



Centro Universitario de Tonalá

Nombre de la materia
TEORÍA DEL DISEÑO
Departamento
HUMANIDADES Y ARTES
Academia
TEORÍAS E HISTORIAS DEL DISEÑO

Clave	Horas-teoría	Horas-práctica	Horas-AI	Total-horas	Créditos
14161	32	0		32	4
Nivel	Carrera		Tipo	Prerrequisitos	
LICENCIATURA	LICENCIATURA EN DISEÑO DE ARTESANIA (LIDA)		CURSO	HISTORIA DEL DISEÑO CLAVE: 14138	
Área de formación					
BÁSICA PARTICULAR OBLIGATORIA					
Objetivo general					
Comprender y diferenciar las diferentes escuelas teóricas que fundamentan los principales conceptos de aplicación para la elaboración con sustento estético de trabajos de diseño.					

Unidad 1. TERMINOLOGÍA BÁSICA
Objetivo particular
Analizar diferentes definiciones de <i>teoría, diseño, estética y arte</i> y construir su propia definición a partir de éstas.
Contenido
1. Trabajo en equipos para la definición de <i>teoría, diseño, estética y arte</i> . 2. Lectura de definiciones a partir de diversos autores. 3. Socialización de las definiciones y recomposición de las mismas. 4. Desarrollo de una definición propia.
Referencias a fuentes de información
- Historia del diseño gráfico. Martha Izaguirre I. Trillas - Estética y diseño. Wenceslao Rambla. Ediciones Universidad de Salamanca - La semiosis social. Eliseo Verón. Gedisa - El abuso de la belleza: La estética y el concepto del arte. Arthur C. Danto. Paidós - Wikipedia. https://es.wikipedia.org - El rincón del vago. http://html.rincondelvago.com - Diseño y cultura: una introducción desde 1900 hasta la actualidad. Sparke, Penny. Gustavo Gili

Unidad 2. LA PERCEPCIÓN Y LOS SENTIDOS

Centro Universitario de Tonalá
Licenciatura en Diseño de Artesanía

Objetivo
Definir y comprender lo que es la PERCEPCIÓN. Establecer los componentes teóricos y mecanismos físicos que intervienen en el proceso de percepción.
Contenido
• Definir el concepto de percepción • Analizar el proceso de la percepción • Comprender los mecanismos y procesos perceptivos a nivel del propio cuerpo. • Definir el concepto de la comunicación visual • Analizar el proceso y elementos de la comunicación visual
Referencias a fuentes de información
• Diccionario Visual Altea del Cuerpo Humano. ALTEA. México.1995. • Diseño Visual, Maris Dantzie Cynthia México. Ed. Trillas. 2000. • Fundamentos del Diseño, Wong, Wucius. México. Ed.Gustavo Gili. 2000. • Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales. Jose Bayo Margalef. Ed. Athropos. • Factores ergonómicos en el diseño. Prado y Ávila. Editorial Universitaria

Unidad 3. CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIA.
Objetivo
Caracterizar los diferentes elementos que intervienen en la experiencia y el conocimiento del receptor a través de la categorización de los elementos del recuerdo y las habilidades estratégicas del emisor de mensajes.
Contenido
- Psicología de la experiencia. - Factores que influyen el recuerdo - SSPE's e intertextuación.
Referencias a fuentes de información
- Tratado de Semiótica General. Umberto Eco. DeBolsillo - El hombre y sus símbolos. Carl G. Jung. Paidós - La experiencia, el conocimiento y el aprendizaje. http://www.monografias.com - Distinción entre experiencia y conocimiento. http://oscarmontero.com/distincion-entre-conocimiento-y-experiencia/

Unidad 4. Teoría Gestalt
Objetivo
Utilizar y aplicar en un proyecto de arte las leyes generales y particulares de la teoría Gestalt.
Contenido
- Exposición sobre la importancia e historia de la teoría Gestalt - Conocer las leyes generales de estética: FORMA Y FONDO Y LEY GENERAL DE LA BUENA FORMA - Conocer las leyes particulares de estética: LEY DEL CIERRE, DEL CONTRASTE Y LEY DE SIMILARIDAD.
Referencias a fuentes de información
- 1001 trucos publicitarios. Luc Dupont. Ed. masterclass

Centro Universitario de Tonalá
Licenciatura en Diseño de Artesanía

- Fundamentos de la Gestalt. Joel Latner. Santiago de Chile
- Introducción a la teoría de la imagen. Justo Villafañe. Ed. Piramide: Madrid
- Gestalt para principiantes. Sergio Sinay y Pablo Blasberg. Ed. Era Naciente
- Tratado de Semiótica General. Umberto Eco. DeBolsillo
- El hombre y sus símbolos. Carl G. Jung. Paidós
- Factores ergonómicos en el diseño. Prado y Ávila. Editorial Universitaria

Material de apoyo en línea

- Wikipedia. <https://es.wikipedia.org>
- El rincón del vago. <http://html.rincondelvago.com>
- La experiencia, el conocimiento y el aprendizaje. <http://www.monografias.com>
- Distinción entre experiencia y conocimiento. <http://oscarmontero.com/distincion-entre-conocimiento-y-experiencia/>

Bibliografía Básica

- Historia del diseño gráfico. Martha Izaguirre I. Trillas
- La semiosis social. Eliseo Verón. Gedisa
- 1001 trucos publicitarios. Luc Dupont. Ed. masterclass
- Fundamentos de la Gestalt. Joel Latner. Santiago de Chile
- Gestalt para principiantes. Sergio Sinay y Pablo Blasberg. Ed. Era Naciente
- Diccionario Visual Altea del Cuerpo Humano. ALTEA. México. 1995.

Bibliografía complementaria

- Estética y diseño. Wenceslao Rambla. Ediciones Universidad de Salamanca
- Introducción a la teoría de la imagen. Justo Villafañe. Ed. Piramide: Madrid
- Diseño Visual, Maris Dantzic Cynthia México. Ed. Trillas. 2000.
- Fundamentos del Diseño, Wong, Wucius. México. Ed. Gustavo Gili. 2000.
- Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales. Jose Bayo Margalef. Ed. Athropos.

Criterios de Evaluación (% por criterio)

- Tareas. 25%
- Evaluaciones parciales 25%
- Participación en clase 10%
- Examen Final 40%
- Asistencia a clase. (según reglamento de la Universidad de Guadalajara) Se requiere el 80% mínimo de asistencias a clase para obtener derecho a la calificación en ordinario.

La calificación de los trabajos es independiente de los criterios antes mencionados, y cuentan con un sistema de evaluación propio:

- Evidencia de práctica y profundización del tema 45%
- Calidad, precisión y limpieza 15%
- Puntualidad de entrega 25%
- Presentación 15%

Participantes en la elaboración

Código	Nombre
2229463	Dra. Yolanda Isabel García Juárez

Fecha

Centro Universitario de Tonalá
Licenciatura en Diseño de Artesanía

Elaboración	Aprobación por Academia	Autorización Colegio Departamental	Próxima revisión
Junio de 2015 Revisado: 08/07/2017			