



## UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

### Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño Departamento de Artes Visuales

Academia de Educación Visual

#### PROGRAMA DE ASIGNATURA

#### 1.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1.Nombre de la materia:	Fundamentos del Diseño I		1.2. Código de la materia:	I1998
1.3 Departamento:	Artes Visuales		1.4. Código de Departamento:	A-2610
1.5. Carga horaria	Teoría: 40 hrs.	Práctica: 40 hrs.	Total: 80 hrs.	
1.6 Créditos	1.8 Nivel de formación profesional:		Tipo de curso (modalidad):	
8	Licenciatura		Curso Taller	

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

ÁREA DE FORMACIÓN	Básica particular obligatoria
CARRERA:	Licenciatura en Diseño de Modas

#### MISIÓN:

La Universidad de Guadalajara, en las carreras del CUAAD, tiene como misión formar profesionales con: actitudes, habilidades y conocimientos para satisfacer las necesidades sociales, productivas y de mercado, por medio de la formación de profesionales que impacten en una mejor calidad de vida de la sociedad donde se desenvuelvan. En este contexto el Departamento de Artes Visuales es una Unidad Académica Básica perteneciente a la División de Diseño y Proyectos cuyos propósitos fundamentales son mantener actualizados los conocimientos para satisfacer las necesidades sociales, creativas, productivas y de mercado por medio del diseño a través de un lenguaje visual.

#### VISIÓN:

Nuestro modelo de enseñanza-aprendizaje es innovador, flexible y multimodal, con una tendencia humanista que impacta en el desarrollo social. En el que los profesores y egresados del CUAAD, gocen de una gran reputación académico-profesional, siendo agentes de cambio para la sociedad y de desarrollo para el sector productivo, tanto público como privado. Formando líderes de opinión, que cuenten con el respaldo teórico, histórico y metodológico suficiente, para convertirse en profesionales con conciencia y liderazgo social, que impacten de manera positiva el medio profesional y social en el que se desenvuelvan.

#### FILOSOFÍA:

Incorporar los paradigmas del desarrollo sustentable, los derechos humanos, la democracia, la justicia y la equidad social, así como los que devienen del desarrollo de la sociedad del conocimiento, a través de los contenidos diseñados por los docentes e investigadores de este Departamento. Además de integrar en nuestros programas y cursos, el reforzamiento de la identidad y los valores locales y universales, en el contexto global.

**PERFIL DEL EGRESADO:**

El diseñador de Moda de la Universidad de Guadalajara es consciente del entorno social, ambiental, comercial y momento histórico en el cual se encuentra, es generador de tendencias con base en el análisis de estos factores, creando así elementos de autenticidad. Es ético, es capaz de gestionar recursos en mercados globales, es profundo conocedor de las líneas de producción de la industria lo cual da como resultado un profesionista selectivo, creativo e innovador tanto con empresas tradicionales como de nueva generación, tiene la visión para crecer y adaptar con base en la detección de necesidades sociales.

**VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA:**

La asignatura de fundamentos le proporciona al alumno los conocimientos generales sobre el lenguaje visual, las leyes de la organización y la interacción en los sucesos sociales con la percepción. Se enfoca primordialmente en la etapa creativa, al conocimiento del lenguaje formal. necesidades estético-simbólica adecuadas.

**MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:**

Fotografía  
Psicología de la percepción  
Taller de diseño de Modas  
Dibujo y Figurinismo  
Elementos conceptuales del color.

**PERFIL DOCENTE**

Características desde el punto de vista disciplinario, el académico que imparte esta asignatura deberá reunir cualidades propicias para generar ambientes de trabajo identificado a la práctica profesional del diseño de modas y lograr que el alumno construya aprendizajes significativos. Debe contar con conocimientos teóricos, una amplia cultura general y dominio de la terminología especializada, en constante actualización docente y disciplinaria. Desde el aspecto pedagógico que aplique sus conocimientos y didácticas apegándose a su planeación.

**3.- OBJETIVOS GENERALES: Lo que el alumno debe saber hacer al finalizar el curso****3.1. INFORMATIVOS ( conocer, comprender, manejar )**

- 1.- Identificar y conocer elementos formales y la aplicación del color.
- 2.- Propiciar el desarrollo de habilidades para el diseño de mensajes visuales en espacios bidimensionales.
- 3.- Contribuir en el desarrollo de las capacidades de realización y consolidación de proyectos de diseño de moda.

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

- 1.-Aspectos generales sobre Comunicación, sensación, percepción, abstracción, interpretación y expresión.
- 2.-Fundamentos del diseño identificación de los elementos del lenguaje visual. Elementos visuales, elementos conceptuales, elementos de relación, elementos prácticos.

### 3.-La forma

Proporción, elementos básicos de la forma, equilibrio, simetría, movimiento representado.

### 4.-Estructuras bidimensionales

El espacio representado, abstracción y simbolismo.

### 5.- La forma y el color

Interrelación de formas, efectos espaciales de las formas, teoría del color.

### Saberes Prácticos:

1.- Investigación confrontada en fuentes diversas sobre aspectos teóricos. (Mínimo dos autores).

2. - Ejercicios de representaciones bidimensionales a partir de una temática específica.

3. - Manejo de organizaciones formales

4. - Critica grupal de los conceptos aplicados en las organizaciones bidimensionales formales.

### Saberes Formativos:

1.- Análisis gráfico comparativo de los conceptos identificados en las diversas fuentes.

2.- Reporte escrito de los aspectos significativos derivados del ejercicio.

3.- Representaciones en superficies de diversos materiales.

4.- Participaciones en las dinámicas de análisis de las representaciones

5.- Organización de formas bidimensionales en diversos materiales.

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

**Unidad 1.**- Introducción a la educación visual. Proceso de la percepción: percepción y sensación. 1.2 Factores o principios de la organización; proximidad, semejanza, cierre. 1.3 Propiedades y cualidades de la percepción. **Unidad 2.**-Elementos del Diseño. 2.1 Conceptuales; 2.2 Elementos Visuales; 2.3 Elementos Relación; 2.4 Elementos Prácticos. **Unidad 3.- La Forma.** **Unidad 4.- Introducción al Color** Colores primarios, secundarios, cálidos y fríos y el fenómeno de la luz, matiz, valor e intensidad. Textura visual y táctil (textura espontánea, mecánica, decorativa).

## 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.

Exposición por parte del maestro.

Exposición por parte del alumno.

Trabajo continuo y sistemático.

Evaluación continua por proyectos.

## 6.- RECURSOS DIDÁCTICOS

Libros

Agenda de trabajo

Guía de programación de entregas.

Guía de observación para revisión de trabajos en clase.

Recursos digitales (Presentaciones digitales (Power point y prezi)).

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

El alumno debe cumplir con el 80% de las asistencias para obtener derecho a evaluación.  
Calificación mínima aprobatoria 60/100.

Porcentajes de evaluación:

Trabajos en clase: 40%

Tareas: 30%

Trabajo final: 20%

Bitácora: 10%

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

SCOTT, Robert, *Fundamentos del diseño*, Ed. Limusa, México, 2011

CROSS, Nigel, *Métodos de diseño*, Ed. Limusa, México, 1999. 200 pp.

MONTSERRAT, Javier, *La percepción visual*, Ed. Biblioteca Nueva, Ed. Madrid, 1998.

GILLIAM, Robert, *Fundamentos de diseño*, Ed. Limusa, México, 1993.

DONDIS, D.A. *La sintaxis de la imagen*, Ed. GG, España, 1992

ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual*, Ed. Alianza Forma, 1994.

MUNARI, Bruno, *Diseño y comunicación visual*, Ed. GG España, 1985.

ARNHEIM, Rudolf. *El pensamiento visual*, Ed. Paidos, España 1998.

KANDISNSKY, *Punto y línea sobre el plano*, Ed. Barral.

VILLAFAÑA, Justo *Introducción a la teoría de la imagen*, Ed. Pirámide, España, 1999.

ITTEN, Johannes, *El arte del color*, Ed. Limusa Noriega, México, 1992.

WONG, Wucius, *Principios del diseño en color*, Ed. GG. Mexico, 1995.

PAULIK; Johannes, *Teoría del color*, Paidos, España, 1996

Fecha de revisión:	Elaborado por:
Octubre de 2013	Maldonado Bazail María Alejandra González Solano Fátima Alejandra