



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS

DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ACADEMIA DE

METODOLOGÍA Y EDUCACIÓN

I	NOMBRE DE LA MATERIA		METODOLOGIA DEL DISEÑO GRAFICO					
	TIPO DE ASIGNATURA		CURSO		CLAVE	TH162		
II	CARRERA		LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO					
	ÁREA DE FORMACIÓN		BÁSICA OBLIGATORIA					
III	PRERREQUISITOS		NO					
IV	CARGA GLOBAL TOTAL		80	TEORÍA	80	PRÁCTICA	0	
V	VALOR EN CRÉDITOS		11					
FECHA DE CREACIÓN		01/02/2011	FECHA DE MODIFICACIÓN		15/02/2011	FECHA DE EVALUACIÓN		28/02/2011

VI. OBJETIVO GENERAL

El alumno logrará conocer cuales son procesos de investigación para la estructuración de los proyectos de diseño a través de las operaciones retóricas.

OBJETIVOS PARTICULARES:

- El alumno analizará la disciplina del diseño gráfico desde diversas perspectivas
- El alumno aplicará procesos de investigación para proyectos de diseño
- El alumno conocerá las principales operaciones retóricas y cómo aplicarlas en procesos de investigación de diseño
- El alumno comprenderá la importancia de la evaluación como validación de sus proyectos.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO DESARROLLADO

Unidad I "Construcción del concepto de diseño"

Definiciones de Diseño gráfico

Revisión de autores del diseño

Análisis de corrientes del diseño

Unidad II "El proceso del diseño gráfico: ¿Arte o ciencia?"

Diferentes concepciones de ciencia

Diferentes concepciones de Arte

El arte como Techné

El proceso de la investigación aplicado al diseño gráfico

Unidad III

"La retórica como proceso del diseño gráfico" Definición de un problema

- Nociones de retórica

- Intellectio

- Inventio

- Dispositio

- Elocutio

- El proceso retórico en el diseño

Unidad IV

"Estructura del argumento retórico"

Noción de retórica y su vínculo con el diseño gráfico

• Estructura Emocional del argumento retórico

• Estructura lógica del argumento retórico

• Carácter del argumento retórico

Unidad V

"El papel del usuario en el Diseño gráfico" Estructuración de los argumentos

Técnicas de recolección de datos

Unidad VI

Av. Universidad de Guadalajara # 203. Delegación Ixtapa. Puerto Vallarta, Jalisco. México. C.P. 48280.

Tel. (322) 226 2201



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS

DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

“Evaluación del Diseño gráfico”

Evaluación Heurística

Grupos Focales

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Presencial, colaborativo con apoyo en las TIC's.

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Nombre del Autor	Título de la Obra	Editorial	Año y Edición
Rivera Díaz, Antonio	La Retórica En el diseño gráfico	Encuadre	2007, 1ª
Nombre del Autor	Título de la Obra	Editorial	Año y Edición
Esqueda, Roman	El Juego del Diseño	Designio	2003, 2ª
Nombre del Autor	Título de la Obra	Editorial	Año y Edición
Gutiérrez, Daniel	Voces de diseño, desde la visión de Aristóteles	Designio	2008,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

<http://elarbouldelaretorica.blog>

<http://www.foroalfa.com>

www.mexicanosdisenando.org.mx

www.encuadre.org

Tapia, Alejandro, “El diseño en el espacio social”, Edit. Designio, 2004, México.

Cortina, Jesús María, “Identidad Identificación Imagen”, Edit. Fondo de Cultura Económica, 2006, México.

X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR

Aptitud:

El alumno debe ser competitivo, propositivo, crítico y autocrítico, con disponibilidad para desarrollarse en la clase y llevar a cabo las tareas asignadas en tiempo y forma.

Actitud:

Positivo respecto al curso en todos sus aspectos, desarrollo de actividades, pensamiento reflexivo y de actitud colaborativa respecto al resto del grupo y situado en el contexto de su realidad.

Valores:

Fomentar una clara ética profesional ante sus compañeros y la sociedad. Respeto de su profesión y un entendimiento preciso de su labor en futuros proyectos de diseño.

Conocimiento:

Sobre métodos de investigación y retórica.

Capacidades:

El alumno tendrá la capacidad para observar, analizar, criticar y hacer propuestas temas diversos que atañan a su profesión de manera directa o indirectamente.

Habilidades:

Realizar procesos de investigación.

XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

El profesional del diseño gráfico requiere del conocimiento de los procesos de investigación en cada proyecto que realiza, debido a su constante intervención en otras disciplinas ajenas a su profesión. Esta capacidad de análisis y crítica frente a los datos que obtenga para la elaboración de sus proyectos le llevarán a mejorar la fundamentación de los mismos.

XII. EVALUACIÓN

1) ASPECTOS A EVALUAR Y % DE C/UDE LOS CRITERIOS

Participación en Clase: 40%

Investigaciones por escrito: 10%

Proyectos: 20%

Exposición: 10%

Proyecto Final: 20%

2) MEDIOS DE EVALUACIÓN



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISION DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS

DEPARTAMENTO ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

- Participación activa en clase, investigando, leyendo y dialogando entre los alumnos y el profesor como moderador.

- Tareas escritas donde se practique la investigación y desarrollo de un tema específico.

- Investigaciones donde el alumno tenga de exponer el tema ante la clase.

- Proyecto final, donde desarrolle todas las habilidades adquiridas en el curso.

3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

Evaluación continua durante todo el curso.

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

Mtra. Iris Deneth Ayala Sedano

XV. PROFESORES PARTICIPANTES

CREACIÓN DEL CURSO: Mtra. Marcela de Niz Villaseñor

MODIFICACIÓN DEL CURSO: Mtra. Marcela de Niz Villaseñor

EVALUACIÓN DEL CURSO:

PRESIDENTE DE ACADEMIA DE METODOLOGÍA

DRA. GABRIELA SCARTASCINI SPADARO

JEFE DEL DEPARTAMENTO DE ARTES, EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES

DR. CARLOS GAUNA RUIZ DE LEÓN
DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE ESTUDIOS
SOCIALES Y ECONÓMICOS