



"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 Diseño Gráfico I</b>
Unidad didáctica:	Curso
Tipo de materia:	Obligatoria
Eje de formación:	Básica
Horas de clases:	4t
Requisitos:	Ninguno
Créditos:	8.00
Departamento de servicio:	Bellas Artes

**Introducción:**

Tomando como punto de partida a los últimos sesenta años del siglo XV que enmarcaron el nacimiento y desarrollo de la tipografía, las secuelas de las iniciativas y experimentaciones gráficas surgen en el siglo XVI con la energía creadora con que se dieron origen a innovadores diseños de tipos, normas de composición, ilustraciones y encuadernaciones, conjuntamente con representantes de gran prestigio. En esta asignatura se analizan los principales acontecimientos que enmarcaron a los siglos de transición y normalización, destacando la influencia que tuvieron hechos como la Revolución Francesa y la Revolución Industrial, para el desarrollo del comercio y de la actividad publicitaria.

**Objetivo general:**

El alumno identificará los principales hechos históricos que influyeron en el diseño gráfico y las normas que lo rigen, tomando como punto de partida la mitad del siglo XVI.

**Objetivos específicos:**

Identificará la influencia política, social y religiosa de cada época y su injerencia en la evolución o retroceso en lo que concierne a trabajos impresos, desde diseño de tipos de letra, trabajos tipográficos, aparición de libros, periódicos, enciclopedias, carteles y publicidad.

**Contenido temático:**

1. Contexto Histórico del siglo XVI
2. Instauración de la censura de imprenta.
3. Renacimiento de la caligrafía
4. El siglo de la razón
5. Londres y París como capitales del diseño gráfico comercial del siglo XIX
6. Industrialización de las Artes Gráficas, siglo XX
7. El movimiento de la Bauhaus.

**Estrategias didácticas:**

- Exposiciones en clase
- Análisis de lecturas
- Investigación documental del estudiante.
- Conducción de análisis grupal.
- Elaboración de líneas del tiempo.

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

1. Se evaluará mediante examen teórico, como 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. Cumplimiento 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:**

Albrecht, Donald. Design Culture Now. Princeton Architectural Press, Nueva York, 2000.  
Hellen, Steven. Looking Closer 3, Alworth Press. Nueva York, 1999.  
Hollis, Richard. El diseño gráfico. Destino. Barcelona, 2000.  
Meggs, Philip. Historia del diseño gráfico. Mc Graw Hill. México, 2000.  
Newark, Quentin. ¿Qué es el diseño gráfico? Manual de diseño. Gustavo Gili, México, 2002.  
Satué, Erik. El diseño Gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. 10ª. Edición. Alianza forma, Madrid 2000.

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

**Introducción:**

En la segunda etapa del programa se desarrolla el conocimiento de la evolución del arte moderno y contemporáneo, las consecuencias históricas que dieron lugar a la ruptura con la edad media, para dar espacio histórico al renacimiento, y posteriormente las revoluciones sociales y tecnológicas que dieron paso al neoclásico, y el arte como un factor fundamental para darse dichas transformaciones sociales. Se estudia el arte y la arquitectura del siglo XX y se analiza el periodo actual llamado posmodernidad".

**Objetivo general:**

El alumno 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, con el fin de ampliar su acervo visual y cultural.

**Objetivos específicos:**

- Conocerá la teoría de la evolución histórica del arte para interpretar los signos y las características de los periodos en estudio.
- Estudiará el campo de la historia del arte vinculado a partir de la historia universal.
- Utilizará la historia del arte y de la arquitectura como una herramienta básica para el conocimiento real de la profesión, y así facilitar el entendimiento de los conceptos del área.

## **Contenido temático:**

### **PARTE I. EL RENACIMIENTO**

- 1.- Italia: los inicios
  - 1.2.- El cuatrocento y el cinquecento
  - 1.3.- La vida de San Francisco de Asís en los frescos
  - 1.4.- Antes y después de la muerte negra
- 2.- La escuela florentina del siglo XV
  - 2.1.- La arquitectura Brunelleschi
  - 2.2.- Capilla Pazzi y palacio Medicis – Ricardi
- 3.- Flandes
  - 3.1.- Los hermanos Van Eyck
  - 3.2.- El bosque
- 4.- España
  - 4.1.- Andalucía; Córdoba, Sevilla y Granada
  - 4.2.- La corte de Felipe II
- 5.- Hispanoamérica
  - 5.1.- Arte tequitqui
  - 5.2.- Centro y sud América
- 6.- Escultura
  - 6.1.- El concurso de las puertas del Baptisterio
  - 6.2.- Donatello
  - 6.3.- Anatomía y espacio. Los grandes escultores
  - 6.3.- La escultura en tiempos de Miguel Ángel
  - 6.4.- Miguel Ángel
- 7.- La pintura
  - 7.1.- Leonardo da Vinci
  - 7.2.- Rafael Sanzio
  - 7.3 Escuela Veneciana
- 8.- Arquitectura
  - 8.1.- La arquitectura del humanismo. León Battista Alberti
  - 8.2.- La arquitectura toscana
  - 8.3.- Andrea Palladio. La abstracción del clásico
  - 8.4.- La arquitectura española; el Escorial
- 9.- El manierismo

## **PARTE II. EL BARROCO**

### 1.- Pintura

#### Italia

1.1.- Los Carracci

1.2.- Caravaggio

#### Francia

1.3.- Poussin

#### Flandes y Holanda

1.4.- Frans Hals

1.5.- Rembrandt

1.6.- Veermer

1.7.- Rubens

1.8.- Van Dyck

1.9.- Jordaens

#### España

1.10.- Velásquez

1.11.- Murillo

1.12.- Rivera

1.13.- Zurbarán

#### Hispanoamérica

1.14.- México

1.15.- Centroamérica

1.16.- Perú y Bolivia

### 2.- Escultura

2.1.- Gian Lorenzo Bernini

2.2.- La corriente clasista

2.2.- Gregorio Hernández, Martínez Montañés, Pedro de Mena y Alonso Cano

### 3.- Arquitectura

3.1.- La transformación urbana en el barroco

3.2.- El estilo barroco de la contrarreforma

3.3.- Italia: Roma

3.4.- España: Castilla, arquitectos jesuitas y arquitectura cortesana

3.5.- Hispanoamérica: México, Venezuela, Ecuador y Guatemala

3.6.- El gran signo formal del barroco: el apoyo estípite

### 4.- El rococó

## **PARTE III. EL PERIODO REVOLUCIONARIO**

### 1.- El estilo neoclásico

1.- La revolución francesa y la industrial

1.2.- Arquitectura

1.3.- Escultura y pintura

1.4.- Hispanoamérica

2.- Romanticismo

2.1.- Pintura y escultura

2.2.- Arquitectura

2.3.- Hispanoamérica

3.- Realismo e impresionismo

3.1.- París de finales del siglo XIX

4.- Estilos contemporáneos

4.1.- Los "ismos" y cismas; expresionismo y abstraccionismo

4.2.- Escuela de París

4.3.- Cubismo, fauves, dadá, futurismo y surrealismo

4.4.- Arte abstracto

4.5.- La Bauhaus

4.6.- Expresionismo abstracto

4.7.- Diseño industrial

4.8.- Arte cinético y pop art

4.9.- Escultura del siglo XX

4.10.- Últimas tendencias

5. Arquitectura

5.1.- Las innovaciones constructivistas

5.2.- Arquitectura orgánica; Sullivan y Wright

5.3.- Estilo internacional: Gropius, Le Corbusier, Mies Van der Roë

5.4.- Eclecticismo y movimiento moderno

#### **PARTE IV. LA POSMODERNIDAD**

1.- Del concepto a la imagen

1.1.-Arte multimedia

1.2.- Los nuevos formatos

1.3.- Arquitectura, pintura, escultura y artes gráficas

#### **Estrategias didácticas:**

De enseñanza:

El desarrollo del programa se dará en base en la interacción operativa del grupo, en la que el docente coordinará las exposiciones en la que el alumno investigará y realizará lecturas relacionadas al tema, y las cuales analizará en equipos en que se darán las conclusiones al grupo en general.

- Se presentarán materiales audiovisuales como son presentaciones de diapositivas, videos y películas.
- Se promoverá el análisis formal de la imagen.

De aprendizaje:

- Se realizarán prácticas de campo: visitas a museos, galerías, edificios y ciudades históricas.
- El alumno realizará consultas en bibliotecas e internet. El alumno realizará consultas en bibliotecas e internet.

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

1. Asistencia mínima del 75% de las sesiones establecidas en el programa de asignatura.
2. Se presentarán tres evaluaciones parciales durante el curso del programa. 50 %
3. Participación del alumno en clase; individual y en equipo, asistencia. 25 %
4. Trabajos y tareas. 25 %

### **Bibliografía:**

- HISTORIA DEL ARTE. Ed. Espasa, España, 2004.
- Eco, Humberto. HISTORIA DE LA BELLEZA. Ed. Lumen, Barcelona, 2004.
- Eco, Humberto. HISTORIA DE LA FEALDAD. 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. Promesa. Méx. 1982.
- Enciclopedia Universal del Arte EL SIGLO XX, ed. Planeta, España, 1990.
- Fleming, William. ARTE, MUSICA E IDEAS. Ed. Interamericana. Méx., 1971.
- - Sylvester, David. ARTE MODERNO; DEL FAUVISMO AL EXPRESIONISMO ABSTRACTO, ed. Grolier, Milán 1974.
- - Daimon Ediciones. Historia del arte. Barcelona, México, 1973.
- - Lozano Fuentes, José Manuel. Historia del arte. Ed. CECSA. México, 1994.
- -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:

- Focerrada, Martha. HISTORIA DEL ARTE MEXICANO. "Rasgos fundamentales de la pintura prehispánica". Ed. SEP -INBA- SALVAT # 22. México, 1982.
- Dirival, Bernard. PINTORES DEL SIGLO XX, ed. Garriga, 1963.
- Cardoza y Aragón Luis. LA PINTURA DE LA REVOLUCIÓN MEXICANA, ed. Herrero, México, 1981.
- Salvat Editores. ARTE ABSTRACTO Y ARTE FIGURATIVO, ed. Salvat, México, 1979.



**Recursos y materiales:**

Aula con audiovisual, internet, bibliotecas, prácticas de campo

**Perfil académico deseable en el docente:**

Licenciatura en artes, 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>Expresión Gráfica IV</b>
Unidad didáctica:	Taller
Tipo de materia:	Obligatoria
Eje de formación:	Básica
Horas de clases:	6 (1t-5p)
Requisitos:	Expresión Básica III
Créditos:	7.00
Departamento de servicio:	Bellas Artes

**Introducción:**

En esta materia se desarrollará la habilidad del trazo en las proporciones de la figura humana y animal, representada de manera bidimensional, como en el caso de la pintura y las artes gráficas en sus distintas disciplinas. En este taller el alumno reafirmará los conceptos avanzados del dibujo y planeará obras gráficas con modelos reales y proporciones libres con técnicas en seco y acabados o terminados con pincel a todo color, es decir en policromía.

**Objetivo general:**

El alumno desarrollará la percepción y presentación de la forma y la proporción de la figura humana y su entorno a través de diversas técnicas en color a mano alzada.

**Objetivos específicos:**

El alumno elaborará apuntes y bocetos finos en seco de la figura humana y de anatomía animal al color en acrílicos, acuarela, aguada, etc. para proyectos finos o terminados.

Empleando técnicas de dibujo, interpretando texturas, volúmenes, perspectivas, luz y sombra con técnicas en seco y al pincel en un trazo libre.

### Contenido temático:

1. Conceptos básicos de la figura humana apuntes en seco, acabado fino al color y en pincel.
  - 1.1 Retrato y Autorretrato del rostro, de la figura, de su movimiento y el ropaje.
  - 1.2 Morfología (Proporción, planos y forma)
  - 1.3 Anatomía humana (huesos, músculos, ojo, boca, nariz, oreja)
  - 1.4 Anatomía Animal (caballo, ave, perro, gato, cerdo, mono, oso, vaca, camello, león, insectos, etc.).
  - 1.5 Retrato colectivo o masivo
2. Volumen, luz y sombra y texturas a lápiz y al color
  - 2.1 esfumado
  - 2.2 grafismo
  - 2.3 línea cruzada
  - 2.5 puntillismo
  - 2.6 pincelada

### Estrategias didácticas:

- Se utilizarán los modelos con objetos como telas o elementos de uso cotidiano en conjunto con la luz que permitan visualizar fácilmente el volumen, la forma, luz, texturas y contrastes.
- Se utilizarán obras de arte para ejemplificar el uso de las técnicas y el estilo.

### Requisitos y Modalidades de evaluación y Acreditación:

- **Formativa:** se tomará en cuenta la participación y la aplicación del conocimiento y su técnica en cada uno de los trabajos que se desarrollen.
- **Sumativa:** demostrará sus conocimientos conceptuales y presentará el trabajo elaborado durante el semestre en forma ordenada.
- Presentará una carpeta con apuntes y bocetos finos o presentaciones terminadas elaborados durante todo el ciclo del taller.

#### 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:**

KONEMAN., Escuela de Dibujo de Anatomía. Ed. Española: Loc Team, S.L., 1996. Barcelona

**Otros recursos y materiales:**

Modelo vivo para dibujo de la figura humana, soportes para dibujo, objetos para modelos, reflectores, medios audiovisuales.

**Perfil académico deseable en el docente:**

Licenciado en artes plásticas o gráficas con experiencia en el dibujo de anatomía, 2 años de experiencia profesional y dos años de experiencia docente.



"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 II</b>
Unidad didáctica:	Taller
Tipo de materia:	Obligatoria
Eje de formación:	Integración
Horas de clases:	6 (1t-5p)
Requisitos:	Taller de Diseño Básico II. / Metodología del Diseño II
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 de cartel publicitario y propagandístico, respondiendo al proyecto de investigación planteado en Metodología del diseño II. Los conocimientos aquí desarrollados se aplicarán en posteriores asignaturas en recursos como desarrollo de campañas publicitarias y otros.

**Objetivo general:**

El estudiante conocerá y aplicará los principios fundamentales del diseño en la realización de diversos tipos de cartel, a través de prácticas de diseño.

**Objetivos específicos:**

- Conocerá el concepto de Cartel
- Aplicará los elementos del diseño en la realización de carteles
- Preparará el diseño de carteles para los distintos métodos de producción.

**Contenido temático:**

1. Definición de Cartel
2. Principales sustratos en la producción de carteles.
3. Cartel publicitario

4. Cartel propagandístico
5. Preparación del diseño de cartel para producción

### **Estrategias didácticas:**

De enseñanza:

- Exposición de los temas por parte del profesor.
- Búsqueda de la solución y posibles aplicaciones de cada práctica.
- Análisis de ejemplos y casos similares a los proyectos.

De aprendizaje:

- Realización de trabajos prácticos terminales y/o ejercicios de clase: prototipos y/o originales mecánicos; elaboración de trabajos escritos de análisis e investigación del marco conceptual.
- Delimitación de las características de un proyecto a realizar por tema.
- Asesoría individual para el desarrollo de los proyectos en el planteamiento conceptual. Implementación de dinámicas grupales (repentinadas, mesas de discusión, investigaciones).

### **Criterios y Modalidades de evaluación:**

1. Asistencia mínima al menos del 75% de las sesiones establecidas en el programa de asignatura.
2. Cumplimiento en tiempo y forma de actividades, tareas y ejercicios definidos en la asignatura
3. Cumplimiento satisfactorio de los objetivos planteados en la asignatura.
4. Desarrollo pertinente del(los) producto(s) final(es)

### **Bibliografía:**

MUNARI, BRUNO.. Diseño y comunicación visual, ED. Gustavo Pili, Barcelona. 1969  
GILIAM SCOUT, ROBERTO. Fundamentos del Diseño, McGraw Hill, 1951 (Primera Edición) Editorial Limusa. 1993  
M. SANSMAREZ.,.Diseño Básico, Dinámica de la forma visual en las artes plásticas, ED. Gustavo Gili1999  
PHILLIPS G. BUNCE. .Diseños de Repetición Manual para Diseñadores, artistas y Arquitectos. ED. Gustavo 1994  
WONG, WUCIUS.,. Fundamentos del diseño bi y tridimensional, ED. Gustavo Pili, Barcelona. 1985  
DONDIS, D.A.,. Sintaxis de la Imagen, ED. Gustavo Gili, Barcelona. 1976  
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.,. El diseño del cartel: Historia, arte, y comunicación.Taller Cinco : Signum Tres. 2004  
GARCÍA V. MARTHA.,.Carteles de la XIX Olimpiada México. 1969

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

**Otros recursos y materiales:**

Aula equipada con mesas amplias y mesa de corte.

**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 Integral de Diseño Gráfico III</b>
Unidad didáctica:	Taller
Tipo de materia:	Obligatoria
Eje de formación:	De Integración
Horas de clases:	6 (5p – 1t)
Requisitos:	Taller de Diseño Básico II / Metodología del Diseño III
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 de logotipos e imagen corporativa. 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 imagen corporativa implica un trabajo de investigación y metodología por parte del diseñador, en base a las necesidades de los usuarios

**Objetivo general:**

El estudiante conocerá los principios fundamentales de la imagen corporativa y del diseño de logotipos.

**Objetivos específicos:**

- Conocerá las diferentes opciones para el diseño pertinente de logotipos.
- Manejará los distintos estilos visuales en la creación de logotipos.
- Diseñará logotipos para diferentes usos.
- Diseñará una imagen corporativa completa.

**Contenido temático:**

1. Abstracciones de la forma.
  - 1.1 Creación de formas abstractas



2. Logotipos.
  - 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.

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

**Sumativa:** Se evaluará el desarrollo completo de los proyectos, desde su concepción hasta su presentación final, así como la metodología utilizada.

**Formativa:** Cumplimiento en tiempo y forma con las actividades, tareas y ejercicios de la asignatura. Asistencia mínima del 75% de las sesiones establecidas en el programa de asignatura.

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.

**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>Metodología del Diseño III</b>
Unidad didáctica:	Curso
Tipo de materia:	Obligatoria
Eje de formación:	Profesional
Horas de clases:	2t
Requisitos:	Metodología del Diseño II
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 un proyecto de diseño publicitario, 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 publicitario, por medio del análisis y de la práctica.

**Objetivos específicos:**

- Identificará y diagramará los pasos y modalidades de alguna de las metodologías existentes obteniendo con esto un marco de referencia que le permitan la sustentabilidad de ejercicios de diseño publicitario.
- Integrará la información obtenida para llegar a una generación de ideas.
- Obtendrá los elementos teóricos que fundamenten su propuesta de diseño.

**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 dirección de diseño
9. Creatividad y generación de ideas

**Estrategias didácticas:**

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

**Modalidades y requisitos de evaluación:**

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

Madrid, 1994

DANTZIC, CINTHIA MARIS, 1994. Diseño Visual, introducción a las artes visuales. ED. Trillas, México, 1994

KANDINSKY V. 1988. Punto y línea sobre el plano. Ed. Premia, México. 1988.

C CRUZ MORENO HERNANDO. 2004.

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

FERRER RODRIGUEZ EULALIO. 1976. Por el ancho mundo de la propaganda política. Editorial DAMAE. 2ª. Edición. México

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

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

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

**Otros 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.