

## CRONOGRAMA DE DISEÑO DE LA INFORMACIÓN Y LA IMAGEN I

ENERO – JUNIO 2017

### ETAPA 1. Fundamentación Teórica

#### Elemento(s) de competencia:

1.- Conocer los conceptos básicos de la composición gráfica y sus formatos de salida, mediante ejemplos y ejercicios, para su implementación y aplicaciones de diseño.

Semana	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Desempeño	Actividades de Aprendizaje	Contenidos	Recursos
<b>1</b>	Presentación del curso, establecer parámetros de evaluación de la Unidad de Aprendizaje, criterios de entrega y etapas del semestre.				
	Evidencia 1  <b>Replica de identidad grafica en vector. (Logotipo existente)</b>	<i>Forma:</i> Impreso tamaño carta con datos de identificación del estudiante. Distribuidos de manera comparativa (imagen original en mapa de bits junto a la propuesta desarrollada en vector)  <i>Fondo:</i> Vectorización Similitud gráfica Similitud cromática Construcción digital Solución de forma	El docente explica los conceptos básicos de la composición gráfica y los métodos para su construcción por medio de una ejemplificación de logotipos existentes.  El estudiante desarrolla la réplica de una identidad gráfica a través de herramientas digitales vectoriales ( <i>Software sugerido: Ilustrador</i> ).	Conceptos de la comunicación visual para la aplicación de conceptos gráficos.  Teoría de color, sustractivo (CMYK) y aditivo (RGB).  Resoluciones Digitales: Unidades de medida, calidades de imagen.  Formatos de salida: Mapa de bits (tiff, png, jpeg, gif, bmp,), vectores (.ai, .psd, .cdr, .eps, .ps, .dwg)  Tamaños de papel: Estándares	Presentación digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráficos.

2	<p>Evidencia 2</p> <p><b>Elaboración de Identidad gráfica con aplicación en una tinta (Logo sello de goma o grabado)</b></p>	<p><i>Forma:</i> Impreso tamaño carta con datos de identificación del estudiante.</p> <p>Entrega de información en tres variables: Tamaño al 100% en versión color y monocromático, reducción al 10%, comparación comercial.</p> <p><i>Fondo:</i> Peso visual Legibilidad. Coherencia. Uso monocromático y cromático.</p>	<p>El docente explica los criterios por medio de referencias digitales y casos prácticos para la obtención de elementos gráficos versátiles, tanto cromáticos como monocromáticos.</p> <p>El estudiante aplica por medio de herramientas análogas y digitales el proceso para la elaboración de la Identidad con el lenguaje establecido por el profesor.</p>	<p>Principios básicos para la elaboración de identidad gráfica.</p> <p>Criterios para su elaboración tanto en medio digitales como impresos así como la pertinencia en el lenguaje visual: Composición, pesos visuales, contexto, paleta de color, materiales y superficies.</p> <p>Desarrollo de un pensamiento crítico para la evaluación de la construcción de la Identidad Gráfica.</p>	<p>Presentación digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráficos.</p>
3	<p>Evidencia 3</p> <p><b>Estilización de formas (logotipo comercial inspirado en una fotografía)</b></p> <p><i>Vinculado con la evidencia siguiente</i></p>	<p><i>Forma:</i> Impreso tamaño carta con datos de identificación del estudiante.</p> <p>Desarrollo de la etapa creativa y resultado final.</p> <p><i>Fondo:</i> Moodboard (Tablero de inspiración) Bocetos Vectorización</p>	<p>El docente hace referencia a los métodos (moodboard) y técnicas (abstracción por réplica) para la obtención de conceptos a través de ejemplos.</p> <p>El estudiante puede abstraer, simplificar, magnificar, traducir y contextualizar el mensaje que se desea comunicar. Por medio de los métodos y técnicas proporcionadas por el profesor.</p>	<p>Conocer las dinámicas para la obtención de formas gráficas.</p> <p>Herramientas para la elaboración de diagramas para la obtención de nombres y criterios gráficos de la marca.</p> <p>Criterios para la selección de propuestas que puedan tener futuro y estén bien justificadas.</p> <p>Desarrollo de empatía con conceptos comerciales.</p>	<p>Presentación digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráficos.</p>
4	Revisión de la Estilización de formas (evidencia 3), estilización final, nombre y colores.				
<p><b>ETAPA 2 - Identificar elementos tipográficos y compositivos.</b></p> <p>Elemento(s) de competencia:</p>					

## 1.- Conocer los criterios para la distribución de información dentro de un espacio compositivo.

<p><b>5</b></p>	<p>Evidencia 4</p> <p><b>Patrones de Repetición</b></p> <p>Desarrollo de un elemento modular que complemente la identidad de la Marca aplicada en: Playera, Papel tapiz o envoltura comercial.</p> <p><i>Ver referencia de la evidencia anterior</i></p>	<p><i>Forma:</i> Modelo físico (papel 90 x 60 o textil) basado en la aplicación seleccionada.</p> <p><i>Fondo:</i> Armonía Ritmo Congruencia en la integración con el objeto. Pertinencia con el contexto y los elementos gráficos propuestos.</p>	<p>El docente refuerza los conocimientos adquiridos en su etapa de formación básica; Figura – fondo, Fondo – figura, Modulación, Ritmo, Movimiento, simetría, anomalía y tipos de anomalía, semántica formal y cromática, equilibrio por medio de exposición en clase.</p> <p>El estudiante muestra su capacidad para resolver matrices de patrones por medio de un ejercicio donde genera propuestas de módulos para ser aplicados a papel o textil.</p>	<p>Conocerá la teoría para establecer una modularidad basada en distintos tipos de patrones de repetición.</p> <p>Desarrollará la habilidad de poder diferenciar entre una aplicación optima de patrones a una deficiente.</p>	<p>Presentación digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráficos.</p>
<p><b>6</b></p>	<p>Evidencia 5</p> <p><b>Poster Informativo</b></p>	<p><i>Forma:</i> Impreso en formato doble carta o tabloide con los datos de identificación del estudiante.</p> <p><i>Fondo:</i> Estructura y enlaces visuales Agrupamientos Composición Visibilidad Armonía Equilibrio Adaptabilidad de texto. Pertinencia en el uso del color Formatos de salida Tamaño de tipografía</p> <p>*Ver lista de Cotejo</p>	<p>El docente genera un mapa conceptual en el cual se establece la jerarquía de la información que se debe de poseer para la elaboración de un poster.</p> <p>El estudiante crea un esquema de composición el cual muestra el uso de la jerarquía de los conceptos en el mapa expuesto por el profesor</p>	<p>Conocimiento de los agrupamientos, alineaciones, fluidez visual, Espacio negativo, Separación de elementos y enlaces visuales.</p> <p>Ejecutar el proceso previo para la elaboración de un cartel.</p> <p>Veracidad en el uso de la información para transmitir un mensaje de manera efectiva.</p>	<p>Presentación digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráficos.</p>

7	Evidencia 6 <b>Poster Tipográfico</b>	<p><i>Forma:</i> Impreso en formato doble carta o tabloide con los datos de identificación del estudiante, el cual tendrá una revisión previa a la entrega final.</p> <p><i>Fondo:</i> Agrupamientos Tamaño de tipografía Estructura y enlaces visuales. Adaptabilidad de texto Composición Visibilidad Armonía Equilibrio Pertinencia en el uso color</p>	<p>El docente ejemplifica cómo adaptar las tipografías teniendo una imagen o concepto como mensaje a través de lluvia de ideas y analogías de conceptos.</p> <p>El estudiante aplica los conocimientos aprendidos con el ejemplo del profesor, en un poster “compositivo” tomando en cuenta los conceptos y técnicas anteriores.</p>	<p>Teoría de la agrupación, legibilidad, pesos visuales, formación de contraste en la composición y adaptabilidad de tipografía.</p> <p>Ejecutar los procesos aprendidos del ejemplo del maestro para la elaboración del Póster.</p> <p>Involucrar en el proceso de creación una apreciación hacia el orden compositivo.</p>	Presentación digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráficos.
8	<b>REPENTINA, CURSOS, TALLERES, SIMPOSIO, ACTIVIDADES ESTUDIANTILES</b> Nota: Durante esta semana no se deben programar exámenes, clases, revisiones o entregas.				
9	Revisión del Poster Tipográfico (evidencia 6), concepto y mensaje.				
10	<b>Evidencia 7</b>  <b>Creación Tipográfica</b>  (Generación de “tipos” como base para la creación de un alfabeto)	<p><i>Forma:</i> Digital e Impreso en doble carta o tabloide con los datos del estudiante:</p> <p>Exploración de letras con inspiración basada en fotografías. Proceso creativo, alfabeto completo, aplicación en texto (frase).</p>	<p>El docente explica la estructura básica de la tipografía, sus elementos compositivos y tipos, mediante referencias existentes, cuadros comparativos y técnicas de inspiración tipográfica mediante fotografías en un entorno determinado.</p> <p>El estudiante obtiene fuentes de inspiración para la creación de tipos mediante fotos o texturas.</p>	<p>Anatomía de la tipografía.</p> <p>Identificación de fuentes y variantes de las mismas.</p> <p>Estructura (Rango de medidas)</p> <p>Construcción digital de tipografía, utilizando herramientas básicas para su elaboración.</p> <p>Interpretar la identidad propia o</p>	Presentación digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráficos.

		<p><i>Fondo:</i></p> <p>Construcción Métrica Estilización Aplicación o no del <i>serif</i> Colecciones de tipografía (Script y Negrita). Congruencia entre elementos de la fuente.</p>	<p>El estudiante hace una representación manual de propuestas teniendo como base un concepto, desarrollando una fuente tipográfica en base a estudios de la anatomía de las mismas.</p>	<p>de una empresa a los proyectos de diseño a través de un estilo en el cual proyecte su filosofía.</p>	
11	Revisión de la Tipografía (evidencia 7), avance de anatomía y estilo.				
12	Revisión de la Tipografía (evidencia 7), avance de estructura de construcción.				
<p><b>ETAPA 3: Estructura de la información (Criterios para la planeación de una obra editorial).</b></p> <p>Elemento(s) de competencia:</p> <p>1.- Desarrollar un lenguaje editorial óptimo pertinente al contexto.</p>					
13	<p><b>Evidencia 8</b></p> <p><b>Sistema de Retículas</b></p> <p>Generación de una estructura base para la obtención de una maqueta editorial.</p>	<p><i>Forma:</i></p> <p>Entrega de paginaciones en formato digital con datos de identificación del estudiante.</p> <p><i>Fondo:</i></p> <p>Uso del espacio negativo Congruencia entre páginas Equilibrio Márgenes y guías Pertinencia en elección tipográfica.</p>	<p>El docente explica los diferentes tipos de retículas con las cuales se puede administrar la información de manera efectiva por medio de una presentación de ejemplos digitales para ser aplicados en el PIA.</p> <p>El estudiante designa los formatos de papel adecuados para el PIA.</p> <p>Define la estructuración de los sistemas reticulares comprendidos en clase para la generación de la paginación del PIA.</p>	<p>Sistema de Retículas: Modulares, Columna, Manuscrito, Jerárquicas.</p> <p>Estructura interna de la retícula: Líneas de flujo. Bleed (Márgenes de corte) Medianiles. Guías. Formato de Salida (papel)</p> <p>Propiciar el buen uso de los medios gráficos por medio de la correcta estructura de información, evitando manejos imprecisos.</p>	<p>Presentación digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráficos.</p>

**PIA: Integración (Aplicación de criterios para el desarrollo de proyectos gráficos).**

Elemento(s) de competencia:

1.- Integrar los criterios ejecutados en las etapas previas para generar propuestas eficaces de comunicación gráfica.

<b>14</b>	<b>Evidencia 9</b> <b>Guía de Diseño Gráfico</b>  Fase I Esquema de información.	<b>Fase I</b>  <i>Forma:</i> Elaboración de un mapa para la jerarquización de la información dentro de la Guía de Diseño, para que posteriormente sirva de índice temático. (Impreso)  <i>Fondo:</i> Jerarquización de información. Semántica Cronología.	<b>Fase I</b>  El docente refuerza los conocimientos previamente adquiridos en la elaboración de un esquema editorial a través de ejemplos.  El estudiante jerarquiza los conceptos vistos durante la UA por medio de una Infografía.  Para obtener una secuencia lógica en la Guía de Diseño.	<b>Fase I</b>  Selección de temas. Desarrollo semántico. Jerarquización. Estilo editorial.  Desarrollo de herramientas que ayuden a compartir el conocimiento adquirido.  Reflexionar sobre el modo en el cual se prioriza la información.	Presentación digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráficos.
<b>15</b>	<b>Evidencia 10</b>  Fase II Guía de Diseño  Compilación de los conocimientos adquiridos durante el semestre plasmados mediante un manual.  <i>Vinculado con la evidencia anterior</i>	<i>Forma:</i> Entrega física en el formato propuesto por el estudiante.  <i>Fondo:</i> Ver Anexo de rúbrica del PIA.	El docente retroalimenta el proceso de creación de la Guía basado en los conceptos previos que son aplicados en el Diseño de la misma.  El estudiante construye de manera digital un proyecto editorial basado en el esquema de información previamente realizado.	Estilo editorial. Retícula. Coherencia cronológica. Pertinencia en lenguaje de redacción.  Capacidad para transmitir conocimientos a través de herramientas que compartan	Presentación digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráficos.
<b>16</b>	<b>Evidencia 11</b>  Presentación digital de proyecto de la UA de	<i>Forma:</i> Entrega digital en el formato propuesto por el estudiante.  <i>Fondo:</i>	El docente muestra las características que debe de poseer una presentación de proyecto para vender ideas de manera profesional.	Estilo editorial. Retícula. Coherencia cronológica. Pertinencia en lenguaje de	Presentación digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráficos.

	Diseño.  Revisión de avance de la Guía de Diseño.	Estilo Estructura Secuencia Legibilidad Composición	El estudiante construye su estructura, estilo en base al concepto de diseño del proyecto.	redacción.  Capacidad para transmitir conceptos y comunicar de manera sintetizada proyectos a través de láminas informativas.	
17	<b>EVENTOS (FOGU) Y ENTREGA (EN SU CASO) DE UNIDADES DE APRENDIZAJE TEÓRICAS</b>				
18	<b>ENTREGA DE UNIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICAS</b> (Ver calendario académico en: <a href="http://www.arquitectura.uanl.mx">www.arquitectura.uanl.mx</a> )  <u>Entrega de ejercicios con CD de evidencias en digital con todos los trabajos elaborados durante el curso EL DIA, HORA Y SALÓN ASIGNADO DURANTE EL SEMESTRE PARA LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</u>				
19	<b>EXÁMENES EXTRAORDINARIOS 2as, 4as y 6tas Oportunidades</b>  Entrega de promedios de Unidades de Aprendizaje prácticas , aclaraciones y devolución de trabajos Para tener derecho a estos exámenes el alumno deberá cubrir: 80% Asistencia 70% Trabajos Entregados				
<b>Evaluación integral de procesos y productos:</b>  <p style="text-align: center;"> <b>Ejercicios del 1 al 9: 60%</b>  <b>Guía de diseño (Ev.10): 30%</b>  <b>Evidencia 11 vinculada con la UA de Diseño: 10%</b>  <b>CD de evidencias: Derecho a calificación</b> </p>					
<b>Producto integrador de aprendizaje de la unidad de aprendizaje:</b>  <p style="text-align: center;">Guía de Diseño: Compilación de los conocimientos adquiridos durante el semestre plasmados mediante un manual.</p>					
<b>Fuentes de apoyo y consulta:</b>					

- Ambrose, Gavin & Aono-Bilson, Nigel (2011). ENFOQUE Y LENGUAJE. España, Editorial Parramón.
- Ambrose, Gavin & Harris, Paul (2009). FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO. España, Editorial Parramón.
- Ambrose, Gavin & Harris, Paul (2009). FUNDAMENTOS DE LA TIPOGRAFÍA. España, Editorial Parramón.
- Baldwin, Jonathan & Roberts, Lucienne (2007). COMUNICACIÓN VISUAL. España Editorial Parramón.
- Birch, Helen (2014). TRUCOS, TÉCNICAS Y RECURSOS PARA LA INSPIRACIÓN VISUAL. España, Ed. Gustavo Gili.
- Caldwell, Cath & Zappaterra, Yolanda (2014). DISEÑO EDITORIAL, PERIODICOS Y REVISTAS / MEDIOS IMPRESOS Y DIGITALES. España, Ed. Gustavo Gili.
- Ellison, Andy & Coates Kathryn (2014). INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE LA INFORMACIÓN. España, Editorial Parramón.
- Gardner, Bill (2014). LOGO CREACIÓN. España, Editorial Parramón.
- Leborg, Christian (2014). GRAMÁTICA VISUAL. España, Editorial Gustavo Gili.
- Seddon, Tony & Waterhouse, Jane. (2010). DISEÑO GRAFICO PARA NO DISEÑADORES. Barcelona. Editorial Océano S.L.
- Sherin, Aeris (2013). ELEMENTOS DEL DISEÑO, FUNDAMENTOS DEL COLOR. España, Editorial Parramón.
- Twemlow, Alice (2007). ¿QUÉ ES EL DISEÑO GRÁFICO? 2 MANUAL DE DISEÑO. España, Editorial Gustavo Gili.

**UNIDAD DE APRENDIZAJE:** DISEÑO DE LA INFORMACIÓN Y LA IMAGEN I

**FECHA DE CONCLUSIÓN DEL PROGRAMA:** ENERO 2016

**ELABORADO POR:** L.D.I. ROBERTO C. RANGEL RAMÍREZ

**ACTUALIZADO POR:** L.D.I. ROBERTO C. RANGEL, L.D.I. LUIS RODRIGO FORTUNA, L.D.I. OSCAR A. GONZÁLEZ.

---

L.D.I. LUIS RODRIGO FORTUNA MARTÍNEZ  
**COORDINACIÓN DE ÁREA**

---

M.D.P. ANA MARIA TORRES FRAGOSO  
**JEFATURA DE DEPARTAMENTO**

---

M.D.I. JOSÉ ALBERTO ESCALERA SILVA  
**JEFATURA DE CARRERA**