



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño
Departamento de Proyectos de Comunicación

Academia de Diseño
PROGRAMA DE ASIGNATURA

1.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1. Nombre de la materia:	Diseño VII Gestión y promoción del diseño		1.2. Código de la materia:	PR110
1.3 Departamento:	Proyectos de Comunicación		1.4. Código de Departamento:	PR
1.5. Carga horaria	Teoría:	Práctica:	Total:	
	40 hrs	160hrs	Hrs 200	
1.6 Créditos	1.8 Nivel de formación profesional:		Tipo de curso (modalidad):	
16	Licenciatura en Diseño para la comunicación Gráfica		Curso taller	

2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:

ÁREA DE FORMACIÓN	Básica Particular
CARRERA:	Licenciatura en Diseño para la comunicación Gráfica

MISIÓN:

La licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica tiene como misión formar de manera integral profesionistas de calidad en el ámbito académico, tecnológico, social y cultural. Con capacidad de gestionar, detectar y resolver problemas de comunicación visual, requeridos por el mercado laboral, tanto regional como nacional..

VISIÓN:

La licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica es reconocida internacionalmente por el alto nivel de su cuerpo académico mismo que demuestra su desarrollo a través de la investigación. Su producción culmina con la elaboración de diversos productos, además de ofrecer consultoría a los diversos sectores industriales, logrando que destaquen sus alumnos y egresados por su alto grado de profesionalismo en el manejo de las herramientas de la comunicación.

FILOSOFÍA:

La licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica tiene como filosofía el desarrollo integral de la persona, en el ámbito social, cultural, tecnológico y académico; uno de los valores principales es la libertad de las ideas, el respeto a las personas y al patrimonio cultural, fomentando el desarrollo de habilidades que generan actitudes por iniciativa propia.

PERFIL DEL EGRESADO:

El profesional del Diseño para la Comunicación Gráfica tendrá la capacidad para:
- Manejar el proceso metodológico del diseño y de la expresión gráfica de mensajes en la

teoría y en la práctica.

- Conocer y dominar los fundamentos teóricos, científicos, tecnológicos y filosóficos de las disciplinas que le permitan crear los mensajes gráficos que la sociedad demande.
- Aplicar con creatividad la técnica en la búsqueda de soluciones para resolver problemas de diseño.
- Conocer, manejar y dominar las especialidades del diseño gráfico como imagen corporativa, diseño de carteles, empaques y envases, diseño de campañas y diseño tipográfico.

VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA:

- *Capacidad de gestionar problemas de comunicación visual en un mercado laboral.
- *Desarrolla integralmente al estudiante en el ámbito social, cultural, tecnológico y académico.
- *Respetar a la sociedad y al patrimonio cultural.
- *Fomentar el desarrollo de actividades que generen actitudes por iniciativa propia.
- *Elaboración de diversos productos que resuelvan problemas de comunicación.

MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:

- *Todos los diseños de la curricula
- *Legislación
- *Organización empresarial
- *Video
- *Multimedia

PERFIL DOCENTE

El docente de la materia de gestión es el profesionalista que tiene la capacidad de Conceptualizar, diseñar, y producir soluciones de comunicación grafica, aplicando los criterios de la gestión en el desarrollo de proyectos de diseño tales como:
Transformar los requerimientos perceptuales de carácter verbal en la propuestas del diseño integral.
Desarrolla un proceso de conceptualización y calidad en el diseño que defina por medio de éste las características y cualidades del producto.
Comprende la integración al sector productivo, mediante un plan de negocios, vinculando la disciplina del diseño.
Aborda las diferentes etapas del desarrollo del producto, en el diseño de comunicación grafica.
Aborda criterios aplicados a la sustentabilidad en el diseño.
Tiene la capacidad de transmitir estos conocimientos al alumno por medio de sus vínculos con el sector profesional, logrando que se entienda a la gestión como el proceso para que las cosas sucedan, en el papel del diseñador como, gestor dentro del ámbito de la empresa, como empresario o como agente libre.

3.- OBJETIVOS GENERALES: Lo que el alumno debe saber hacer al finalizar el curso

3.1. INFORMATIVOS (conocer, comprender, manejar)

Al finalizar el curso, el alumno tendrá la capacidad del análisis y síntesis necesaria para transformar requerimientos perceptuales de carácter verbal en propuestas de diseño integrales.

*El alumno tendrá la capacidad de analizar y sintetizar para transformar los requerimientos perceptuales de carácter verbal en la propuestas del diseño integral.

*Desarrollará un proceso de conceptualización y calidad en el diseño (el cual tendrá especial énfasis en el semestre) que defina por medio de éste las características y cualidades del producto.

*Comprenderá la integración al sector productivo, mediante un plan de negocios, vinculando la disciplina del diseño.

*Abordará las diferentes etapas del desarrollo del producto, en el diseño incorporando los conocimientos adquiridos en los semestres anteriores.

*Abordará criterios aplicados a la sustentabilidad en el diseño.

3.2. FORMATIVOS (INTELECTUAL: habilidades, destrezas; HUMANO: actitudes, valores; SOCIAL: cooperación, tolerancia; PROFESIONAL: formación integral.)

Desarrollará un proceso de conceptualización y calidad en el diseño (el cual tendrá especial énfasis en el semestre) que defina por medio de este las características y cualidades del producto.

Abordara las diferentes etapas del desarrollo de productos en el diseño, incorporando los conocimientos aprendidos en los semestres anteriores.

Comprenderá la integración al sector productivo mediante un plan de negocios vinculando la disciplina del diseño.

Desarrollará el respeto por las entregas de proyectos en tiempo y forma.

Respetará las condiciones de requerimientos planteados por el proyecto o por el cliente.

Mantendrá la ética en relación a los saberes ya establecidos y desarrollará criterios con la filosofía de la Universidad de Guadalajara

Desarrollará la autoevaluación crítica y fundamentada.

Desarrollará responsabilidad y respeto al medio ambiente para crear una conciencia al desarrollo sustentable

4.- CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL. (Agrupando de preferencia en tres o cuatro unidades)

1. Diseño de libreta y envase para diseñador

2. Desarrollo y gestión de una oficina de diseño

3. Imagen gráfica, manual de uso, aplicaciones en papelería y promocionales para empresa

4. Presupuestación de proyecto

5.- Portafolio impreso e interactivo (PDF, SWF, HTML)

6.- Diseño de Información

5.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO: Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el AVANCE PROGRAMÁTICO, anexo.

1. Planteamiento del tema (maestro).
2. Mesa redonda y debate con conducción a cargo de alumnos seleccionados.
3. Análisis de información obtenida (alumno / profesor).
4. Generación y desarrollo de propuestas por parte de los alumnos.
5. Análisis y desarrollo de alternativas (profesor / alumno).
6. Conferencias y talleres breves, impartidos por profesionales expertos.
7. Planteamiento de los temas de los proyectos a desarrollar (alumno).
8. Seguimiento y asesoría (profesor), presentación y exposición de proyecto (alumno).
9. Conclusiones y evaluación final de los proyectos. (profesor, Sinodales).

6.- RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos didácticos con que cuenta la academia para cada uno de los temas a realizar son : Guías de proyectos, Guías de uso y Guía de evaluación, además de; lecturas, presentaciones digitales, y audiovisuales que se utilizan como apoyo a la enseñanza-aprendizaje.

7.- CALIFICACIÓN, ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Especificar los criterios y mecanismos. (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

Calificación

35% investigación

35% análisis y reporte de lecturas

10% Participación en clase(visita despacho, platicas con diseñador)

20% Tareas (costos y presupuestos, diferenciación costo de empresa)

REPENTINA OBLIGATORIA SIN CALIFICACIÓN, ES SÓLO REQUISITO

Acreditación

80% Asistencia

Presentar repentina

Presentación formal del diseñador en entregas.

Evaluación

30% Oficio

40% Concepto

20% Requisitos de entrega

5% Presentación y ortografía

5% Puntualidad

8.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA. Mínimo la que debe ser leída

Ibáñez Gimeno José María (2000). **La Gestión del diseño en la empresa**. Madrid Editorial Mcgraw Hill.

Davidson, Jeff (2000). **Gestión de proyectos**. Madrid, Editorial Prentice Hall.

Vercher Bellver Salvador **El plan de gestión**. Editorial Alfaomega.

De Miguel Fernández Enrique. **Introducción a la gestión**. Editorial, Universidad Politécnica de Valencia (España), Instituto Politécnico Nacional (México).

Miquez Pérez Mónica. **Introducción a la gestión**. Editorial Ideas propias publicidad.

Drudis Antonio. **Gestión de proyectos como planificarlos, organizarlos y dirigirlos**. Editorial Gestión 2000.

Miravitles Jover Luís. **La ruta del éxito, MRW Claves de un modelo de gestión innovador**. Editorial Gestión 2000.

Ivancevich John M, Lorenzi Peter, Skinner Steven (2000). **Gestión, calidad y competitividad**. Madrid, Editorial Mc Graw Hill.

Leiro Reinaldo **Diseño estrategia y gestión**. Editorial Infinito.

Fecha de revisión:	Elaborado por:
septiembre de 2013	GONZÁLEZ Franco, Ernesto MORA, Lomelí Leonardo RUIZ Castellanos Claudia