de diseño de cartel, por medio del análisis y de la práctica.

**Objetivos específicos:**

Identificará y diagramará los pasos y modalidades de las principales metodologías existentes obteniendo con esto un marco de referencia que le permitan la sustentabilidad de ejercicios de diseño de carteles.

**Contenido temático:**

1. Metodologías existentes
2. Requerimientos de diseño
3. Las fases de un proceso de diseño
4. Análisis de productos exitosos
5. La investigación y sus técnicas

6. Metodología utilizada
7. La integración de la información
8. Enfoques participantes en el modelo de la
9. Dirección de diseño
10. Creatividad y generación de ideas

#### **Estrategias didácticas:**

- Exposiciones en clase
- Análisis de lecturas
- Estudios de caso
- Ejercicios prácticos

#### **Modalidades y requisitos de Evaluación y Acreditación:**

Modalidad: Presencial.

1. Se evaluará el producto de la clase, resultado sumativo de los temas desarrollados a través del semestre.
2. Se requiere la asistencia mínima del 75% de las sesiones establecidas en el programa de asignatura.
3. Se requiere cumplir en tiempo y forma con las actividades, tareas y ejercicios de la asignatura.
4. Se evaluará haber cumplido satisfactoriamente con los objetivos planteados en la Asignatura.

#### **Bibliografía:**

Acha, Juan, Introducción a la teoría de los diseño, 3a. Edición, Trillas, México, 1995.  
Bürdek, Bernhard E., Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial, Gustavo Gili, Barcelona, 1994  
Chaves, Norberto, El oficio de diseñar, Gustavo Gili, Barcelona, 2001.  
Esqueda, Román, El juego del diseño. Un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa, Designio, México, 2a. Edición, 2003.  
Gutiérrez, M.L. y otros, Contra un diseño dependiente: un modelo para la autodeterminación nacional UAM  
Frascara, Jorge, diseño gráfico para la gente, Infinito, Buenos Aires, 2a. Edición, 2000.  
\_\_\_\_\_ Diseño y comunicación, Infinito, Buenos Aires, 2a. Edición, 2000.  
Rodríguez Morales, Luis, Para una teoría del diseño, UAM-A/ Tilde, México, 1989.  
Vilchis, Luz del Carmen, Metodología del diseño, UNAM, México, 1998.  
CRUZ MORENO HERNANDO. El diseño del cartel: Historia, arte, y comunicación. Taller Cinco :  
Signum Tres, 2004  
GARCÍA V. MARTHA. Carteles de la XIX Olimpiada México 1968. Propiedad personal.  
JULIAN G: INMACULADA. El cartel republicano en la guerra Española Instituto de Conservación y restauración de Bienes Culturales. Ministerio de cultura. Dirección General de Bellas Artes y Archivos. 1ª. Edición. Madrid 1993

SATUE, ERIC. El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días, Editorial Alianza Forma, Madrid, 1994

**Recursos y materiales:**

Aula teórica equipada con computadora y video proyector.}

**Perfil académico deseable en el docente:**

Licenciatura en diseño gráfico o afín y los requisitos que marque la normatividad universitaria.



"El saber de mis hijos  
hará mi grandeza"

**Universidad de Sonora**  
Unidad Regional Centro  
División de Humanidades y Bellas Artes  
Licenciatura en Diseño Gráfico



**DATOS DE IDENTIFICACIÓN:**

Nombre de la Asignatura:	<b>Taller de creatividad</b>
Unidad didáctica:	Taller
Tipo de materia:	Obligatoria
Eje de formación:	Profesional
Horas de clases:	4 (0t-4p)
Requisitos:	Ninguno
Área del Conocimiento:	Teórico - Metodológica
Créditos:	4.00
Departamento de servicio:	Bellas Artes

**Introducción:**

En este taller, el alumno desarrollará su creatividad ejercitando la improvisación dirigida, empleando diversos materiales cotidianos en la resolución de problemas, dándoles significado y valor estético y visual con base en temas específicos. Obteniendo así mejores resultados al aplicar creatividad en sus proyectos de diseño.

**Objetivo general:**

El estudiante desarrollará las capacidades analíticas y habilidades creativas, favoreciendo su eficaz desempeño en la creación de soluciones visuales, graficas o volumétricas.

**Objetivos específicos:**

Analizará y reflexionará sobre un concepto determinado en variantes de figuras y colores, creando distintas alternativas.

Estudiará conceptos tridimensionales a través de diferentes elementos en donde está presente la escala humana.

**Contenido temático:**

1. Analizar y reflexionar sobre un concepto determinado y su relación con la figura y el color, creando representaciones bidimensionales.
2. Representación de conceptos en espacios tridimensionales.
3. Representación de conceptos con líneas horizontales, con variación en sus diversas calidades.
4. Representación de conceptos a través de las plataformas, usando diferentes materiales.
5. Representación de conceptos a través de la textura, gradientes, táctiles y visuales.
6. Representación en términos de remates visuales espaciales.

**Estrategias didácticas:**

- Por ser una materia eminentemente práctica se apoya en ejercicios realizados en el taller a través de buscar soluciones creativas de primera intención.
- Apoyar el desarrollo de la creatividad del alumno a través de estimulación en ejercicios que le permitan un nivel de representación a sus ideas.
- La reutilización de materiales le permitirá experimentar, plasmar y visualizar sus ideas.
- Técnicas de participación. Lectura y estudio de textos, material audiovisual, análisis y evaluación de los ejercicios planteados.
- Importante inducirlo al uso en sus ejercicios de la escala humana.
- Es de suma importancia que el alumno aprenda a diferenciar recorrido visual, proporción, equilibrio, tono, unidad, emoción y cualidades.

**Requisitos y Modalidades de evaluación y Acreditación:****Evaluación:**

- La evaluación se tomará a partir de los ejercicios de taller y ejercicios extra clase.
- Sumativa: ir incorporando la información a los procesos de desarrollo de la creatividad del alumno.
- Formativa: esto se realizará al observar el desarrollo del alumno en la elaboración de sus trabajos, tanto en el proceso, como en el trabajo final, para así poder observar y evaluar si en el desarrollo de su creatividad logró lo expresado en los objetivos generales del curso.
- Se evaluará mediante trabajo creativo volumétrico, como resultado sumativo de los temas desarrollados a través del semestre.
- Se requiere la asistencia mínima del 75% de las sesiones establecidas en el programa de asignatura.
- Cumplimiento en tiempo y forma con las actividades, tareas y ejercicios de la asignatura.
- Se evaluará el haber cumplido satisfactoriamente con los objetivos planteados en la Asignatura.

**Bibliografía:**

MONREAL, C. ALONSO. Autonomía afectiva y creatividad. Universidad Complutense. España. 1982  
GARDNER, HOWARD. Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad. Ed. Paidós. México. 1987  
STERN, ARNO. La expresión. Ed. Kapeluz. 1973.  
VIGOSTKY, LEV S. la imaginación y el arte en la infancia. Ensayo psicológico. Ediciones Coyoacán. México. 2004  
BACUS, A. y ROMAIN, C. Creatividad. Cómo desarrollarla. Ed. Paidós. Barcelona. 1992.  
CSIKSENTMIHALY, MIHALY. Creatividad. Ed. Paidós. Barcelona. 1998.  
ULLMAN, G. Creatividad. Ediciones Rialp. Barcelona. 1977.  
CSIKSENTMIHALY, MIHALY. Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención.  
DE BONO. E. El pensamiento lateral. Ed. Paidós. Barcelona. 1993.

**Otros recursos y materiales:**

Aula con mesas amplias de trabajo o restiradores y mesa para cortar.

**Perfil académico deseable en el docente:**

Licenciatura en diseño gráfico o afín y los requisitos que marque la normatividad universitaria.



"El saber de mis hijos  
hará mi grandeza"

**Universidad de Sonora**  
Unidad Regional Centro  
División de Humanidades y Bellas Artes  
Licenciatura en Diseño Gráfico



**DATOS DE IDENTIFICACIÓN:**

Nombre de la Asignatura:	<b>Taller de Diseño Gráfico Integral I</b>
Unidad didáctica:	Taller
Tipo de materia:	Obligatoria
Eje de formación:	De Integración
Horas de clases:	6 (1t-5p)
Requisitos:	Taller de Diseño Básico II. / Metodología del Diseño I
Créditos:	7.00
Departamento de servicio:	Bellas Artes

**Introducción:**

El propósito de esta materia es proporcionarle al estudiante los elementos prácticos formales para el diseño publicitario. Mismo que abarca diversos medios y diversos formatos, los cuales es preciso conocer para poder codificar los canales visuales adecuados a cada uno de ellos. Intervienen en esta asignatura elementos como la semiótica y las teorías del diseño. Se desarrollarán en ella proyectos que puedan ser utilizados de alguna manera en el ámbito local, de preferencia proyectos que sean útiles a la comunidad. El diseño de una campaña publicitaria como tal, implica un trabajo fuertemente interdisciplinario, pues se requiere de especialistas de varias materias para poder conjuntar un trabajo adecuado. Con la conciencia de eso, el profesor de esta asignatura trabajará campañas publicitarias sencillas donde el estudiante pueda resolver estas necesidades auxiliándose de sus conocimientos adquiridos en otras asignaturas.

**Objetivo general:**

El estudiante conocerá los principios fundamentales del diseño publicitario aplicándolos en los diversos formatos y soportes y produciendo proyectos publicitarios reales o didácticos.

**Objetivos específicos:**

- Conocerá los diversos tipos de diseños en los diferentes medios publicitarios.
- Dominará los principales formatos de publicidad impresa, así como el lenguaje visual predominante en ellos.
- Manejará el lenguaje técnico utilizado en los medios electrónicos publicitarios tendrá la capacidad de producir material publicitario para estos.

**Contenido temático:**

1. Abstracciones de la forma.
  - 1.1 Creaciones de formas abstractas.
2. Logotipo
  - 2.1 Clases de logotipos
3. Logotipo casual.
4. Logotipo institucional.

**Estrategias didácticas:**

## De enseñanza:

- Exposición de clase
- Preguntas indagatorias
- Demostraciones prácticas
- Estudios de caso.

## De aprendizaje:

- Ejercicios de diseño.
- Trabajo colaborativo.
- Mesas de discusión.
- Monitoreo de medios.

**Criterios y Modalidades de evaluación:**

1. Sumativa: Se evaluará el desarrollo completo de los proyectos, desde su concepción hasta su presentación final, así como la metodología utilizada.
2. Formativa: Cumplimiento en tiempo y forma con las actividades, tareas y ejercicios de la asignatura.
3. Asistencia mínima del 75% de las sesiones establecidas en el programa de asignatura.
4. Cumplimiento satisfactorio de los objetivos planteados en la Asignatura.

**Bibliografía:**

DANTZIC, CINTHIA MARIS,. Diseño Visual, introducción a las artes visuales. ED. Trillas, México, 1994  
KANDINSKY V.. Punto y línea sobre el plano. Ed. Premia, México. 1988.  
C CRUZ MORENO HERNANDO. 2004.

SATUE, ERIC.El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días, Editorial Alianza Forma, Madrid.

FERRER RODRIGUEZ EULALIO.Por el ancho mundo de la propaganda política. Editorial DAMAE. 2ª. Edición. México. 1994

FERRER RODRIGUEZ EULALIO. De la lucha de clases a la lucha de frases. De la propaganda a la publicidad Editorial El País/ Aguilar. Madrid.1992

FURONES A MIGUEL. . El mundo de la publicidad. Editorial Aula Abierta Salvat. Colección Salvat. Temas Claves tomo 2 Barcelona.1980.

KLEPPNER'S OTTO. Manual de publicidad Tomo I, II, III. Editorial Prentice – Hall Hispanoamericana. 9 Edición. México.1988.

**Otros recursos y materiales:**

Aula equipada con mesas amplias y mesa de corte. Proyector y computadora.

**Perfil académico deseable en el docente:**

Licenciatura en Diseño Gráfico o afín, y los requisitos que marque la normatividad universitaria.



"El saber de mis hijos  
hará mi grandeza"

**Universidad de Sonora**  
Unidad Regional Centro  
División de Humanidades y Bellas Artes  
Licenciatura en Diseño Gráfico



**DATOS DE IDENTIFICACIÓN:**

Nombre de la Asignatura:	<b>Historia del Arte y de la Arquitectura I</b>
Unidad didáctica:	Curso
Tipo de materia:	Obligatoria
Eje de formación:	Básica
Horas de clases:	3t
Requisitos:	Ninguno
Créditos:	6.00
Departamento de servicio:	Bellas Artes

**Introducción:**

Esta primera etapa del programa destaca la importancia que se tiene del estudio de la historia del arte y de la arquitectura como una herramienta teórica básica para el conocimiento de la cultura. Esta disciplina estudia los acontecimientos artísticos pasados a partir de la prehistoria y la génesis de las artes, la edad media, el arte precolombino y oriental.

**Objetivo general:**

El estudiante accederá a la metodología de la historia del arte y de la arquitectura, por medio de la investigación, análisis y conocimiento de los conceptos básicos que conforman esta materia.

**Objetivos específicos:**

- Conocer la teoría de la evolución histórica del arte para interpretar los signos y las características del periodo en estudio.
- El campo de la historia del arte desarrollarlo a partir de la historia universal.

**Contenido temático:**

**PARTE I. PREHISTORIA Y PROTOHISTORIA**

**1.- ARTE PREHISTÓRICO**

**1.1.- El impulso creador y la magia**

- 1.2.- El Paleolítico: inferior, medio y superior
- 1.3.- La ordenación del espacio habitable
- 1.4.- Las sepulturas
- 1.5.- Arte rupestre
- 1.6.- El mesolítico

## **2.- LAS CULTURAS NEOLITICAS**

- 2.1.- Aldeas y primeros núcleos urbanos
- 2.2.- La escultura y la pintura
- 2.3.- La cerámica y otras industrias
- 2.4.- El culto a los muertos: los inicios del magalitismo
- 2.5.- La edad de los metales

## **PARTE II. EL MUNDO ANTIGUO**

### **3.- EL ORIENTE PROXIMO**

- 3.-1.- El marco geográfico
- 3.2.- Historia de la investigación
- 3.3.- Características del arte oriental y sus aportaciones a la cultura

### **4.- MESOPOTAMIA**

- 4.1.- Arte Sumerio y Acadio: el cementerio real de Ur
- 4.2.- Arte babilónico y Asirio; los palacios y sus relieves
- 4.3.- Arte del Irán antiguo; el imperio Persa
- 4.4.- Fenicia; las ciudades, templos, tumbas y el arte funerario
- 4.5.- La arquitectura del Ziqurat

### **5.- EGIPTO**

- 5.1.- Egipto, el Nilo y los egipcios
- 5.1.- Arte y arquitectura del periodo predinástico y del antiguo imperio
- 5.2.- Arte y arquitectura de los imperios medio y nuevo
- 5.3.- La pintura

### **6.- ARTE PRECOLOMBINO**

- 6.1.- El desarrollo artístico en Mesoamérica
- 6.2.- Las zonas geoculturales y los horizontes culturales
- 6.3.- El enigma de los Olmecas
- 6.4.- Zapotecas
- 6.5.- La ciudad de los dioses
- 6.6.- Toltecas
- 6.7.- Totonacas y huastecos
- 6.8.- Mixtecos y tarascos
- 6.9.- Mayas
- 6.10.- Tenochtitlán, capital del imperio azteca
- 6.11.- Área andina: Sudamérica tierra de contrastes orográficos
- 6.12.- Paracas y Nazca
- 6.13.- La cultura tiahuanacota

6.14.- Incas

## **7.- GRECIA**

7.1.- El neolítico

7.2.- El arte cicládico

7.3.- Heinrich Shlimann y el descubrimiento de Troya

7.4.- La civilización minoica

7.5.- Sir Arthur Evans y la cronología cretense

7.6.- La civilización micénica

7.7.- Grecia arcaica

7.8.- Grecia clásica

7.9.- El arte en la época de Pericles

7.10.- Grecia helenística

7.11.- Orígenes, desarrollo y estilos de la columna. La arquitectura tectónica

## **8.- ETRURIA Y ROMA**

8.1.- Los etruscos

8.2.- El arte y la arquitectura

8.3.- El devenir de Roma: leyenda e historia

8.4.- La ciudad de roma; arquitectura, materiales de construcción

8.5.- Urbanismo: las ciudades, edificios públicos, templos, obras públicas y de ingeniería

8.6.- Roma republicana

8.7.- Roma imperial

8.8.- Arte provincial y militar

8.9.- Tardo romano

8.10.- Arte paleocristiano

## **9.- ARTE ORIENTAL**

9.1.- Arte de la India antigua y clásica

9.2.- Arte de la India medieval

9.3.- Arte del sudeste asiático

9.4.- Arte de China

9.5.- Arte de Japón

## **PARTE III. PERIODO MEDIVAL**

### **10.- ARTE BIZANTINO**

10.1.- Imperio Medio

10.2.- Expansión del arte Bizantino

10.3.- Periodo de fragmentación del imperio

10.4.- Bizancio y el arte cristiano de oriente

10.5.- La arquitectura de la iglesia De Santa Sofía

### **11.- ARTE PRERROMÁNICO**

11.1.- Arte y arquitectura visigoda, asturiano y mozárabe

11.2.- Arte anglo – irlandés y de los vikingos

11.3.- Arte y arquitectura carolingia

## **12.- ARTE ROMANICO**

12.1.- Introducción: la arquitectura y sus formas; bóvedas, templos, monasterios, de la vivienda y el castillo

12.2.- Francia

12.3.- España

12.4.- Italia

12.5.- El resto de Europa

## **13.- EL ESTILO GOTICO**

13.1.- Introducción y etapas

13.2.- Las ideas del gótico: síntesis escolástica

13.3.- Francia

13.4.- España

13.5.- Italia

13.6.- La arquitectura gótica a fines de la edad media

### **Estrategias didácticas:**

- El desarrollo del programa se dará en base en la interacción operativa del grupo, en la que el docente coordinara las exposiciones en la que el alumno investigara y realizara lecturas relacionadas al tema, y las cuales analizara en equipos en que se darán las conclusiones al grupo en general.
- Se presentarán materiales audiovisuales como son presentaciones de diapositivas, videos y películas.
- Análisis formal de la imagen.

### **Modalidades y requisitos de evaluación:**

Modalidad: presencial

Requisitos de evaluación y acreditación:

1. Se presentarán tres evaluaciones parciales durante el curso del programa.
2. Participación del alumno en clase; individual y en equipo, asistencia. 25 %
3. Trabajos y tareas. 25 %
4. Exámenes. 50 %

### **Bibliografía:**

- HISTORIA DEL ARTE. Ed. Espasa, España, 2004.
- Damiano, Maurizio. ANTIGUO EGIPTO. Ed. Electa, Milán, 2001.

- Jenkis, Ian. EL FRISO EN EL PARTENON. Ed. Electa, Barcelona, 2004.
- Bussagli, Marco. ROMA: ARTE Y ARQUITECTURA. Ed. Ullmann, España, 2007.
- Eco, Humberto. HISTORIA DE LA BELLEZA. Ed. Lumen, Barcelona, 2004.
- Enciclopedia; HISTORIA DEL ARTE, T.1. 2, 3, 4, 5, Ed. Salvat. México, 1979.
- Enciclopedia Biográfica Universal; T. PINTURA -ESCULTURA y ARQUITECTURA. Ed. Promexa. Méx. 1982.
- Fleming, William. ARTE, MUSICA E IDEAS. Ed. Interamericana. Méx., 1971.
- Daimon Ediciones. Historia del arte. Barcelona, México, 1973.
- Lozano Fuentes, José Manuel. Historia del arte. Ed. CECSA. México, 1994.
- De La Fuente, Beatriz.(Coautora). PINTURA MURAL PREHISPÁNICA. Ed. Conaculta, México, 1999.
- Toscano, Salvador. ARTE PRECOLOMBINO DE MEXICO, Ed. UNAM, MÉXICO, 1952.
- Gendrop, Paul. COMPENDIO DE ARTE PREHISPÁNICO. Ed. Trillas. México, 1988.
- Villegas, Víctor Manuel. EL GRAN SIGNO FORMAL DEL BARROCO. 28. Ed. Gob"" Del Edo. De México. 1993.
- Enciclopedia: LOS GRANDES MAESTROS DE LA PINTURA – ESCULTURA Y - ARQUITECTURA, ED. Promesa, México, 1981.
- Revistas:
- Foncerrada, Martha. HISTORIA DEL ARTE MEXICANO. "Rasgos fundamentales de la pintura prehispánica". Ed. SEP -INBA- SALVAT # 22. México, 1982.
- Scu1ly, Vincent. SABER VER. "El hombre y la tierra en América y Europa", Ed. Televisa # 11. México, 1993.

#### **Otros recursos y materiales:**

- Prácticas de campo: visitas a museos, galerías, edificios y ciudades históricas.
- Consultas en bibliotecas e internet.

#### **Perfil académico deseable en el docente:**

Licenciatura en artes, arquitectura, diseño gráfico o afín y los requisitos que marque la normatividad universitaria.



"El saber de mis hijos  
hará mi grandeza"

**Universidad de Sonora**  
Unidad Regional Centro  
División de Humanidades y Bellas Artes  
Licenciatura en Diseño Gráfico



**DATOS DE IDENTIFICACIÓN:**

Nombre de la Asignatura:	<b>Informática para el Diseño II</b>
Unidad didáctica:	Taller
Tipo de materia:	Obligatoria
Eje de formación:	Profesional
Horas de clases:	4 (4p)
Requisitos:	Informática para el Diseño I
Créditos:	4.00
Departamento de servicio:	Bellas Artes

**Introducción:**

Este curso induce al alumno al ambiente gráfico digital y uso de herramientas digitales para edición y composición de imagen. Comprensión y correcto manejo de los paquetes de software utilizados en proyectos propios de la carrera, tiene como requisito Informática para el diseño I, y la asignatura continúa en su seriación durante dos semestres más, con los nombres de Informática para el diseño III y IV respectivamente.

**Objetivo general:**

El alumno aplicará correctamente la edición y composición de imágenes digitales, a través de software especializado en distintos proyectos del ámbito profesional.

**Objetivos específicos:**

- Comprenderá el ambiente gráfico digital
- El alumno logrará la correcta aplicación de las herramientas digitales en los proyectos de diseño escolares y reales.
- El alumno adquirirá capacidad propositiva en el ambiente grafico digital con alta calidad y desempeño.
- El alumno desarrollará habilidades para dar propuestas y soluciones a problemas gráficos que se le presenten.

**Contenido temático:**

1. Introducción al ambiente grafico digital
2. Conceptos de imagen digital y análoga
3. Formatos de trabajo
4. Conceptos básicos de imagen
5. Herramientas Básicas
6. Paletas de trabajo
7. Edición básica de la imagen
8. Tipografía básica
9. Edición avanzada (fotocomposición)
10. Acciones
11. Formatos de salida digital
12. Impresión
13. Formatos digitales
14. Monitor (web y multimedia)
15. Corrección de color
16. Ajuste de la imagen

**Estrategias didácticas:**

## De enseñanza:

- Técnicas de exposición -actividades, planteamientos de los ejercicios de composición, criterios de evaluación, análisis y presentación de trabajos y proyectos propios de la materia (exposición de trabajos).
- Técnicas de demostración. Material didáctico y referencias bibliográficas (Ejercicios en base a temas de materiales didácticos).

## De aprendizaje:

- Técnicas de participación. Evaluación de proyectos en grupo e individuales.
- Mesa de discusión de conceptos hacia temáticas según el tema central para trabajar (fomentar creatividad).

**Modalidades y requisitos de evaluación:**

1. Asistencia mínima del 75% de las sesiones establecidas en el programa de asignatura.
2. Cumpliendo en tiempo y forma con las actividades, tareas y ejercicios de la asignatura.
3. Cumpliendo satisfactoriamente con los objetivos planteados en la
4. Asignatura.
5. Calificación de proyectos, parcial y final.

**Bibliografía:**

HENDERSON, Kathryn. On Line and On Paper: Visual Representations, Visual Culture, and Computer Graphics in Design Engineering. The MIT Press (December 1, 1998)

SELLEN, Abigail J. y Harper Richard H. The Myth of the Paperless Office. MIT Press 2001. ISBN: 0-262-19464-3

MITCHEL, William J. e-topia. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, España, 2001.

DEDE, Chris. Aprendiendo con tecnología, Ed. Paidós, México, 2000.

COTTON, Bob y OLIVER, Richard. Understanding hypermedia 2000. Ed. Phaidon Press Limited, London, 1997.

COTTON, Bob. The cyberspace lexicon. Ed. Phaidon press Limited, London, 1995.

BOUNFORD, Trevor, Diagramas digitales. Cómo diseñar y presentar información gráfica. Ed. Gustavo Gili, 2001

**Otros recursos y materiales:**

Aula con equipo de cómputo, una maquina u ordenador por alumno, paquete de software para la materia, equipo de cómputo con accesorio de proyección.

**Perfil académico deseable en el docente:**

Licenciatura en arquitectura, diseño gráfico o afín y los requisitos que marque la normatividad universitaria.