

CRONOGRAMA DE DISEÑO DE LA INFORMACIÓN Y LA IMAGEN I

FEBRERO- JUNIO 2021

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
1	Presentación del curso, establecer parámetros de evaluación de la Unidad de Aprendizaje, criterios de entrega y etapas del semestre.				
	Evidencia 1 Replica de identidad grafica en vector. (Logotipo existente)	Forma: 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) Fondo: 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	Evidencia 2 Elaboración de Identidad gráfica con aplicación en una tinta (Logo sello de goma o grabado)	<i>Forma:</i> Impreso tamaño carta con datos de identificación del estudiante. Entrega de información en tres variables: Tamaño al 100% en versión color y monocromático, reducción al 10%, comparación comercial. <i>Fondo:</i> Peso visual Legibilidad. Coherencia. Uso monocromático y cromático.	El docente explica los criterios por medio de referencias digitales y casos prácticos para la obtención de elementos gráficos versátiles, tanto cromáticos como monocromáticos. 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.	Principios básicos para la elaboración de identidad gráfica. 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. Desarrollo de un pensamiento crítico para la evaluación de la construcción de la Identidad Gráfica.	Presentación digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráficos.
3	Evidencia 3 Estilización de formas (logotipo comercial inspirado en una fotografía) <i>Vinculado con la evidencia siguiente</i>	<i>Forma:</i> Impreso tamaño carta con datos de identificación del estudiante. Desarrollo de la etapa creativa y resultado final. <i>Fondo:</i> Moodboard (Tablero de inspiración) Bocetos Vectorización	El docente hace referencia a los métodos (moodboard) y técnicas (abstracción por réplica) para la obtención de conceptos a través de ejemplos. 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.	Conocer las dinámicas para la obtención de formas gráficas. Herramientas para la elaboración de diagramas para la obtención de nombres y criterios gráficos de la marca. Criterios para la selección de propuestas que puedan tener futuro y estén bien justificadas. Desarrollo de empatía con conceptos comerciales.	Presentación digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráficos.
4	Revisión de la Estilización de formas (evidencia 3), estilización final, nombre y colores.				

ETAPA 2 - Identificar elementos tipográficos y compositivos.

Elemento(s) de competencia:

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

5	Evidencia 4 Patrones de Repetición Desarrollo de un elemento modular que complemente la identidad de la Marca aplicada en: Playera, Papel tapiz o envoltura comercial. <i>Ver referencia de la evidencia anterior</i>	<i>Forma:</i> Modelo físico (papel 90 x 60 o textil) basado en la aplicación seleccionada. <i>Fondo:</i> Armonía Ritmo Congruencia en la integración con el objeto. Pertinencia con el contexto y los elementos gráficos propuestos.	El docente refuerza los conocimientos adquiridos en su etapa de formación básica; Figura – fondo, Fondo – figura, Modulaci3n, Ritmo, Movimiento, simetría, anomalía y tipos de anomalía, semántica formal y cromática, equilibrio por medio de exposici3n en clase. 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.	Conocerá la teorí3 para establecer una modularidad basada en distintos tipos de patrones de repetici3n. Desarrollará la habilidad de poder diferenciar entre una aplicaci3n3ptima de patrones a una deficiente.	Presentaci3n digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráfic3s.
6 Mitad de semestre	Evidencia 5 Poster Informativo	<i>Forma:</i> Impreso en formato doble carta o tabloide con los datos de identificaci3n del estudiante. <i>Fondo:</i> Estructura y enlaces visuales Agrupamientos Composici3n Visibilidad Armonía Equilibrio Adaptabilidad de texto. Pertinencia en el uso del color Formatos de salida Tamaño de tipografí3	El docente genera un mapa conceptual en el cual se establece la jerarquía de la informaci3n que se debe de poseer para la elaboraci3n de un poster. El estudiante crea un esquema de composici3n el cual muestra el uso de la jerarquía de los conceptos en el mapa expuesto por el profesor	Conocimiento de los agrupamientos, alineaciones, fluidez visual, Espacio negativo, Separaci3n de elementos y enlaces visuales. Ejecutar el proceso previo para la elaboraci3n de un cartel. Veracidad en el uso de la informaci3n para transmitir un mensaje de manera efectiva.	Presentaci3n digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráfic3s.

		*Ver lista de Cotejo			
7	Evidencia 6 Poster Tipográfico	<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. <i>Fondo:</i> Agrupamientos Tamaño de tipografía Estructura y enlaces visuales. Adaptabilidad de texto Composición Visibilidad Armonía Equilibrio Pertinencia en el uso color	El docente ejemplifica cómo adaptar las tipografías teniendo una imagen o concepto como mensaje a través de lluvia de ideas y analogías de conceptos. El estudiante aplica los conocimientos aprendidos con el ejemplo del profesor, en un poster “compositivo” tomando en cuenta los conceptos y técnicas anteriores.	Teoría de la agrupación, legibilidad, pesos visuales, formación de contraste en la composición y adaptabilidad de tipografía. Ejecutar los procesos aprendidos del ejemplo del maestro para la elaboración del Póster. Involucrar en el proceso de creación una apreciación hacia el orden compositivo.	Presentación digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráficos.
8	Evidencia 7 Creación Tipográfica (Generación de “tipos” como base para la creación de un alfabeto)	<i>Forma:</i> Digital e Impreso en doble carta o tabloide con los datos del estudiante: Exploración de letras con inspiración basada en fotografías. Proceso creativo, alfabeto completo, aplicación en texto (frase). <i>Fondo:</i> Construcción Métrica	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. El estudiante obtiene fuentes de inspiración para la creación de tipos mediante fotos o texturas. El estudiante hace una representación manual de propuestas teniendo como base un concepto, desarrollando una fuente tipográfica en base a estudios de	Anatomía de la tipografía. Identificación de fuentes y variantes de las mismas. Estructura (Rango de medidas) Construcción digital de tipografía, utilizando herramientas básicas para su elaboración. Interpretar la identidad propia o de una empresa a los proyectos de diseño a través de un estilo	Presentación digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráficos.

		Estilización Aplicación o no del <i>serif</i> Colecciones de tipografía (Script y Negrita). Congruencia entre elementos de la fuente.	la anatomía de las mismas.	en el cual proyecte su filosofía.	
9	Revisión de la Tipografía (evidencia 7), avance de anatomía y estilo.				
9	Revisión de la Tipografía (evidencia 7), avance de estructura de construcción.				
ETAPA 3: Estructura de la información (Criterios para la planeación de una obra editorial). Elemento(s) de competencia: 1.- Desarrollar un lenguaje editorial óptimo pertinente al contexto.					
10	Evidencia 8 Sistema de Retículas Generación de una estructura base para la obtención de una maqueta editorial.	<i>Forma:</i> Entrega de paginaciones en formato digital con datos de identificación del estudiante. <i>Fondo:</i> Uso del espacio negativo Congruencia entre páginas Equilibrio Margenes y guías Pertinencia en elección tipográfica.	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. El estudiante designa los formatos de papel adecuados para el PIA. Define la estructuración de los sistemas reticulares comprendidos en clase para la generación de la paginación del PIA.	Sistema de Retículas: Modulares, Columna, Manuscrito, Jerárquicas. Estructura interna de la retícula: Líneas de flujo. Bleed (Márgenes de corte) Medianiles. Guías. Formato de Salida (papel) Propiciar el buen uso de los medios gráficos por medio de la correcta estructura de información, evitando manejos imprecisos.	Presentación digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráficos.
PIA: Integración (Aplicación de criterios para el desarrollo de proyectos gráficos, ejercicios vinculados con el PIA - UA de					

Diseño).

Elemento(s) de competencia:

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

12	Evidencia 9 Branding de Proyecto. Fase I Esquema de información. Criterios para la comunicación efectiva en las UA de Diseño. Branding de proyecto.	Fase I <i>Forma:</i> Desarrollo de propuestas gráficas para proyecto. <i>Fondo:</i> Jerarquización de información. Semántica Cronología.	Fase I El docente asesorará los proyecto en vinculación con las UA de diseño para con ello estructurar un estilográfico en apoyo de la comunicación de cada proyecto.	Fase I Selección de temas. Desarrollo semántico. Jerarquización. Estilo editorial. Reflexionar sobre el modo en el cual se prioriza la información.	Presentación digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráficos.
13	Evidencia 10 Fase II Propuestas para comunicación de proyecto: Póster y libreto de Diseño.	<i>Forma:</i> Desarrollo de propuestas gráficas para proyecto. <i>Fondo:</i> Jerarquización de información. Semántica Cronología.	El docente retroalimenta el proceso de creación de los entregables de diseño basado en los conceptos previos que son	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.
14	Evidencia 11 Presentación digital de proyecto de la UA de Diseño, revisión y ajuste.	<i>Forma:</i> Entrega digital en el formato propuesto por el estudiante. <i>Fondo:</i> Estilo y Estructura Secuencia Legibilidad y Composición	El estudiante construye su estructura, estilo en base al concepto de diseño del proyecto.	Estilo editorial. Retícula. Coherencia cronológica. Pertinencia en lenguaje de redacción. Capacidad para transmitir conceptos y comunicar de manera sintetizada proyectos a través de láminas informativas.	Presentación digital en donde se ejemplifiquen los conceptos o ejemplos gráficos.

15	EVENTOS (FOGU) Y ENTREGA (EN SU CASO) DE UNIDADES DE APRENDIZAJE TEÓRICAS
16	ENTREGA DE UNIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICAS (Ver calendario académico en: www.arquitectura.uanl.mx) Entrega de ejercicios con CD de evidencias en digital con todos los trabajos elaborados durante el curso <u>EL DIA, HORA Y SALÓN ASIGNADO DURANTE EL SEMESTRE PARA LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</u>
17	EXÁMENES EXTRAORDINARIOS 2as, 4as y 6tas Oportunidades 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
Evaluación integral de procesos y productos: Ejercicios del 1 al 9: 60% Guía de diseño (Ev.10): 30% Evidencia 11 vinculada con la UA de Diseño: 10% CD de evidencias: Derecho a calificación	
Producto integrador de aprendizaje de la unidad de aprendizaje: Guía de Diseño: Compilación de los conocimientos adquiridos durante el semestre plasmados mediante un manual.	
Fuentes de apoyo y consulta: - 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. - Baldwinm, 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, Aeri (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 2019

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.

COORDINACIÓN DE EXPRESIÓN GRÁFICA

M.C. LUIS RODRIGO FORTUNA MARTÍNEZ

JEFATURA DE DISEÑO

M.C. MARÍA DE LOS ÁNGELES GARCÍA TREVIÑO

**SECRETARÍA DE LICENCIATURA EN
DISEÑO INDUSTRIAL**

M.D.I. JOSÉ ALBERTO ESCALERA SILVA