



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**

**PROPUESTA DE REESTRUCTURACIÓN DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIOS DE LA MATERIA DE DISEÑO EN LA
LICENCIATURA DE DISEÑO GRÁFICO EN LA UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO (UPEM)**

**TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRA EN DOCENCIA EN ARTES Y DISEÑO**

**PRESENTA:
ARACELI SELENE DÁVILA ROBLES**

**DIRECTOR DE TESIS:
MAESTRO LAURO GARFIAS CAMPOS
(FAD)**

**SINODALES:
DOCTOR JESÚS FELIPE MEJÍA RODRÍGUEZ
(FAD)
DOCTORA MARÍA ELENA MARTÍNEZ DURÁN
(FAD)
MAESTRA MARÍA SOLEDAD ORTIZ PONCE
(FAD)
DOCTOR MARCO ANTONIO SANDOVAL VALLE
(FAD)**

MÉXICO, D.F. AGOSTO DE 2015



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

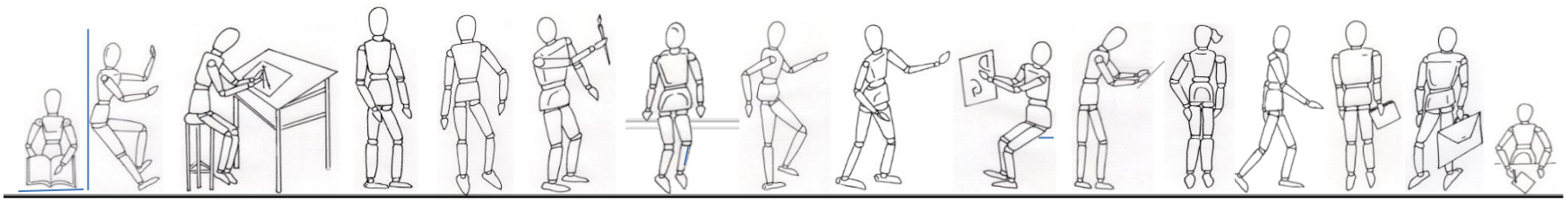
El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



**PROPUESTA DE REESTRUCTURACIÓN DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIOS DE LA
MATERIA DE DISEÑO EN LA LICENCIATURA DE DISEÑO GRÁFICO EN LA
UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO (UPEM)**



*Enseñar no es transferir el conocimiento,
sino crear la posibilidad para su propia producción o construcción.*
Paulo Freire.



DEDICATORIAS Y AGRADECIMIENTOS

Con mucho cariño para todos ustedes, no tengo palabras para agradecer lo suficiente todo lo que me brindaron, sus enseñanzas, consejos ya poyo. ¡Gracias!

MAESTRO LAURO GARFIAS CAMPOS:

Muchas gracias por todas sus enseñanzas, su paciencia, su tiempo, comprensión y apoyo; y principalmente porque hizo posible la realización de este trabajo, fui muy afortunada al contar con usted como tutor. ¡Muchas gracias!

DOCTOR JESÚS FELIPE MEJÍA RODRÍGUEZ:

Muchas gracias por todos los consejos, enseñanzas, paciencia y apoyo que me dio, fue un placer ser su alumna y contar con usted en este trabajo. ¡Gracias!

DOCTORA MARÍA ELENA MARTÍNEZ DURÁN:

Muchas gracias por su apoyo, por su confianza, por sus consejos, un honor contar con su presencia en este proceso. ¡Gracias!

MAESTRA MARÍA SOLEDAD ORTIZ PONCE:

Muchas gracias por todo, por tus enseñanzas, apoyo, ánimos y principalmente por la amistad que siempre me brindaste. ¡Gracias!

DOCTOR MARCO ANTONIO SANDOVAL VALLE:

Muchas gracias por el apoyo, la confianza, las enseñanzas en muchos niveles y los recuerdos. ¡Gracias!

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO:

Muchas gracias a la mayor casa de estudios por todo lo que brinda a quienes hemos tenido el honor y la fortuna de estudiar en ella, por constituir la base de mi formación.

A MI FAMILIA:

Especialmente a mi familia, porque este trabajo y todo lo que pueda hacer es por y para ustedes. Gracias por todo, no sé cómo agradecer lo suficiente, pero saben todo lo que ésto significa para nosotros: Papá, Mamá, Caro, Fani, Pepe, Vicki, Rosi, Chucho, Lili, Chela, Magda, Moni, Carlos, Dane, Pinto y Candy. Con todo mi amor y agradecimiento.

Gracias a Diosito por mi familia, la oportunidad de volver a estudiar, su ayuda de siempre y por todas las personas que aquí conocí y reencontré.

ÍNDICE

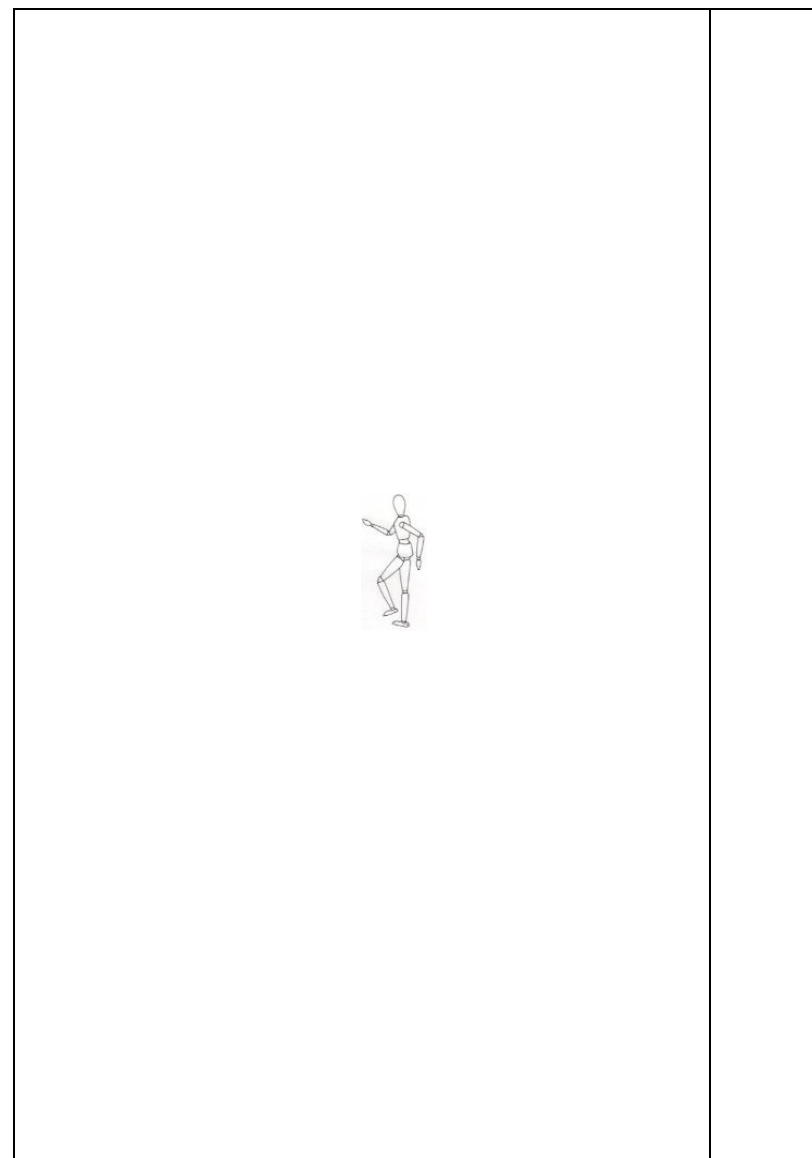
Contenido:	Pág.
Introducción.....	8
1. Formación escolarizada del diseño gráfico	12
1.1. Panorama general de la enseñanza formal del Diseño Gráfico.....	13
1.1.1. La enseñanza del Diseño Gráfico.....	18
1.1.2. Aspectos estructurales de su planeación didáctica.....	30
1.2. Breve exposición de los antecedentes académicos del diseño.....	32
1.2.1. Das Staatliches Bauhaus.....	33
1.2.2. Hochschule für Gestaltung de Ulm.....	35
1.2.3. Enseñanza del Diseño Gráfico en México.....	38
1.3. Bases de formación del diseñador gráfico	41
1.3.1. El alumno y los procesos de enseñanza y aprendizaje.....	41
1.3.2. Consideraciones teóricas para la enseñanza del Diseño Gráfico.....	47
1.3.3. Cómo se diseña un programa de estudios.....	51
1.3.4. Evaluación curricular.....	56

Contenido:	Pág.
2. Perfil universitario del diseñador gráfico	58
2.1. El Diseño Gráfico en México.....	59
2.2. Idea de la profesionalización del diseñador gráfico.....	78
2.2.1. El Diseño Gráfico como ocupación profesional.....	78
2.2.2. Perfiles educativos para el proceso formativo del diseñador gráfico.....	82
2.2.3. Habilidades, actitudes y aptitudes requeridas para el ejercicio profesional del diseñador gráfico.....	84
2.3. Aproximación a los modelos de enseñanza del Diseño Gráfico.....	89
2.3.1. Aprendizaje significativo.....	89
2.3.2. La metacognición.....	92
2.3.3. Inhibidores formativos del diseñador gráfico en México.....	95

Contenido:	Pág.
3. Enfoque de enseñanza con base en las competencias	98
3.1. Lineamiento de las competencias.....	99
3.1.1. Enfoque que sustenta la enseñanza por competencias.....	99
3.1.2. Competencias profesionales.....	104
3.1.3. Conceptos principales de la teoría de las competencias.....	106
3.2. Taxonomías de las competencias.....	113
3.2.1. Modelos de competencias.....	115
3.2.2. Competencias en educación.....	117
3.3. Inteligencia y creatividad en la formación del diseñador gráfico.....	119
3.3.1. Teoría de inteligencias múltiples según Howard Gardner.....	121
3.3.2. La creatividad en el diseñador gráfico.....	123
3.4. La enseñanza del Diseño Gráfico por competencias.....	128
3.4.1. Elaboración de competencias educativas.....	130
3.4.2. Habilidades del pensamiento.....	131
3.4.3. Formación de objetivos según Bloom y Marzano.....	133

Contenido:	Pág.
4. Estudio de caso: materia de Diseño en la Universidad Privada del Estado de México	140
4.1. Contexto de la Universidad Privada del Estado de México.....	141
4.2. Propuesta educativa de la Universidad Privada del Estado de México.....	145
4.3. Licenciatura en Diseño Gráfico en la UPEM....	152
4.4. Análisis crítico de los contenidos actuales de la materia de Diseño.....	167
4.4.1. Disección de las asignaturas.....	167
4.4.2. Conclusiones parciales.....	168
4.4.3. Identificación de oportunidades.....	173

Contenido:	Pág.
5. Proceso metodológico.	176
5.1. Contenido alternativo de la materia de Diseño y sus asignaturas.....	177
5.1.1. Relación de los planteamientos educativos.....	177
5.1.2. Metodología para la propuesta de los programas de estudio.....	187
5.1.3. Lineamientos que contemplan los programas de estudio.....	192
5.1.4. Estructura de los programas de estudio.....	193
5.2. Propuesta de programas de estudio y cartas descriptivas.....	197
5.2.1. Programas de estudio de las asignaturas de la materia de Diseño.....	197
5.2.2. Cartas descriptivas de las asignaturas de la materia de Diseño.....	216
5.3. Aplicación, resultados y análisis de la propuesta.....	301
5.3.1. Asignaturas.....	301
5.3.2. Generalidades de enseñanza.....	315
Conclusión.....	319
Fuentes de consulta.....	326
Anexos.....	332





INTRODUCCIÓN

*La educación es el arma más poderosa que puedes utilizar
para cambiar el mundo.*
Nelson Mandela.



INTRODUCCIÓN

En la presente investigación se abordó la temática de los programas de estudio en la enseñanza del Diseño Gráfico a nivel superior. Se ubicó concretamente en la oferta educativa de la Universidad Privada del Estado de México: UPEM, misma que atraviesa un importante momento en su evolución, ya que cuenta con el desarrollo de dos investigaciones que abonarán beneficios al campo de esta institución.

Una realizada por quien escribe estas líneas y que ocupa el presente trabajo, y otra por la Lic. Marcela Estrada Ruíz, quien trata un tema relacionado con las estrategias de enseñanza de la asignatura de Historia del Arte II; ambos casos en el marco de la maestría en Docencia en Artes y Diseño de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, en el mismo período.

El proyecto que nos compete tiene por título: *Propuesta de reestructuración de los programas de estudios de la materia de Diseño en la licenciatura de Diseño Gráfico en la Universidad Privada del Estado de México (UPEM)*.

Nos avocaremos especialmente al plantel Alberto Saba Tauchi, ubicado en Ecatepec, campus donde laboro, por lo cual dentro del análisis de la institución se presentó un panorama general de este Municipio y de sus características educativas; sin embargo, no se incluye el nombre del plantel ni su localización en el título del proyecto porque se espera que la propuesta se extienda a toda la oferta educativa de la UPEM, que imparte la licenciatura en los planteles de Ecatepec, Texcoco, Tecámac e Ixtapaluca en el Estado de México y en la Universidad Privada del Centro en Pachuca, Hidalgo.

El tema surgió de la observación de ciertos aspectos problemáticos en el diseño curricular de la licenciatura, dichos

problemas consisten en la reiteración de contenidos en las mismas, así como la necesidad de insertar argumentos de corte teórico y práctico de suma importancia para la formación académica del diseñador, que profundice en el aprendizaje de cada seriación; además de replantear su orden estructural para que el conocimiento y su aplicación evolucionen subsecuentemente y se logre la especialización en las distintas áreas que contemplan.

Esto se detectó debido a que en la universidad se imparte la materia de Diseño, que contiene las asignaturas: Fundamentos de diseño y la seriación de Taller de diseño, del curso I al VIII, dentro de la licenciatura de Diseño Gráfico, correspondiente al plan SEP, y como docente de la misma he tenido la oportunidad de impartir dichas asignaturas.

La situación antes mencionada afecta la formación de los estudiantes, pues la reiteración de contenidos impide el tratamiento de temáticas que daría por resultado estudiantes mejor preparados. De acuerdo con información proporcionada por el Director del Departamento de Proyectos de la Universidad, el C. P. Alejandro Robledo Cazares, la institución ha tenido el interés de la reestructuración de los planes y programas de estudio para las distintas licenciaturas que allí se imparten; incluso en las correspondientes al Área de Administración y Ciencias Sociales ya inició dicho trabajo.

En la licenciatura de Diseño Gráfico se realizó un proyecto que me encargó el C. P. Robledo sobre la actualización de los programas de estudio de la licenciatura, el cual se dio debido a que la institución tenía conocimiento de mi propuesta inicial para bordar la problemática de la materia de Diseño como tema para la maestría en curso; dicho proyecto se realizó paralelamente al primer año de la maestría, culminó y fue entregado a las autoridades de la universidad, sin embargo quedó abierta la línea de investigación sobre la materia mencionada para seguir trabajando en



este proceso de investigación y profundizar en su conocimiento y planteamiento, con la intención de insertarla en el proyecto mencionado cuando se culmine.

La reestructuración en el plan de estudios de la Licenciatura de Diseño Gráfico en el marco de esta investigación inicia con la propuesta del rediseño de los programas de las asignaturas correspondientes a la materia de Diseño, predominante en la estructura general de la carrera ya que abarca desde primero a noveno cuatrimestre, de los 10 totales de su oferta educativa.

El área de conocimiento concreta que nos concierne son los programas de estudio, por lo iniciamos definiendo el término como un instrumento operativo que cubre los objetivos de un modelo educativo, contempla las fases de evolución de una asignatura y constituye una propuesta de organización del trabajo pedagógico de cada ciclo escolar; sus elementos son: objetivos de aprendizaje, organización de contenidos, temas, subtemas, actividades, bibliografía e indicadores de evaluación.

Partiendo de este concepto, en el proceso de investigación se analizó el currículo de la licenciatura para identificar sus lineamientos académicos; se realizó una investigación documental y de campo para delimitar el marco teórico que fundamenta la propuesta, así como una indagación cognitiva, donde se recopilaron y examinaron conceptos, temas, subtemas, bibliografías y actividades propias del diseño, para determinar los contenidos de la reestructuración.

Dentro del marco teórico se consideraron aspectos generales de la formación escolarizada del Diseño Gráfico como paradigmas psicopedagógicos, teorías educativas o de aprendizaje, corrientes educativas o pedagógicas y modelos didácticos; así como el enfoque por competencias, propios del plan de la Secretaría de Educación Pública (SEP).

También se estudió el perfil universitario del diseñador y de manera general su campo laboral para determinar los parámetros requeridos a este profesionista. Posteriormente se desarrolló la metodología de diseño de las propuestas, una vez realizadas éstas se hicieron sus respectivas cartas descriptivas.

Las propuestas que se realizaron pretenden optimizar y potencializar la enseñanza del Diseño Gráfico en la UPEM para motivar el éxito de sus egresados en el campo profesional; por lo que el proyecto se desarrolló en función del siguiente supuesto hipotético:

Con base en la reestructuración de los contenidos temáticos de la materia de Diseño, se podrán organizar didácticamente las asignaturas correspondientes, con el propósito de optimizar los procesos de aprendizaje, interés y desarrollo de los alumnos, para lo cual se buscó cumplir con este objetivo general: reestructurar los contenidos temáticos de la materia de Diseño, mediante la organización didáctica de las asignaturas correspondientes. A través de la selección, organización y aplicación de contenidos; así como el manejo de la formación integral, con recursos como habilidades, aptitudes y actitudes.

Se manejaron los siguientes objetivos específicos que en el proceso se convirtieron y desarrollaron como capítulos:

1. Lineamientos generales de la formación universitaria del Diseño Gráfico a nivel superior.
2. Conceptualizar y localizar el campo laboral contextual del egresado, así como sus características para definir el perfil universitario del diseñador gráfico, que pretende la formación de profesionistas críticos y proactivos.



3. Análisis del enfoque de enseñanza con base en las competencias, que pretende la formación de profesionistas críticos y proactivos.
4. Desarrollo del estudio de caso: reestructuración de los programas de estudio de la materia de Diseño en la licenciatura de Diseño Gráfico en la UPEM; incluye el análisis de la universidad y el proceso metodológico que deriva en las propuestas.

La metodología que se empleó en la presente investigación es cualitativa, basada en el método deductivo; que se utilizó en su modalidad indirecta o de conclusión mediata. Atendiendo a los lineamientos de dicho método, la formación escolarizada en Diseño Gráfico a nivel licenciatura forma parte de una premisa general, los parámetros de la teoría de las competencias constituyen la premisa menor y la conclusión la determina la propuesta de los programas de estudio y su aplicación.

El rediseño de los programas de estudio se basó principalmente en los textos:

- *Metodología básica del diseño curricular para la educación superior* elaborada por Frida Díaz Barriga Arceo, María del Lourdes Lule González, Diana Pacheco Pinzón, Elisa Saad Dayán y Sivia Rojas-Drummond, presentada en el libro *Metodología del diseño curricular para la educación superior*, de las mismas autoras, adecuada para licenciaturas de índole social y humanística.

Debido a que esta metodología contempla la generalidad de una planeación educativa y de diseño curricular se adaptó su contenido a la proyección y propuesta de los programas de estudio, retomando aspectos didácticos y estructurales en la enseñanza, útiles en el campo del Diseño Gráfico.

- *Planeación curricular* de José Antonio Arnaz: se contemplaron las siguientes etapas del diseño curricular que propone: formulación de objetivos curriculares, elaboración del plan de estudios, diseño del sistema de evaluación y elaboración de las cartas descriptivas; este último tema es el que se aplica en el presente trabajo, ya que nos abocaremos a los programas de estudio, mismos que el autor maneja como *cartas descriptivas*.

Se utilizó la denominación *programas de estudio* para la propuesta de contenidos de cada asignatura y *cartas descriptivas* como el esquema de planeación específica de los cursos subsecuentes a dichos programas.

- *Guía para la elaboración de programas de asignatura* de la Universidad Autónoma de Tamaulipas. De aquí se retomó la secuencia de los elementos propios del formato que contemplan los programas de estudio.

Además se consideraron algunas teorías educativas, como el Constructivismo porque se pretende que los contenidos propuestos en los programas de estudio motiven la construcción del conocimiento por parte del alumno como estudiante y como ser humano, por medio el aprendizaje.

También se usó el Conductismo debido a la necesidad de apegarse a la normatividad de la institución; además se emplearon los parámetros generales del enfoque por competencias, las inteligencias múltiples y el pensamiento crítico para motivar la metacognición y la autonomía en el aprendizaje, que habilite y motive al alumno a que continúe su aprendizaje y formación a lo largo de toda su vida profesional y personal, sin limitarlo a su preparación académica.

El trabajo incluye la aplicación de las propuestas de los programas de estudio en las asignaturas correspondientes de manera alternativa a su desarrollo, ya que la carga docente



que me asignaron en este período de investigación en la Universidad Privada del Estado de México lo hizo posible, aun cuando esta situación no estaba proyectada inicialmente; sin embargo, nos permitió concluir con el registro de los resultados obtenidos sobre la funcionalidad de dichas propuestas en el aula.

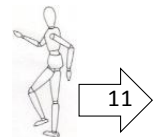
Como se mencionó anteriormente, los capítulos del proyecto se derivan de los objetivos específicos y se materializan en los siguientes títulos:

1. Formación escolarizada del Diseño Gráfico. Constituye un breve panorama de la enseñanza formal encaminada a esta disciplina.
2. Perfil universitario del diseñador gráfico. Se plantó una aproximación a la evolución del Diseño Gráfico en México como parte del marco contextual, así como un acercamiento a los parámetros profesionales del diseñador gráfico, que incluyen el perfil de egreso en la UPEM y las habilidades, actitudes y aptitudes requeridas para su ejercicio profesional.
3. Enfoque de enseñanza con base en las competencias. Plantea los lineamientos de las competencias generales, educativas, profesionales, y principalmente las propias en la enseñanza del diseño gráfico.
4. Estudio de caso: materia de Diseño en la Universidad Privada del Estado de México. Presenta las generalidades educativas, institucionales y sociales de la UPEM y su contexto.
5. Proceso metodológico: aplica los lineamientos expuestos en las unidades anteriores, dirigidos a la propuesta didáctica de la UPEM, se presenta el proceso de rediseño de los programas de estudio, las propuestas, sus cartas

descriptivas y una aproximación a su habilitación en la institución.

Como docente de la licenciatura de Diseño Gráfico en la UPEM tengo acceso al objeto de estudio de la investigación y a sus programas de estudio vigentes, que constituyen la base conceptual para la reestructuración de los mismos; además se cuenta con la posibilidad de hacer un sondeo de las propuestas mediante su inserción en la planeación actual de las asignaturas.

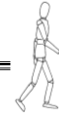
La presente propuesta pretende mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en la licenciatura de Diseño Gráfico en la Universidad Privada del Estado de México, a través de la reestructuración de los programas de estudio de la materia de Diseño; se busca generar un ascenso constante y subsecuente en el conocimiento de la licenciatura para derivar en un aprendizaje significativo que dote al estudiante de las armas necesarias para enfrentar con calidad el campo profesional; y que cada una de las asignaturas lo especialicen en un área del conocimiento y desempeño de dicha licenciatura, así elevar la calidad educativa de la misma y potencializar su desarrollo.





1. FORMACIÓN ESCOLARIZADA DEL DISEÑO GRÁFICO

Educación transforma personas, personas transforman el mundo.
Paulo Freire.



La formación escolarizada del Diseño Gráfico se refiere a la preparación académica de dicha área creativa a nivel universitario, que busca generar profesionistas competitivos que se inserten con éxito en el campo laboral, que sean capaces de identificar las cualidades e incluso las posibles deficiencias del sistema, tanto educativo como laboral y actúe en consecuencia, buscando siempre incrementar su capacidad y potencializar su desarrollo.

1.1. PANORAMA GENERAL DE LA ENSEÑANZA FORMAL DEL DISEÑO GRÁFICO

La finalidad del presente trabajo es proponer una reestructuración de los programas de estudio de la materia de Diseño en la Licenciatura de Diseño Gráfico de la Universidad Privada del Estado de México; por lo que se estima necesario iniciar con un breve panorama de la enseñanza formal y tratar de encaminar dicho trabajo a esta disciplina.



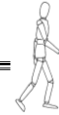
Fachada de la Universidad Privada del Estado de México, Plantel Alberto Saba Tauchi.
Fotografía: Araceli Selene Dávila Robles.

La enseñanza es un el proceso de transmisión y construcción de conocimientos, técnicas y normas, que busca la formación de estudiantes que enfrenten con herramientas cognitivas, procedimentales y actitudinales el campo laboral y la vida en sociedad de una manera eficaz y productiva, tanto para él como para su entorno. Esta actividad se realiza a través de la interacción de cuatro elementos: docentes o facilitadores, alumnos o discentes, objeto de conocimiento y entorno o contexto educativo. Su finalidad es motivar al aprendizaje como “un proceso multidimensional de apropiación cultural que involucra el pensamiento, la afectividad y la acción” (Díaz Barriga Arceo, F: 1996:1).

La enseñanza del Diseño Gráfico a nivel superior consiste en proyectar y transmitir conocimientos, habilidades, aptitudes y actitudes a los alumnos con la intención de motivar una formación integral en el campo creativo y laboral; que construya profesionistas capaces en los distintos ámbitos que demanda el contexto actual; donde se proyectan diferentes áreas ocupacionales como el diseño de marca e identidad corporativa, diseño tipográfico, editorial, de cartel, publicitario, de envases, señalética, web y diseño multimedia, entre muchos otros.

Para abordar el tema se inicia definiendo el concepto de Diseño y Diseño Gráfico: *Diseño* se deriva etimológicamente del término italiano *disegno* o *dibujo* y *signado* o *lo que viene*, siendo un proceso de preconfiguración mental para la creación. La palabra *diseño* se utiliza en distintas circunstancias para definir diversos objetos de uso cotidiano, formas de comunicación gráfica y visual; así como para delimitar actividades profesionales creativas.

Diseño en castellano equivale a *trazo* o *delineación* de formas por medios gráficos o visuales; sin embargo, el diseño representa una etapa del proceso creativo, que además de trazar, desarrolla la planificación de ideas y disposición de un tema con los medios formales e informales para llevarlo a cabo; es decir, es un proyecto integral. Independientemente de los aspectos conceptuales y de significado, el diseño es una práctica en la que se forjan y determinan ideas y formas que han de materializarse posteriormente mediante procedimientos manuales o mecánicos.



Bernhard E. Bürdek¹ conceptualiza el *Diseño* como el proceso de soluciones creativas a problemas de necesidades humanas; y al *objeto de diseño* como el análisis y reflexión sobre las funciones del objeto creado y su proceso de realización, que incluye su organización e interpretación según las condiciones cambiantes de la tecnología y el contexto, así como la transición entre la proyección creativa y su materialización.

En este sentido, la generación del diseño implica contemplar las ciencias humanas y el pensamiento complejo para valorar el mismo diseño y la formación del diseñador, y a su vez desarrollar una epistemología propia para el diseño, su investigación y su enseñanza; es decir, generar situaciones y circunstancias contextuales, psicológicas y sociológicas que motiven su conocimiento y aplicación.

La enseñanza del Diseño Gráfico busca desarrollar el pensamiento complejo, término planteado por Edgar Morin,² como la capacidad de interconectar distintas dimensiones de lo real y generar hechos u objetos multidimensionales e interactivos.

Este pensamiento promueve un enfoque transdisciplinario y holístico, propio de la actividad creativa intencional, como es el diseño; ya que los diseños son fruto de la división técnica de trabajo estético especializado; dentro de su basta

clasificación se encuentran el diseño industrial, gráfico, arquitectónico, urbano, audiovisual.



Meggs Philip.
<http://esterknows.com/archiv>

Así, se concluye que *Diseño* es el proceso de generar algo, la materialización de una idea, concepción o realidad; término que va aunado al concepto *zeitgeist*, que de acuerdo a Meggs Philip³ en su libro *Historia del Diseño Gráfico* (1991) es una consideración alemana que no tiene un equivalente en español, y que se interpreta como el *espíritu del tiempo*, se refiere a las tendencias culturales y gustos o preferencias característicos de cada época, aspectos que el diseño gráfico explota y que le permite distinguir cada etapa de su desarrollo y su concordancia con la sociedad a la que pertenece.

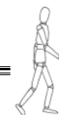
En el presente trabajo se aborda concretamente el Diseño Gráfico, el cual se define como la materialización visual o audiovisual de mensajes específicos dirigidos a un público determinado, con fines conductistas; dichos mensajes pueden ser de carácter comercial o publicitario, propagandístico, cultural o sensitivo; así como formativos e informativos; y denotativos, connotativos o subliminales.

El Diseño Gráfico se considera una disciplina y una profesión que proyecta mensajes mediante la imagen; así como un campo del conocimiento y la creatividad.

1. Bernhard E. Bürdek (1947). Diseñador industrial alemán de la Escuela Nacional de Arte de Kassel y del Instituto de Planificación Ambiental de la Universidad de Stuttgart; importante teórico del diseño y consultor; autor del libro *Diseño. Historia y práctica del diseño industrial*.

2. Edgar Morin -Edgar Nahum- (1921). Filósofo y sociólogo francés, entre otras aportaciones, estudia a partir del surgimiento de la revolución biogenética, el pensamiento de las *Tres teorías* que llevan a la organización de nuevas ideas: la cibernética, la teoría de sistemas y la teoría de la información.

3. Philip Meggs Baxter (1942-2002). Diseñador gráfico estadounidense, profesor, historiador y autor de libros como *Historia del Diseño Gráfico*. Se considera el historiador más importante del diseño desde Nikolaus Pevsner (1902-1983).



William Addison Dwiggins.
<http://www.fontbureau.com/williamdwiggins>

El término de Diseño Gráfico se debe a William Addison Dwiggins,⁴ quien estableció el concepto en 1922 para “describir sus actividades como las de un individuo que daba orden estructural y formal para la comunicación impresa” (*Ibid*: 9).

Sin embargo, actualmente se ha rebasado el formato impreso al digital y audiovisual, así como el mismo concepto de

Diseño Gráfico, que resulta insuficiente para incluir todas las áreas, formatos y actividades que desarrolla.

El diseño requiere de una enseñanza, la cual está inmersa en un contexto rodeado de íconos (símbolos, imágenes, signos), cuya característica fundamental es la comunicación; los alumnos requieren conocimientos, recursos y habilidades para que enfrenten este universo de mensajes gráficos, plásticos y visuales; capacitarse para leer, interpretar, evaluar, seleccionar y desarrollar criterios estéticos y una mente analítica, selectiva y creadora; por lo que es necesario actualizar las propuestas de la educación en la materia.

Además de la transmisión de conocimientos, es fundamental la aproximación a la creatividad; ya que su estudio y comprensión evoluciona mediante la realización de trabajos que son producto de un proceso que desarrolla cualidades perceptivas, expresivas y persuasivas.

4. William Addison Dwiggins (1880-1956). Importante diseñador de libros, ilustrador, calígrafo y tipógrafo estadounidense. Trabajo material publicitario en distintos formatos; diseño el alfabeto *Chauncey Griffith* y fue, entre otras cosas, director de desarrollo tipográfico en el *Mergenthaler Linotype Company*.

Estos conocimientos, como todos, implican la información que se tiene sobre el objeto a estudiar, tanto verbal como fáctica,⁵ declarativa y procedimental; estos conocimientos se forjan en un contexto social, histórico y cultural, que se determina por medio de la educación, la cual integra el proceso formativo que transmite y genera conocimientos, valores, costumbres y habilidades; constituye un proceso de vinculación y conciencia cultural, ética y conductual.

Es una práctica social que transmite información que desarrolla destrezas y actitudes en el alumno que permite la evolución y en casos necesarios, transformación de su persona y de la misma sociedad; debido a que genera material humano en beneficio propio y de la comunidad.

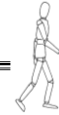
La educación lo habilita para un desempeño, es decir, para un comportamiento que resulta del proceso cognitivo y que tiene una finalidad creativa, formativa y constructiva.

La educación formal o formación reglada es un proceso de educación integral, que tiene una intención deliberada y se basa en una sistematización programada a través de un currículo oficial, el cual obedece a un calendario y horario; se produce en un lugar específico y deriva en la obtención de un grado.

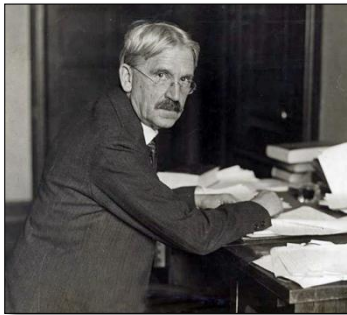
5. Fáctica: coherencia entre los hechos y la representación mental de los mismos, requiere de observación y experimentación.



Estudiantes de la licenciatura de
Diseño gráfico.
UPEM. Ecatepec. Plantel Albeto Saba



John Dewey⁶ define la escuela como “una institución social en la que puede desarrollarse una vida comunitaria que constituye el soporte de la educación” (Díaz Barriga, F: 3), es un lugar de intercambio de experiencias y de comunicación entre personas, por lo que tiene que estructurarse para propiciar la cooperación social y la vida comunitaria a través de la participación democrática de las actividades sociales, para motivar la autodisciplina mediante el compromiso en una tarea constructiva basada en las inquietudes, experiencias y decisión del propio estudiante.



John Dewey.

<http://hd.housedivided.dickinson.edu/node/>

John Dewey contempla el proceso educativo como un procedimiento que es organizado institucionalmente, en forma de estudios estructurados que se realiza bajo la guía y supervisión de asociaciones escolares, dentro y/o fuera de sus instalaciones físicas; propone la transición de la Educación Tradicional a la Educación Nueva o Progresista, mediante la estrategia pedagógica de aprender haciendo, donde el conocimiento se adquiere mediante la experiencia, a través de la adquisición de habilidades por ejercicio y entrenamiento.

Por lo anterior se usará el término *alumno* al referirse a la persona sujeta a una formación y que tiene una matrícula, es decir, forma parte de un régimen institucionalizado; y el concepto de *estudiante* se usará para aludir a la capacidad

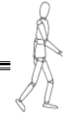
proactiva del alumno, que va más allá de los parámetros pasivos, donde el docente se convierte en un tutor o guía del conocimiento.

La educación superior, también llamada *estudios superiores* o en algunos países *educación terciaria* ofrece una formación profesional académica que proporciona una enseñanza con actividades de extensión, es decir, busca la participación de la sociedad y a ella dirige su preparación, además contempla la investigación en distintos niveles.

De acuerdo con Delisahé Velarde Hernández y Beatriz Oliva Camarena Gómez, en su escrito *Educación superior y mercado laboral: vinculación y pertinencia social ¿por qué y para qué?*, existe una problemática en la educación superior actual que radica en las alteraciones que ha tenido la vida social en los últimos tiempos, como la globalización económica, la problemática cultural, política y social, la producción tecnológica, la distribución y consumo comercial, las nuevas formas de organización del trabajo, el valor estratégico del conocimiento y de la información, entre otros; ésto ha demeritado la impartición, distribución y aprovechamiento del conocimiento en bien de la sociedad, porque no siempre existe coherencia entre los requerimientos laborales y las capacidades institucionales debido a que la educación superior no se orienta hacia un modelo integral de desarrollo, sino a criterios pragmáticos o utilitarios.

En torno a la deficiencia educativa en México, considerado como un país en desarrollo; se retoma lo antes expuesto que coincide con el análisis realizado por Bogar e Ibarrola (1975) sobre la misma problemática y que exponen Frida Díaz-Barriga, María del Lourdes Lule, Diana Pacheco, Elisa Saad y Silvia Rojas-Dummond en su libro *Metodología de diseño curricular para la educación superior* (2013); donde se plantean los siguientes puntos que aún están vigentes en la realidad social actual:

6. John Dewey (1859–1952). Filósofo, pedagogo y psicólogo estadounidense, junto con Charles Sanders Peirce y William James; es uno de los fundadores de la *Filosofía del pragmatismo*; también escribió influyentes tratados sobre arte, lógica, ética y democracia.

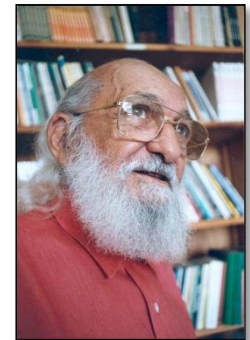


- El elevado índice de trabajadores subempleados y desempleados, situación que altera la estructura laboral general.
- El reducido número de investigadores y la falta de capacitación de los mismos, ya que su labor puede plantear las bases para generar un sistema educativo que corresponde a las necesidades sociales reales.
- Las oportunidades de empleo no han crecido de manera coherente con la formación profesional, esta situación que ha generado en gran medida el subdesempleo y desempleo de los egresados.
- La formación profesional privada, ámbito que nos compete, no siempre se apega a los requerimientos del mercado. Aun cuando la licenciatura tenga demanda laboral sus contenidos pueden no responder de manera directa al perfil profesional, sino a una estrategia institucional, lo cual advierte la necesidad de la reestructuración de la oferta educativa en dicha área, en los currículos, planes y/o programas de estudio de las licenciaturas, concretamente la de Diseño Gráfico, ya que la enseñanza debe adecuarse al mercado de trabajo para ser funcional.
- Anteriormente una mayor preparación escolar ofrecía mejores oportunidades laborales, en la actualidad desafortunadamente no siempre ocurre, ya que en reiteradas ocasiones no hay un sitio propio para un grado académico elevado, situación que inhibe la formación de éstos y su valoración en el campo laboral.
- Los objetivos de la educación deben ser acordes a los de la estructura comercial, social y política del país y de la localidad en cuestión.
- Las políticas educativas de las instituciones deben contemplar la formación integral real del egresado, considerando es aspecto personal y profesional.
- El compromiso primordial de las instituciones educativas debe ser el aprendizaje del alumno, no el prestigio de las mismas, ni su posicionamiento en el mercado o en la

sociedad para basar los diarios institucionales y su normatividad en el objetivo primario de las mismas, que es la enseñanza.

La educación superior en México tiene un gran valor en la generación de profesionistas capaces que contribuya a la superación de la comunidad; por eso, las universidades, tanto públicas como privadas, tienen el enorme compromiso de proyectar personas con una formación sólida y ética que les permita desenvolverse en un entorno productivo cambiante.

De acuerdo con Paulo Freire,⁷ la educación debe ser útil, sus métodos y técnicas “se hacen y rehacen en la praxis” (Gadotti. 2014: 279), e incluye la formación docente junto a la reflexión sobre la práctica educativa progresista, donde se busca la autonomía del ser de los educados; para lo cual se contemplan las siguientes propiedades de la enseñanza: planteamiento metódico, investigación, respeto a los conocimientos de los alumnos, ética, disposición a la innovación y democracia social, reflexión crítica sobre la práctica; además del reconocimiento y el desarrollo de la identidad cultural.



Paulo Freire.

<https://amandrilao.wordpress.com>

Enseñar es más que transmitir conocimientos, es crear la posibilidad para la propia construcción.

7. Paulo Freire (1921-1997). Educador y pedagogo brasileño; dio gran impulso a la presencia de la ética en el proceso educativo, tuvo importantes aportaciones a la alfabetización y crítica emancipadora.



Como afirma Bogdan Suchodolski⁸ en su obra *Pedagogía y las grandes corrientes filosóficas* (2014 citado por Gadotti, 1972): la educación desde la antigüedad desarrolla dos corrientes: la esencia y la existencia.



Bogdan Suchodolski.
http://it.wikipedia.org/wiki/Bogdan_Suchodolski

La pedagogía de la esencia aborda todo lo que es empírico en el hombre para motivar la construcción de su propio ser o esencia; mientras la pedagogía de la existencia aborda la organización y satisfacción de las necesidades a través del conocimiento y de la acción; ambas vertientes se fusionan en la formación personal y profesional del diseñador gráfico.

1.1.1. LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO GRÁFICO

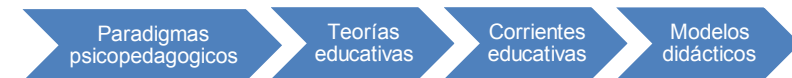
La enseñanza promueve el aprendizaje en todos los niveles y tipos de educación, como la formal e informal. En la docencia del Diseño Gráfico debe resaltar la importancia del potencial creativo y metodológico del estudiante; motivar que maestros y alumnos participen de una manera más comprometida durante el proceso de enseñanza aprendizaje para enfatizar el desarrollo de las competencias laborales y profesionales, donde además del aprendizaje formal, es importante el proceso derivado de la experiencia en situaciones concretas de trabajo académico.

La Universidad Privada del Estado de México —objeto de estudio del presente trabajo— debido a su incorporación a

8. Bogdan Suchodolski (1907-1992). Filósofo polaco por la Universidad de Varsovia, fue director del Instituto de Ciencia Pedagógicas de la misma universidad, entre otros argos; sus publicaciones giran en torno a los aspectos filosóficos de la educación.

la Secretaria de Educación Pública contempla la planeación educativa por Competencias desde un enfoque constructivista; su enseñanza aborda el término *cognitivo* como lo relativo al conocimiento e información adquirida mediante la experiencia y las habilidades del pensamiento, haciendo uso de la psicología cognitiva.⁹

En el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrollan recurso y herramientas cognitivas que se derivan subsecuente en contenidos que reflejan ideologías, conductas y aportaciones a la educación. A continuación se presenta un esquema que plantea a groso modo el orden del proceso educativo:



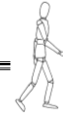
Paradigmas psicopedagógicos

Son planteamientos generales, esquemas de organización educativos que incluyen un conjunto de teorías didácticas.¹⁰

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje han tenido considerables aciertos y algunos inexactitudes que han marcado pautas en la evolución de dicho proceso, por lo que es necesario estimarlos como arquetipo en el quehacer docente, ya que su estudio permite implementar la mejor estrategia en la materia según cada necesidad.

9. Psicología cognitiva: modelo cognitivo que analiza los procesos mentales implicados en el proceso del conocimiento; estudia los mecanismos que lo generan, desde la percepción, la memoria y el aprendizaje, hasta la formación de conceptos y razonamiento lógico; se desarrolla en el contexto de la *Didáctica* y a la *Epistemología*.

10. Didáctica: conjunto de técnicas que facilita el aprendizaje y analiza los elementos que participan en el proceso de enseñanza-aprendizaje; es parte de la pedagogía y estudia la educación.



A continuación se presentan sus características generales:

Conductista:

- Se basa en el modelo de estímulo y respuesta.
- Estudia la conducta del ser humano con un método deductivo, observable y cuantificable.
- Los conocimientos del alumno son acumulaciones de asociaciones entre estímulos y respuestas.
- No existen cambios cualitativos entre un estado inferior de conocimientos y otro superior, sino modificaciones cuantitativas.
- Aplica el reforzamiento, el control de estímulos y la complejidad acumulativa.
- Uso de la metodología experimental.
- Se originó en el condicionamiento clásico, basándose en la memoria como uno de los principales índices de inteligencia del alumno.
- Rechaza la cientificidad de la introspección como método de estudio.
- Plantea que la conducta es resultado del ambiente, de sus estímulos y de su asociación a través de la experiencia.

Principales exponentes: Burrhus F. Skinner, Ivan Petrovich Pavlov, John Watson, Vladimir M. Bekhterev, Edwin Guthrie, Clark L Hull y Edward C. Tolman y Edward Thorndike.

Aportaciones educativas:

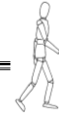
- Programación instruccional que analiza las respuestas.
- El estudio del aprendizaje se enfoca en fenómenos observables y medibles.
- El aprendizaje ocurre cuando se observa cambio en el comportamiento.
- Aportaciones científicas al comportamiento humano.
- El proceso instruccional se basa en el reforzamiento.

- Asignación de calificaciones, recompensas y castigos.
- Adquisición de conocimientos memorísticos que implican niveles primarios de comprensión: la repetición garantiza la ejecución de una conducta.
- La conducta académica es eficaz con una programación instruccional basada en el análisis de respuesta.
- Características de la enseñanza programada:
 1. Definición de los objetivos.
 2. Presentación secuencial de información con complejidad creciente gradualmente para un conocimiento acumulativo.
 3. Participación del alumno.
 4. Individualización cognitiva.
 5. Formación continua: objetivos de enseñanza, dosificación del contenido y reforzamiento positivo.
 6. Registro de resultados.

Humanista:

- Se enfoca en el ser humano y se considera al estudiante como un ser integral.
- El alumno busca su autorrealización y trascendencia.
- Se requiere de la socialización para crecer personal y cognitivamente.
- Fomenta el aprendizaje significativo y participativo.
- El ser humano es un ser consciente de sí mismo y de su existencia; tiene una identidad que se gesta desde su nacimiento y se desarrolla durante su vida.
- Promueve la educación basada en el desarrollo de una conciencia ética, altruista y social.
- Promueve el respeto a las diferencias individuales.

Principales exponentes: José Vasconcelos, Abraham Maslow, Carls Rogers, G. Allport, Erich Fromm, Pierre Feure, Manuel Mounier y Erickson Kohlberg.



Aportaciones educativas:

- En México a través de José Vasconcelos se plantea que la educación debe fortalecer la inteligencia, la capacidad de amar y disfrutar lo bello; resalta el papel del profesor que acompaña al estudiante durante todo su proceso de aprendizaje.
- Impulsa el desarrollo integral de la persona, busca la autorrealización y la concreción de sus necesidades y aspiraciones.
- El docente es facilitador del proceso con una metodología basada en el aprendizaje significativo vivencial.
- La autoevaluación habilita la autocritica y autoconfianza.
- El ambiente y las vivencias general el aprender.
- Establece un modelo de desarrollo de la creatividad.
- Impulsa los valores humanos.

Cognitivo:

- Se le conoce como psicología instruccional, se centra en estudiar las representaciones mentales con características racionalistas y tendencias hacia el constructivismo.
- Considera al estudiante como un ente activo, cuyas acciones dependen de representaciones y procesos internos que elabora como resultado de las relaciones previas de su entorno físico y social.
- Se basa en la enseñanza de habilidades de aprender a aprender y a pensar en forma eficiente, independientemente del contexto normativo.
- Se centra en el estudio del proceso donde el alumno construye el pensamiento a través de estructuras organizativas y funciones adaptables al medio.
- Considera la actividad mental inherente al hombre.

Principales exponentes: John Dewey, Jean Piaget, Lev Vygotski, Jeroneme B. Bruner, Robert Mills Gagné, David P.

Ausubel, Novak, Aleksandr Luria, Howard Gardner, Reuven Feuerstein, Joseph Novak, Benjamin Bloom.

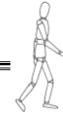
Aportaciones educativas:

- Estrategias de enseñanza:
 1. Programas basados en enseñar a pensar.
 2. Enseñanza de áreas de contenido escolar.
 3. Sistemas expertos y tutorías inteligentes.
- Desarrollo mental del alumno.
- Énfasis en la comprensión, el sentido y el significado.
- Procesos de transferencia: enseñanza de procesos libres de contenido: entrenamientos, estrategias cognitivas, habilidades del pensamiento.
- Enfoque holístico, democrático y optimista del desarrollo de las inteligencias.
- Técnicas y estrategias para el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico.
- Mediación de la relación maestro-alumno.

Sociocultural:

- Se apoya en la historia personal del alumno; su clase social, época y las herramientas a su alcance son variables que apoyan e integran el aprendizaje.
- Su premisa central es el proceso de desarrollo cognitivo individual, que contempla los procesos socioculturales en general y los procesos educativos en particular.
- Se basa en las teorías de Vygotsky que enfatizan la relación entre sujeto y objeto.
- Impulsa la autorregulación del comportamiento.

Principales exponentes: Vigotski, J. Bruner, M. Cole, Scribner, Lev Semionovich, Reuven Feuerstein, R. Glasser, Brown y J. Wertvh.



Aportaciones educativas:

- Planeación y desarrollo de la enseñanza a partir de la fusión del nivel de desarrollo real y del estímulo de desarrollo potencial.
- Maneja proyectos de intervención temprana.
- Modelo de enriquecimiento escolar e instrumental.
- Desarrolla el concepto de zona de desarrollo próximo.
- Motiva el aprendizaje cooperativo.
- Aplica programas de métodos responsivos.
- Genera proyectos en escuelas bilingües.
- Currículo cognitivo para niños pequeños.
- Actividad mediada.
- Concepción de evaluación dinámica.
- Se apoya en el paradigma emegente, que aborda los fenómenos y situaciones formativas según los principios de la ecología. Proviene de la tesis del biólogo alemán Ernst Haeckel, quien en 1869 analizó la organización de los seres vivos, en función de esto, la escuela es interpretada como un ecosistema social humano que expone un complejo entramado de elementos y de relaciones organizativas.
- Promueve la idea del paradigma ecológico como un espacio favorecedor en el desarrollo e intercambio de significados críticos en el estudiante.
- Abarca la teoría y la praxis educativa, es decir, la teoría, la acción y la investigación en el aula.
- Estudia las relaciones del saber y poder que producen las instituciones educativas y propone un modelo explicativo de construcción de la cultura experiencial en la escuela como espacio ecológico.

Constructivista:

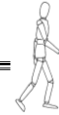
- Se aboca principalmente al constructivismo psicológico y social.

- En lo psicológico intenta explicar la naturaleza del conocimiento humano; afirma que siempre hay un conocimiento previo a otro, y que el aprendizaje es esencialmente activo y subjetivo; el alumno percibe, analiza, interpreta, aplica, reflexiona y asimila el conocimiento; lo construye al guiar al estudiante a internalizar, reacomodar o transformar la información nueva.
- Percibe el aprendizaje como una actividad personal en contextos funcionales, significativos y auténticos.
- En lo social, llamado también *Constructivismo situado*, afirma que sólo en el contexto social se logra el aprendizaje significativo; que el origen de todo conocimiento no es la mente humana, sino la sociedad dentro de una época histórica y el lenguaje es la herramienta cultural del aprendizaje.
- Afirma que el alumno construye el conocimiento porque es capaz de leer, escribir, cuestionarse y cuestionar a los demás para generar un dialogo continuo que motiva redes de aprendizaje y conocimiento.

Principales exponentes: Jean Piaget, L. S. Vygotski, David P. Ausubel, Bruner, Decroly, Montessori, John Dewey, Ferriere, Celestin Freinett, Luria, Leontiev, Federico Frobel, Ovidio Decroly, Edwar Claparede.

Aportaciones educativas:

- La enseñanza de las ciencias naturales y sociales en todos los niveles.
- Desarrolla el lenguaje LOGO (lenguaje de programación diseñado para niños) dentro de la informática educativa.
- El alumno aprende con autonomía a su propio ritmo, con colaboración y trabajo en equipo.



- El estudiante es producto de la construcción propia de su conocimiento y su persona.
- El aprendizaje es una actividad de interacción social en forma cooperativa.

Teorías educativas

De los paradigmas psicopedagógicos se derivan las teorías educativas o de aprendizaje, que describen los procesos mediante los cuales se aprende; ayudan a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano mediante la elaboración de estrategias de enseñanza y aprendizaje que pretenden de explicar cómo los estudiantes acceden al conocimiento.

Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades en el razonamiento, en la asimilación de conceptos y en el desarrollo de procedimientos.

El estudio de las teorías educativas; por una parte ofrece la estructura conceptual para interpretar diversos casos de aprendizaje; por otra nos sugieren dónde buscar soluciones para los problemas prácticos; la mayoría de las teorías tienen un sustento filosófico-psicológico, por lo que deben ser adaptadas al campo pedagógico y así trasladarse al aula.

Son marcos conceptuales que describen, explican y orientan el proceso educativo, algunas remiten directamente a los paradigmas psicopedagógicos antes expuestos.

Aquí se mencionan las teorías que se considera se pueden aplicar en el proceso académico del Diseño Gráfico y se incluye la conductista o conductivista al ser propia del modelo tradicional que impera en el sistema educativo, aun cuando se está modificando paulatinamente:

1. Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner:¹¹ propicia la participación activa del alumno durante el proceso de enseñanza, donde éste se enfrenta a un problema para buscar una solución y para transferirlo al contexto real. Se basa en las ideas de Jean Piaget¹² sobre el desarrollo intelectual del alumno, que depende del dominio de técnicas de maduración o asimilación de estímulos en dimensiones progresivas de acción, imagen y lenguaje simbólico, y de integración o uso de la información para la solución de problemas.

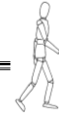
Según Bruner la enseñanza debe realizarse en el lenguaje del propio alumno para desarrollar su potencial intelectual, habilitar la capacidad de construir y organizar racionalmente los elementos de un problema; crea motivaciones intrínsecas al efecto del descubrimiento, favorece la función memorística, la participación social y cooperativa, y siembra el deseo de aprender.

2. Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel:¹³ propone que el humano aprende lo que tiene sentido y lógica, y que para aprender un concepto debe existir información básica, es decir, conocimientos previos que habiliten la adquisición del nuevo conocimiento y den

11. Jerome Seymour Bruner (1915-2008). Psicólogo inglés; afirma que los valores y las necesidades determinan la percepción humana. Su estudio sobre Psicología del Desarrollo y Psicología Constructivista permitió superar los modelos mecanicistas del aprendizaje memorístico.

12. Jean Piaget (1896-1980). Epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo; sus escritos en Epistemología y Psicología Genética son fundamento de numerosos estudios educativos. En 1919 inició trabajo en instituciones psicológicas en Zurich y París, donde desarrolló su teoría sobre la naturaleza del conocimiento.

13. David P. Ausubel (1917-2008), psicólogo y pedagogo estadounidense, su obra pertenece a psicología cognitiva norteamericana. Definió el estatuto de la psicología de la educación en relación con la psicología general. Su teoría sobre el aprendizaje significativo constituye uno de los aportes más relevantes dentro de la teoría psicopedagógica actual.



lugar al aprendizaje significativo y permanente, produce un cambio cognitivo y se basa en la experiencia; en este sentido se desarrollan dos términos:

- a) Subsunción: es la inclusión cognitiva, puede ser derivativo, es decir, que se infiere un concepto de otro adquirido previamente; y correlativa, donde el nuevo contenido es la modificación de un anterior.
 - b) Organización: establece la relación entre conocimientos previos y nuevos.
3. Teoría del cognitivismo: estudia cómo la mente interpreta, procesa y almacena información en la memoria, se basa en la psicología cognitivista que se ocupa de los procesos a través de los cuales la persona obtiene los conocimientos.

Entre sus principales exponentes se encuentra Frederic Charles Bartlett¹⁴, quien realizó estudios que lo llevaron a rechazar el concepto de memoria como un almacén mental de conocimientos y concluyó que ésta es un medio de construcción de conocimientos, identidad y contextos.

El enfoque cognitivo pretende el entendimiento multidisciplinario de la mente y de la cognición en general; presenta la diversidad teórica y metodológica como fundamento de los avances, desde la unidad a lo general, es decir, desde el individuo al grupo social; donde desarrolla la estrategia de conexión estímulo-respuesta.

14. Frederic Charles Bartlett (1886—1969). Psicólogo británico; fue el primer profesor de psicología experimental de la Universidad de Cambridge, precursor de la orientación cognitiva contemporánea. Creó la Teoría de los esquemas de la mente, caracterizada por sostener que el recuerdo y el pensamiento, más que procesos mentales productivos, son realmente procesos reconstructivos.

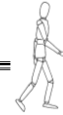
Los inicios del cognitivismo se sitúan en los estudios de Jean Piaget, quien propuso una teoría racionalista frente a las tesis empiristas, ya que el conocimiento es una interpretación activa de los datos de la experiencia por medio de estructuras. Presenta como una deficiencia el hecho de que los resultados se obtienen condicionando al estudiante a situaciones ideales de laboratorio y no a experiencias verdaderas.

4. Teoría conductista: se apoya en la psicología conductista de John Watson,¹⁵ quien afirma que la psicología debe analizar la conducta humana, más que la mente o su conciencia, pues todo estímulo produce una respuesta. No se adapta totalmente a la enseñanza actual por concebir el aprendizaje como algo mecánico y reduccionista, sin embargo, los nuevos paradigmas educativos se basan en gran medida en ella, ya que manejan principios como la descomposición de la información en unidades, el diseño de actividades que requieren una respuesta y la planificación del refuerzo.

Actualmente esta teoría se asocia con Burrhus Frederic Skinner,¹⁶ quien afirma que las personas responden a su ambiente y que a la vez operan sobre el mismo para producir determinadas consecuencias, se basa en teorías asociativas o de condicionamiento, que se apoyan a su vez en las teorías psicoanalíticas.

15. John Broadus Watson (1878-1958). Psicólogo estadounidense fundador del *Conductismo* y de la *Escuela Psicológica Conductista*. Autor y ejecutante del experimento conocido como el *Pequeño Albert*, que a mi juicio es deplorable, por someter a un bebe de 8 meses a situaciones de miedo extremo para modificar su conducta y personalidad, caracterizada por gran templanza emocional.

16. Burrhus Frederic Skinner (1904-1990). Psicólogo estadounidense; autor del *Conductismo Radical*, que afirma que el análisis del comportamiento humano se debe basar en evidencias irrefutables y no es especulaciones abstractas; también desarrollo el término de *Condicionamiento Operante*.



5. Teoría del constructivismo: tendencia compartida por diferentes teóricos de la investigación psicológica y educativa, como Piaget, Ausubel, Vygotski¹⁷ y Bruner. Asume que todo conocimiento previo da origen a uno nuevo y que el aprendizaje es un proceso activo, donde cada persona se modifica constantemente de acuerdo a las experiencias adquiridas.

Considera que el aprendizaje se produce cuando el estudiante interactúa con el objeto del conocimiento, donde se estimula el aspecto conceptual, procedimental y actitudinal del ser humano. Según el constructivismo, mismo en el que se profundizará más adelante, el alumno construye su propio aprendizaje a través del desarrollo de habilidades cognitivas propiciadas por el docente.

6. Teoría del socio-constructivismo: se deriva de la teoría constructivista; su principal exponente es Lev Vygotski; su preocupación social tiene su origen en el pensamiento de Karl Heinrich Marx¹⁸ en el sentido que la sociedad está moldeada en las actividades sociales y productivas; en el aprendizaje, estos procesos interpersonales son transformados en procesos intrapersonales donde todas las funciones del desarrollo cultural influyen en la construcción del ser humano.

Afirma que el conocimiento se propicia en torno a las funciones mentales naturales o genéticas y superiores o

17. Lev Semiónovich Vygotski (1896-1934). Psicólogo judío, uno de los más destacados teóricos de la psicología del desarrollo, fundador de la Psicología Histórico-Cultural y precursor de la *Neuropsicología Soviética*. Su obra ha generado un profundo impacto en el campo de la psicología y la educación.

18. Karl Heinrich Marx (1818-1883). Filósofo, intelectual y militante comunista alemán; entre otras cosas, incursionó en la filosofía, historia, ciencia política, sociología y economía; es el fundador del *Socialismo Científico*, del *Comunismo Moderno*, del *Marxismo* y del *Materialismo Dialéctico*.

desarrolladas; a la zona de desarrollo próximo o ZDP — potencial que poseen los estudiantes para desarrollar habilidades psicológicas mediante la interacción social— y por medio de herramientas psicológicas y la mediación o capacidad de actuar sobre la realidad.

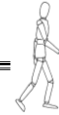
Sostiene que las habilidades psicológicas se manifiestan primero en el ámbito social y luego en el individual; donde la memoria, la atención y la formación de conceptos son primero un fenómeno social que se convierte paulatinamente en una propiedad individual, lo que origina el concepto de interiorización.

Es una teoría funcionalista que concibe el aprendizaje como el proceso que desarrolla funciones dinámicas que evolucionan bajo los siguientes aspectos:

- a) La didáctica marxista: desarrolla la teoría de la formación por etapas de acciones mentales, se basa en la teoría psicológica del aprendizaje de Vygotski.
- b) Didáctica funcionalista: afirma que el contexto social es determinante en la formación individual, ya que habilita las potencialidades dirigidas al ordenamiento social y cultural existente, minimizando los intereses particulares.

7. Teoría de la Gestalt: es un conjunto de reglas que explican el origen de las percepciones a partir de los estímulos; fueron establecidas por el psicólogo Max Wertheimer,¹⁹ tiene gran injerencia en el campo icónico-visual y en el contexto educativo, se basa en la línea de investigación de la escuela alemana de la psicología de la

19. Max Wertheimer (1880-1943). Psicólogo alemán, fundó la psicología Gestalt junto con Wolfgang Köhler y Kurt Koffka. En 1933 se estableció en Estados Unidos, donde enseñó en la Nueva Escuela para Investigación Social en la ciudad de Nueva York; autor del libro *Pensamiento Productivo*.



Gestalt. Se apoya en el principio de que el todo es algo más que la suma de sus partes e impulsa el trabajo en equipo, el cambio de actividad y la sensibilización del estado de ánimo para que los alumnos respondan de manera positiva a estímulos.

Algunas de las características centradas en la teoría son la utilización de materiales visuales, planeación de clases con actividades dinámicas, utilización de material de apoyo como grabaciones acordes a los temas y todo lo que implique el uso de la visualidad para generar y reforzar la adquisición del aprendizaje.

Corrientes educativas

Las corrientes educativas o pedagógicas son la tendencia en la enseñanza que responde al momento histórico y social en el que se desarrollan; son teorías del pensamiento e investigación y constituyen un elemento determinante en la evolución de la educación en todos los niveles, provienen de las teorías educativas.

Las corrientes pedagógicas contemporáneas responden a las necesidades sociales y laborales que exigen una formación académica que permita al estudiante resolver problemas de diferente índole de forma autónoma. Son recursos que tienen una línea del pensamiento e investigación definida sobre la que se realizan permanentemente aportaciones; éstas describen, explican, conducen y permiten la comprensión de los aspectos pedagógicos ante las exigencias del contexto; constituyen discursos sobre la problemática de la formación del ser humano y del profesionista.

Se clasifican en:

1. Escuela Nueva o Escuela Activa: movimiento pedagógico heterogéneo iniciado a finales del siglo XIX, contrario

a la Escuela Tradicional o Conductista; se constituye como una corriente pedagógica debido a su propuesta educativa de nuevo perfil; tuvo su auge en el intermedio de las dos Guerras Mundiales, cuando se consideraba a la educación como una esperanza de paz mediante la convivencia a través del aprendizaje y el trabajo.

Fundamenta sus planteamientos en la psicología del desarrollo infantil, donde de acuerdo a Adolphe Ferriere²⁰ los pedagogos de la escuela Nueva ven la formación académica como el medio ideal para fomentar la comprensión entre hombres y naciones, la solidaridad y valor a la vida.

El modelo se basa en planteamientos de desarrollo y trata a cada estudiante según sus aptitudes, ya que considera que para que el aprendizaje sea efectivo debe partir de alguna necesidad del mismo, que se conduce de manera libre y espontánea mientras el profesor es guía, lo cual motiva la autodisciplina del alumno.

Considera que las experiencias de la vida cotidiana son más óptimas para despertar el interés en el alumno que las lecciones contenidas en los libros, donde los acontecimientos serán los nuevos contenidos, en el proceso se introducen una serie de actividades conducidas en un ambiente libre, que buscan desarrollar la imaginación, el espíritu de iniciativa y la creatividad para que se dé un proceso de aprendizaje a través de la búsqueda y el respeto a la individualidad.

20. Adolphe Ferriere (1879-1960), pedagogo suizo, uno de los principales propagandistas y teóricos de la *Escuela activa*, cuyas bases filosóficas y propuestas divulgó en obras como *Transformemos la escuela en 1920* y *La escuela activa en 1922*, entre otros.



2. Pedagogía liberadora: en los años 70's. el pedagogo Paulo Freire realizó una propuesta educativa liberadora que legitima las relaciones sociales mediante la dialéctica de la cultura, su proceso educativo está centrado en el entorno de los alumnos, que deben asimilar su propia realidad como parte de su aprendizaje.

Esta corriente se caracteriza por el reflejo de la existencia social e ideológica de su época, donde el propio Freire fue considerado como revolucionarios y sancionado como tal. Su discurso pedagógico es un método de cultura popular que busca la alfabetización a través de la práctica de la libertad. Incluye las pedagogías críticas que promueven la autodeterminación y el pensamiento crítico y transformador del hombre. Se denominan pedagogías críticas porque obedecen a una amplia gama de enfoques teóricos sobre los procesos sociales, culturales, políticos y educativos.

Se centra en cuatro temas: educación-escuela-sociedad, conocimiento-poder-subjetivación, institucionalización-hegemonía, y vínculos entre teóricos y prácticos. Estos temas fundados en el estudio sobre la sociedad, la escuela, la educación y los procesos integrativos se estructuran conceptualmente bajo tres lineamientos interrelacionados: el estructuralismo, el desarrollo de la génesis de producción discursiva desde lo académico hasta las disertaciones teórico críticas construidas en y desde la escuela, y la orientación e intencionalidad de los discursos pedagógicos críticos.

3. Corriente naturista: da prioridad a la naturaleza cognitiva del alumno, contempla sus habilidades e intereses, donde el docente debe intervenir lo menos posible; sustituye el pensamiento por la naturaleza, la palabra por la acción y la reflexión por la observación y experimentación; sus tendencias son:

- a) Didáctica conductista: cambio conductual que se produce a través de estímulos; organiza el contexto, formula preguntas, ilustra ejemplos, propicia la retroalimentación y las experiencias; la enseñanza se centra en el profesor que ofrece propuestas para enseñar, pero no contempla las necesidades, expectativas e intereses del alumno.
 - b) Didáctica activa: su finalidad es formar personalidades reales, prácticas y positivas; gira en torno al alumno, motiva más la cooperación que la competencia; resuelve problemas y enfrenta conflictos.
 - c) Didáctica cognitivista: especifica las condiciones que motivan al aprendizaje significativo; se apoya en Ausubel y Bruner, quienes afirman que el alumno aprende mediante la organización de información nueva; que forma al conocimiento por la experiencia.
 - d) Didáctica operatoria: el conocimiento se gesta según el ambiente e imaginación del alumno, se aprende por medio de errores; aborda el aspecto social, psicológico, fisiológico y genético.
4. Corriente tecnológica: explota los medios y recursos tecnológicos que habilitan el desarrollo del profesor y el alumno, tecnifica el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la objetivación y racionalización del mismo; utiliza como medios de enseñanza la descripción, delimitación e instrucción y rechaza la improvisación.
5. Corriente antididáctica: es contraria a la dominación y desarrolla tres objetivos principales: la finalidad o transformación de las estructuras de dominación, superando las condiciones de dependencia, el acto didáctico que adquiere significado al vincularse con las vivencias y el



proceso interactivo que se modifica de educador-educando por educando-educador.

Dentro de las corrientes educativas contemporáneas que son especialmente aplicadas en la enseñanza del Diseño Gráfico, destacan las siguientes:

1. Corriente tecnológica, tecnicista o tecnocrática: considera a la didáctica como una ciencia aplicada, afirma que el sistema educativo debe ser reformado para responder a las demandas del sistema industrial imperante; apoya la teoría del capital humano; se centra en las técnicas, recursos y procedimientos que cumplan una demanda laboral.

Desarrolla una instrumentación metodológica que hace rígida la programación de la educación, que a decir de autores como Ángel Díaz Barriga²¹ es más una carta descriptiva que una guía efectiva en el proceso de enseñanza, por lo que inhibe la creatividad del alumno y enfatiza la coherencia entre los objetivos, la enseñanza y la evaluación de resultados; es una didáctica instrumentalista que surge a partir de los años 70's.

2. Corriente didáctica crítica: afirma que las condiciones de la educación son en gran medida situacionales, por lo que ésta debe abordarse desde una perspectiva social, donde es necesaria la participación de los docentes en la elaboración de currículos para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, y para comprender y aplicar la enseñanza en un ambiente de contribución didáctica.

21. Ángel Rogelio Díaz Barriga Casales: doctor en Pedagogía mexicano, por la Facultad de Filosofía y Letras (FFL) de la UNAM. Sus principales aportaciones en el campo de la enseñanza-aprendizaje se centran en tres ámbitos: la didáctica, el currículo y la evaluación educativa.

Explora la naturaleza social y cultural del conocimiento, así la enseñanza constituye un proceso de búsqueda y construcción cooperativa, como afirma José Contreras,²² que desarrolla una forma de pensamiento cuestionadora, abierta y gestora del cambio en beneficio del aprendizaje significativo y simplifica el aspecto metodológico, ya que maneja instrucciones.

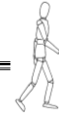
Modelos didácticos

La enseñanza desarrolla modelos didácticos, una proyección simbólica y representativa del proceso educativo que contiene funciones descriptivas, explicativas y predictivas-orientativas, constituye la representación de esquemas que incluye diversas técnicas, acciones y medios útiles para el docente, con presencia significativa en el aprendizaje.

De acuerdo con Fernández, J. Elórtogui, N., Rodríguez, J. F., Moreno T. en su escrito *¿Qué idea se tiene de la ciencia desde los modelos didácticos?* (1997), en la educación actual se manejan comúnmente los siguientes modelos, que pueden aplicarse al nivel superior y concretamente a la actividad proyectual y creativa del Diseño Gráfico, motivo por el cual aquí se presentan:

- Modelo didáctico-tecnológico: es un modelo curricular semiestructurado que se apega a los lineamientos institucionales y se adapta al contexto, su principal finalidad es promover el desarrollo personal del estudiante, ya que combina la transmisión del conocimiento acumulado y el uso de metodologías activas; desarrolla teoría y práctica de manera conjunta al proyectar la combinación de exposición y ejercicios prácticos específicos, lo que se plasma en una secuencia de actividades muy

22. José Contreras Domingo: especialista en enseñanza, currículo y didáctica, catedrático de la Universidad de Málaga.



detallada y dirigida por el profesor, que responde a procesos de elaboración del conocimiento previamente determinados.

Aplica tres aspectos educativos: conceptos, actitudes y procedimientos. Corre el riesgo de caer en tareas muy abiertas que el profesor concibe como una reproducción del proceso de investigación científica.

- Modelo didáctico espontaneísta-activista: alternativa al modelo tradicional que busca educar al alumno en la realidad que le rodea y valorar la utilidad de los contenidos que responden a sus intereses y experiencia. Realiza actividades de carácter muy abierto, poco programadas y muy flexibles, en las que el protagonismo lo tenga el propio estudiante, a quien el profesor no le debe proporcionar información que él no pueda descubrir por sí mismo.

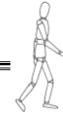
Más que la adquisición del aprendizaje de los contenidos, se considera importante que el alumno aprenda a observar, a buscar información y a descubrir, para así desarrollar actitudes fundamentales en la investigación, como la curiosidad por el entorno, la cooperación en el trabajo común y el compromiso. Se evalúan los contenidos relativos a procedimientos, como destrezas de observación, recolección de datos y técnicas de trabajo; y actitudes como la curiosidad, sentido crítico y colaboración en equipo, adquiridas durante proceso de trabajo.

Se incluyen las siguientes estrategias:

- a) El modelo socrático, basado en la mayéutica, es decir, en la dinámica de preguntas y respuestas ajustadas al tema de estudio para motivar un conocimiento.

- b) El modelo comunicativo-interactivo: proceso instructivo-formativo que requiere el dominio y desarrollo de la capacidad comunicativa, de su semántica, sintáctica y pragmática. Incluye el análisis de las estructuras de participación, el estudio comprensivo de la lección, y el proceso y planteamiento de las demandas de los estudiantes. Es recomendable evaluar por medio de rúbricas.

- Modelos didácticos alternativos o integradores: también denominado *Modelo didáctico de investigación en la escuela*; es un proceso de investigación escolar no espontáneo, desarrollado a partir de problemas dirigidos. Incluye otros modelos como los siguientes:
 - a) Modelo activo-sustentado: se centra en el alumno, desarrolla la aceptación de la autonomía y la libertad individualizada.
 - b) Aprendizaje para el dominio: sostiene que el aprendizaje se desarrolla en función del aprovechamiento real y profundo que cada estudiante hace de su tiempo y el docente adopta un papel instruccional.
 - c) Modelo contextual: el profesor desarrolla una aceptación crítica de su identidad cultural, tolerancia y conocimiento de diversos ámbitos.
 - d) Modelo colaborativo: aborda la enseñanza como una práctica interactiva y en equipo; hay una función compartida entre alumnos y profesores, los primeros son el agente responsable de la acción transformadora.
- Modelo de enseñanza situada: es un proceso de enseñanza-aprendizaje mediado que integra gradualmente a los estudiantes en una comunidad de prácticas sociales



y educativas. El conocimiento es situado porque es parte y a la vez producto de una actividad, de un contexto y de la cultura en que se ubica.

Se denomina Escuela Nueva Europea o Educación Progresista y Democrática Deweyniana; es una educación práctica, vital, participativa, democrática, colaborativa, activa y motivadora, que se apoya en el pragmatismo de John Dewey, donde la enseñanza de corte experiencial maneja la premisa que afirma que si la experiencia escolarizada se relaciona más con la experiencia, los estudiantes se desarrollan más y llegan a ser mejores ciudadanos, con lo que se aplica la educación integral; sin embargo, no todas las experiencias resultan reales.

El aprendizaje experiencial es activo, utiliza y transforma los ambientes físicos y sociales para extraer las experiencias valiosas que establecen un vínculo entre el aula y la comunidad, entre la escuela y la vida, ya que se busca que el alumno desarrolle su capacidad reflexiva y de pensamiento, así como el deseo de seguir con su proceso de aprendizaje. El aprendizaje experiencial también se denomina *aprender haciendo* o *aprender por la experiencia*, y aplica el *saber hacer* de las competencias, mismas que rebasa en la práctica, debido a que su objetivo principal es fusionar el desarrollo del razonamiento con el conocimiento empírico o procedimental.

El paradigma de la cognición situada tiene como referencia la teoría sociocultural y de la actividad, por lo que se basa en los estudios de Lev Vygotski, Alekséi Leontiev²³ y

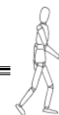
23: Alekséi Nikoláyevich Leóntiev (1903-1979), psicólogo soviético que se dedicó a la *Psicología del desarrollo* y fundó la *Teoría de la actividad*. Sus primeros trabajos científicos están realizados bajo el marco del programa de investigación cultural-histórica de Vygotski y se enfocaban en la exploración del fenómeno cultural-mediático.

Alexander Lúria²⁴ que motiva el aprendizajes en contextos, comunidades de práctica y conocimiento en acción; promueve el diseño y aplicación de ambientes de aprendizaje que garanticen la formación y transformación del estudiante, prioriza el entusiasmo sobre la razón para incitar a esta última. De este modelo se derivan las siguientes técnicas de enseñanza:

- a) Aprendizaje basado en problemas (APB): se apoya en la práctica, maneja la proyección y solución de problemas no estructurados y estimulantes que pueden ser reales o simulados; fomenta el pensamiento complejo, la reflexión, la práctica, toma de decisiones y la formación integral; vincula la vida escolar con la realidad social. Compromete activamente al estudiante que domina la abstracción, la adquisición y manejo de información, la comprensión de sistemas complejos, la experimentación y el trabajo cooperativo. Utiliza un currículo organizado en torno a problemas y el docente funge como guía y genera escenarios multidisciplinares.
- b) Análisis de casos: comparte rasgos y principios con el aprendizaje basado en problemas, ya que maneja un problema o planteamiento de situación, donde el estudiante realiza su análisis y proyecta la solución, es un método formativo que utiliza información, datos y material técnico; es especializado e interdisciplinario.

Desarrolla conjuntamente en el alumno y el docente la habilidad de discutir con argumentos, generar y sustentar ideas, tomar decisiones, realizar juicios de valor y tolerancia.

24. Aleksander Románovich Lúriya (1902-1977), también conocido como Alexander Luria; neuropsicólogo y médico ruso, discípulo de Vygotski; fue uno de los fundadores de la *Neurociencia cognitiva*.



Sigue la siguiente secuencia: preparación del caso, selección de preguntas claves, trabajo en equipos donde cada uno propone diferentes soluciones para un mismo problema, conducción de la discusión y seguimiento para la aplicación de la mejor solución o la fusión de las propuestas en una final.

De acuerdo con Frida Díaz Barriga²⁵ (2006), este método desarrolla en el docente las siguientes cualidades: fomenta el pensamiento crítico, promueve la responsabilidad ante el estudio, transfiere información, conceptos y técnicas, se convierte en autoridad en la materia de un ámbito concreto, vincula aprendizajes afectivos y cognitivos, dota de dinámica a la clase para fomentar la motivación, desarrolla habilidades cooperativas y promueve el aprendizaje autodirigido.

- c) Aprendizaje por medio de proyectos: aprendizaje experiencial, se aprende al hacer y al reflexionar sobre lo que se hace en contextos de prácticas situadas y auténticas.

Se considera uno de los más representativos de las perspectivas situadas, su objetivo principal es la profesionalización de una ocupación con el propósito de que los alumnos aprendan a trabajar de forma independiente al combinar teoría y práctica mediante una actividad constructiva (Perrenoud, 2000).

Comparte los lineamientos del aprendizaje basado en problemas, su diferencia radica en la proyección y conceptualización de proyectos situados en el contexto real y no en la búsqueda de soluciones a un conflicto

25. Frida Díaz Barriga (1955). Psicóloga y pedagoga mexicana por la UNAM; ha realizado trascendentes investigaciones sobre la psicología instruccional, y el aprendizaje estratégico, el desarrollo y procesos de aprendizajes en adolescentes, el constructivismo, desarrollo y evaluación de currículo, entre otros.

existente que debe previamente localizarse. De acuerdo con la teoría deweyniana reconocen dos tendencias:

- a) La centrada en el desarrollo de independencia y responsabilidad del alumno.
- b) La formación orientada a mejorar la vida en sociedad y las formas de comportamiento democráticas.

1.1.2. ASPECTOS ESTRUCTURALES DE SU PLANEACIÓN DIDÁCTICA

John Seiler Brubacher²⁶ retoma los siguientes principios educativos de la postura de Dewey: educación democrática, científica, pragmática y progresiva; mismos que desarrollan la inteligencia y las habilidades sociales para participar en la vida comunitaria; estructura didáctica que está en gestión en numerosas instituciones educativas nacionales.

Para Dewey y otros autores como él, de corte constructivista, el punto de partida de toda práctica educativa son las experiencias y conocimientos previos; al igual que David Ausubel, en su teoría del aprendizaje significativo, afirma que el aprendizaje experiencial plantea la necesidad de relacionar el contenido para aprender con las experiencias previas. Este modelo afirma que el currículo debe organizarse en torno a situaciones que permitan un crecimiento continuo en el estudiante para generar actividades propositivas que requiere una planeación cooperativa entre docente y estudiantes.

Sin embargo, existe un punto crítico: no todos viven lo mismo y se corre el riesgo de estandarizar el diseño de las actividades curriculares, lo que implica un reto institucional

26. John Seiler Brubacher (1898-1988), profesor en la Universidad de Yale y autor de numerosos libros sobre el tema de la filosofía educativa.



para la escuela experiencial o laboratorio de Dewey, que se sustenta en los siguientes puntos: teorías psicológicas, principios morales básicos de las actividades cooperativas, necesidades e intereses de los estudiantes, aplicación del método del problema, experiencia centrada en los ambientes físicos y sociales, y producción de un vínculo entre saber y saber hacer. Otra aportación del método es el pensamiento reflexivo como función principal de la inteligencia.

En 1992 Donald Alan Schön²⁷ retoma el pensamiento de Dewey para destacar la importancia de la formación en y para la práctica, donde se enfatiza el hecho de aprender haciendo, la reflexión sobre la acción y lo que denomina el arte de una buena tutoría. Al igual que Dewey afirma que el profesional debe definir la problemática a partir de la propia construcción de la situación que enfrenta.

César Coll²⁸, (2001), afirma que la visión constructivista sociocultural reconoce la importancia del funcionamiento psicológico en una doble vertiente: intrapsicológico e interpsicológico y entiende el aula como contexto de enseñanza aprendizaje donde se desarrolla el triángulo interactivo o triángulo didáctico: profesor—alumnos—contenidos.

Dentro la planeación curricular se considera lo expuesto anteriormente a fin de llevar sus lineamientos al aula y motivar el aprendizaje significativo, para lo cual se maneja el currículo como la organización del contenido interdisciplinario

27. Donald Alan Schön (1930-1997), pensador estadounidense; desarrolló la teoría y la práctica de aprendizaje profesional reflexivo en el siglo XX. Introdujo varios conceptos organizativos importantes como la metáfora generativa, los sistemas de aprendizaje y la práctica reflexiva, entre otros.

28. César Coll Salvador: psicólogo español, experto en psicología de la educación. Es una de las principales influencias sobre teóricos y prácticos del currículo y la enseñanza en años 90's. con sus planteamientos sobre la concepción constructivista de la enseñanza y el aprendizaje, tiene importantes investigaciones sobre los mecanismos de influencia educativa que se activan en el aula.

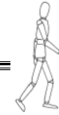
que proporciona oportunidades de aplicación en actividades didácticas en el contexto real; los estudiantes y profesores trabajan de manera cooperativa en congruencia con contenidos, intereses de los estudiantes y sus necesidades de desarrollo.

William H. Kilpatrick,²⁹ discípulo de Dewey configuró el método de proyectos dentro de la perspectiva de la educación progresista centrada en el alumno; afirma que estos proyectos son actos propositivos valiosos, no sólo en la adquisición de saberes específicos, sino conocimientos para la vida en una sociedad democrática.

El aprendizaje aplicado en contextos comunitarios es un método que proporciona a los estudiantes la oportunidad de emplear los conocimientos y habilidades recién adquiridos en situaciones de la vida real y en beneficio de sus propias comunidades. Fortalece lo que se enseña en la escuela al extender el aprendizaje del alumno fuera del aula y fomenta el desarrollo de un sentido de responsabilidad y cuidado hacia los demás; motiva el aprendizaje mediante la participación activa con experiencias de servicio organizadas que responden a las necesidades de la comunidad.

Frida Díaz Barriga (2006) afirma que este tipo de formación dota de responsabilidad y compromiso social; promueve la reflexión crítica sobre las políticas y condiciones sociales prevaletentes, destaca la adquisición de habilidades de participación y la formación de redes sociales y de conocimiento.

29. William Heart Kilpatrick (1871–1965), catedrático estadounidense; se inspiró en la pedagogía de la educación activa para plantear su teoría, la cual afirma que el aprendizaje se produce de mejor manera cuando es consecuencia de experiencias significativas, ya que esto le permite al estudiante ser copartícipe en la planificación, producción y comprensión del conocimiento.



1.2. BREVE EXPOSICIÓN DE LOS ANTECEDENTES ACADÉMICOS DEL DISEÑO

Actualmente la enseñanza académica del Diseño Gráfico se caracteriza por la automatización de los procesos al desplazar al sujeto por el objeto, por la optimización de recursos y las definiciones estilísticas; cuya prioridad es la producción de objetos y las habilidades necesarias para realizarlos, como mencionan Elsy Zavarce, E., Ferrer, M. de los A. y Ferrari Conti, V. en su texto *Articulación de las estrategias de la enseñanza del Diseño Gráfico: como hacer reflexivo en el Programa de Diseño Gráfico* (2013).

La formación del diseñador por lo general se basa en la enseñanza a través de proyectos dirigidos a la realidad social o de carácter idealista y de distinto alcance; pero siempre en busca del desarrollo de la creatividad, donde predomina la orientación práctica con un enfoque integral que contempla lo ético, estético y técnico.

Tanto el proceso de enseñanza-aprendizaje del Diseño Gráfico, como su aplicación profesional requieren de una metodología que habilite y garantice su evolución lógica y funcional. Los primeros estudios sobre la metodología del diseño se deben a Christopher Alexander³⁰ quien aborda la necesidad de aplicar un método al proceso proyectual y por consecuencia evidencia su importancia en el proceso de enseñanza del Diseño. A continuación se presenta una breve reseña de la formación académica del Diseño donde se esboza lo antes expuesto:

30. Christopher Alexander (1936). Arquitecto australiano, ha diseñado imponentes edificios en California, Japón y México. Creó junto a Sarah Ishikawa y Murray Silverstein, el término *lenguaje de patrón*, método estructurado que pone la arquitectura al alcance de personas no especializadas profesionalmente en ella. Sus trabajos enfatizan la importancia del método como base del diseño.

La enseñanza escolarizada del Diseño Gráfico comenzó a gestarse como tal en la Escuela de Artes y Oficios (*Sächsischen Kunstgewerbeschule*) en Alemania, la cual tiene su raíz en la Escuela de Artes Aplicadas (*Angewandten Kunst*) y en los Museos de Arte y Diseño (*Kunstgewerbemuseum*).

La *Sächsischen Kunstgewerbeschule* es un conjunto de escuelas dedicadas a diferentes artes y oficios fundada en 1884; antecede a las actuales escuelas secundarias y de nivel medio superior que imparten enseñanza con diferentes orientaciones técnicas para el utilización de habilidades industriales o tecnológicas, así como comerciales y de artes, como son en México los Colegios de Ciencias y humanidades (CCH) y las preparatorias de la UNAM.



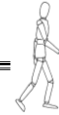
Kunstgewerbeschule Institut.

http://www.dbnl.org/tekst/veld006gesc01_01/veld006gesc01_01_0010.php

En 1902 se establece en Weimar el *Kunstgewerbeschule Institut*, antecedente de la *Vjetemas Soviéticas*³¹ y de la *Bauhaus*.

Sin embargo, la *Bauhaus* es la primera escuela reconocida a nivel mundial de Diseño Gráfico, su importancia radica en el desarrollo del lenguaje visual mediante la comunicación y persuasión, así como su sustento formal.

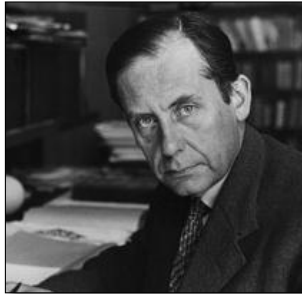
31. Escuela Estatal de Arte y Técnica de Moscú, Rusia. Creada en 1920 por decreto del gobierno soviético.



1.2.1. DAS STAATLICHES BAUHAUS

Los orígenes de Bauhaus datan de 1902, cuando Henry Van de Valde³² crea un curso práctico para artesanos y artistas, que se convierte en la *Kunstgewerbeschule*, posteriormente el arquitecto Walter Gropius³³ la unifica con la *Sächsischen Kunstgewerbeschule* (Escuela de Artes y Oficios) y la *Sächsischen Hochschule für bildene Kunst* (Escuela Superior de Bellas Artes) y surge la *Das Staatliches Bauhaus* (Academia de Artes de Weimar) en 1919, escuela que combinó los objetivos académicos de las anteriores e incorporó una sección de arquitectura.

La escuela funcionó de 1919 a 1933, sus objetivos eran fusionar las artes aplicadas y las bellas artes para satisfacer las necesidades de consumo, unificar artistas y artesanos con la industria y definir artes y mensajes a través de la producción en serie.



Walter Gropius.

<http://www.wvcommerce.org/travel/thingstodo/history/stateparklodges/waltergropius.aspx>

Tuvo tres sedes:

1. *Das Staatliches Bauhaus* (Academia de Artes): 1919-1925, en Weimar, su director fue Walter Gropius. Uno de sus principales logros fue el reconocimiento y vivienda para profesores.

32. Henry Van de Valde (1863-1957). Arquitecto y diseñador belga; dirigió el *Kunstgewerbeschule Institut*; es considerado uno de los fundadores del Modernismo en Bélgica; más tarde evolucionó hacia el Racionalismo. Escribió *Observaciones generales para una síntesis de las artes*. Es uno de los principales representantes del Art Nouveau.

33. Walter Adolph Georg Gropius (1883-1969). Arquitecto, urbanista y diseñador alemán; fue director de la *Sächsischen Kunstgewerbeschule*, de la *Sächsischen Hochschule für bildene Kunst* y de la *Das Staatliches Bauhaus*.

2. *Hochschule für Gestaltung* (Escuela Superior de la Forma): 1925-30, su director fue Hannes Meyer.³⁴ La institución se mudó a un edificio proyectado por Gropius en Dessau; se creó la Corporación Bauhaus, la fuente tipográfica que distingue a la institución, mobiliario y la revista Bauhaus.

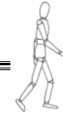
3. *Bauhaus*: 1930-33. Dessau-Berlin, su director fue Mies Van de Rohe,³⁵ la escuela se traslada a las instalaciones de una compañía telefónica y finalmente es cerrada por la Policía Secreta del Estado (Gestapo), policía oficial de la Alemania nazi.

Importantes artistas y arquitectos formaron su planta docente, entre ellos se encuentran: los arquitectos Walter Gropius, Margarete Schütte-Lihotzky, Mies van der Rohe, Henri Van de Velde, Hannes Meyer y Marcel Breuer; los artistas Gyorgy Kepes, Laszlo Moholy-Nagy, Josef Albers y Anni Albers; los pintores Paul Klee y Wassily Kandinsky, Hinnerk Scheper, Georg Muche, Herbert Bayer, Joost Schmidt, Johannes Itten, Lyonel Feininger, Gunta Stölzl, Oskar Schlemmer.

34. Hans Emil Meyer (1889-1954). Arquitecto y urbanista suizo, profesor y director de la *Bauhaus*; en 1938 vino a México invitado por el presidente Lázaro Cárdenas a una serie de conferencias, 1939 vuelve contratado por el IPN para dar clases en la Escuela Superior de Ingeniería y Arquitectura (ESIA). Director Técnico de la Oficina de Proyectos de la Secretaría del Trabajo, Secretario Arquitecto de la Comisión de Planeación de Hospitales del IMSS y por encargo del Dr. Gustavo Baz realizó la planificación urbana de Tlalnepantla, entre otras cosas.

35. Ludwig Mies Van Der Rohe (1886-1969). Arquitecto y diseñador industrial alemán; dirigió la *Bauhaus*; entre sus obras más emblemáticas están el Edificio Seagram y la Galería Nacional de Berlín. Creó nuevos cánones para la arquitectura que bajo sus lemas *Less is more* (Menos es más) y *God is in the details* (Dios está en los detalles), se considera uno de los maestros más importantes de la arquitectura moderna.

1. FORMACIÓN ESCOLARIZADA DEL DISEÑO GRÁFICO



Como requisito para ingresar a la institución se hacía un

Consejo de Maestros: Josef Albers, Hinnerk Scheper, Georg Muche, László Moholy-Nagy, Herbert Bayer, Joost Schmidt, Walter Gropius, Marcel Breuer, Wassily Kandinsky, Paul Klee, Lyonel Feininger, Gunta Stözl y Oskar Schlemmer.
<http://knittingandcrocheting-club.blogspot.mx/2012/09/>

curso preparatorio dirigido por Johannes Itten,³⁶ donde se impartía educación artística y politécnica, su finalidad era la experimentación, hallazgo personal y el ensayo de distintas posibilidades creativas de los estudiantes, se pretendía enseñar los fundamentos y características de los materiales, composición y color.

Este curso fue impartido inicialmente por Laslo Moholy-Nagy³⁷ y posteriormente por Josef Albert.³⁸

36. Johannes Itten (1888–1967). Pintor, diseñador, profesor y escritor suizo. For-mó parte de la escuela de Ulm, Alemania. En la Bauhaus desarrolló el *curso pre-liminar*; publicó el libro *The Art of Color*, donde retoma las ideas de Adolf Hölzel, como la esfera de color.

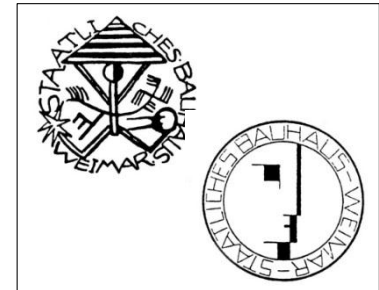
37. László Moholy-Nagy (1895-1946). Fotógrafo y pintor húngaro. Es uno de los más importantes profesores y teóricos del arte y de la fotografía en Alemania. En 1937 emigró a Chicago, donde estuvo al frente de una escuela de diseño a la que llamó *Nueva Bauhaus*, pero no tuvo éxito y cerro un año después.

En los primeros años la escuela pretendía unificar el trabajo artístico y el artesanal, donde lo artístico y lo funcional se fusionaba; se buscaba que los estudiantes fueran expertos en las herramientas básicas del diseño y en los materiales, teniendo prioridad en el diseño industrial, el de mobiliario y el tipográfico.

En 1923 se realizó una exposición de arte y Walter Gropius cambia el lema inicial *Por la unidad del arte y la artesanía* por *Arte y tecnología, una unidad nueva*.

De acuerdo con Rainer Wick, citado por Bernhard E. Burdek (2002), la Bauhaus tuvo tres fases de evolución:

1. Fase de fundación: 1919-23. Se instalaron distintos talleres; los maestros de la forma eran los artistas y los maestros del oficio eran los artesanos.
2. Fase de consolidación: 1923-28. Se crearon importantes prototipos industriales, actividad proyectual, tareas creativas aplicadas y educación sistemática. En 1925 se crea la organización de negocios Corporación Bauhaus, que administraba la institución y su producción: hubo gran impacto en la tipografía, el mobiliario y la arquitectura del siglo XX. En 1926 inicia la publicación de la revista Bauhaus.



Iconos de la Bauhaus: Karl Peter Röhl, 1919. Oskar Schlemmer, 1922.
<http://arsfluentes.es/ddiseno/ddiseno->

38. Josef Albers (1888-1976). Artista y profesor alemán, su trabajo en Europa y Estados Unidos sentó las bases de algunos de los programas de educación artística más influyentes del siglo XX. Creó diseños decorativos, constelaciones de piezas estructurales y en 1963 publicó el libro *Interacción del Color*.



3. Fase de desintegración: 1928-33: se imparte fotografía plástica y psicológica; en 1931 el gobierno cancela los compromisos con los profesores de la escuela y se deben trasladar a Berlín, en las instalaciones de una fábrica de teléfonos, finalmente ante las presiones de la Gestapo, al no avalar la utilidad de la institución por no convenir el desarrollo de la autonomía y el pensamiento crítico en sus estudiantes a sus intereses políticos, ésta cierra el 20 de julio de 1933 y la mayoría de los profesores emigran a Estados Unidos.

Algunas aportaciones de la Bauhaus en la formación académica fue su impulso a la investigación, la enseñanza y la práctica; varios de sus docentes consolidaron proyectos profesionales y académicos propios, con la fundación de numerosas escuelas de diseño en Berlín, Moscú y Chicago, entre otros lugares.

1.2.2. HOCHSCHULE FÜR GESTALTUNG DE ULM.



Max Bill.

<http://the189.com/design/a-brief-look-at-the-ulm-school-of-design>

Posteriormente se funda la *Hochschule für Gestaltung* (HfG: Escuela Superior de Proyección o Escuela Superior de Diseño) en la localidad de Ulm Alemania, funcionó de 1947 a 1968; fue fundada por Max Bill³⁹, estudiante de la Kunstgewerbeschule de Zúrich y de la Bauhaus de Dessau, quien la dirigió hasta 1956,

39. Max Bill (1908-1994). Arquitecto, artista, diseñador y docente suizo. Primer rector de la escuela HfG de Ulm, formó parte del grupo *Abstraction-crétation*. Adoptó la teoría del arte concreto de Theo Van Doesburg, según la cual es posible alcanzar la universalidad con la claridad. Incursionó en el diseño industrial con los relojes Junghans.

donde algunos de sus compañeros fueron profesores. Se basa en el programa educativo de la Bauhaus y se impartía un curso de apertura.

En esta escuela Max Bill defendió el funcionalismo y el formalismo geométrico de la Bauhaus, sostenía que las formas basadas en las leyes matemáticas poseían pureza estética y por lo tanto, universalidad. Sus proyectos intentaban representar la complejidad matemática de la nueva Física de principios del siglo XX en la creación de objetos; esta tendencia fue continuada por Hans Gugelot.⁴⁰

En 1955 Walter Gropius impulsó el funcionalismo y desarrolló teorías educativas y creativas, así como un interés por el arte puramente cognitivo e instrumental. La institución aplicó una didáctica basada en los principios de la Bauhaus, donde el diseñador tenía un perfil más artista que científico.

Debido a los postulados de Tomás Maldonado,⁴¹ el modelo educativo se volvió más metodológico y estructurado; lo que generó una estrecha relación del programa lectivo y del curso básico y con ello una introducción consolidada de las disciplinas teóricas, lo cual derivó en la construcción del Modelo de la Ulm.

La Hochschule Für Gestaltung de Ulm evolucionó en las siguientes fases:

40. Hans Gugelot (1920-1965). Nació en Indonesia, arquitecto y diseñador industrial, se destacó en el diseño de mobiliario y productos para la firma Braun, donde creó el concepto de la identidad visual basado en el funcionalismo. Fue docente en la HfG de Ulm. Entre sus trabajos se encuentra la radio gramófono Phonosuper Sk4 (1956), que diseñó junto a Dieter Rams.

41. Tomás Maldonado (1922). Pintor, diseñador industrial y teórico del diseño argentino. Desarrolló gran influencia en el pensamiento y la práctica del diseño en la segunda mitad del siglo XX; y es considerado uno de los principales teóricos del *enfoque científico del diseño*.

1. FORMACIÓN ESCOLARIZADA DEL DISEÑO GRÁFICO



1. 1947-53: Inge Aicher⁴² y Grete Scholl en memoria de sus hermanos Sophie y Hans Scholl, miembros del grupo de resistencia *Rosa Blanca*, ejecutados en 1943 por el régimen Nazi debido a su abierta oposición a éste y a la guerra; crean una fundación con el fin de impulsar y erigir una escuela profesional cultural, cuyo objetivo era colaborar en la reconstrucción cultural de una sociedad moralmente afectada por el Nazismo y la Segunda Guerra Mundial.

El proyecto de la escuela de diseño de Ulm se financió con el aporte de un millón de marcos por parte de John McCloy⁴³, alto Comisario estadounidense para Alemania, que Scholl consiguió para la fundación a través de los contactos que poseía con Max Bill, Walter Gropius y los Estados Unidos; además recibió el apoyo financiero por parte del gobierno federal, local, de contribuciones privadas y de las industrias.

2. 1953-56: en la ciudad de Ulm Alemania inician en un edificio provisional los cursos que continúan la tradición de la Bauhaus, pero no existe el programa de pintura, escultura y artes aplicadas o prácticas. La HfG se presentó al público en general, mostrando los resultados del trabajo en los talleres y el trabajo de los profesores.

Salió el primer número de la revista Ulm de la *Hochschule für Gestaltung*, que fue publicado en alemán e inglés hasta el cierre de la institución.

42. Inge Aicher-Scholl (1917-1998). Escritora alemana, en su juventud participó en el movimiento antinazi *La Rosa Blanca*, grupo de estudiantes que crearon folletos antibélicos y altamente críticos de los crímenes de guerra Nazi.

43. John Jay McCloy (1895-1989). Abogado de Wall Street y el banquero, subsecretario de Guerra durante la Segunda Guerra Mundial, posteriormente se convirtió en un prominente asesor presidencial de Estados Unidos.

En 1954 Max Bill es nombrado primer director del centro y renunció en 1955 debido a los cambios académicos y a las divergencias en la concepción didáctica de la escuela, en 1957 abandonó la escuela y Tomás Maldonado ocupó su lugar, quien consideraba al diseño como un proceso sistematizable de manera científica y no intuitiva; así se inicia la fase de la creación de los *grupos de desarrollo* que se crearon específicamente para crear vínculos con la industria.

3. 1958-62: se impulsa la ergonomía, técnicas matemáticas, economía, psicología, física, semiótica, sociología, politología y teoría de la ciencia. En el otoño de 1958 se celebró una gran exposición en la HfG.



Tomás Maldonado.
<http://historia-disenio-industrial.blogspot.mx/2013/11/>

4. 1962-66: se equilibran disciplinas teóricas y prácticas; se crean equipos de formación autónomos o institutos.
5. 1966-68: busca la autonomía y decae su alcance; en otoño de 1968 cierra por decreto del Consejo de *Baden-Wurtemberg*⁴⁴ por razones políticas; ya que desde 1960 no creaba proyectos con nuevos contenidos, además de no aceptar las críticas del funcionalismo y el debate de las actividades ecológicas que imperaban en la época.

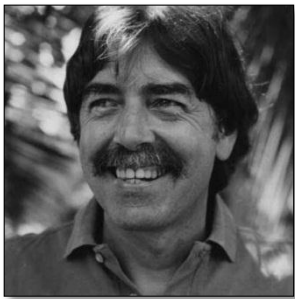
La Escuela Superior de Diseño de Ulm creó distintos institutos, como el de Planificación del Medio Ambiente (IUP) que pertenecía a la Universidad de Stuttgart; sin embargo, la

44. *Baden-Wurtemberg*: uno de los doce estados fundadores de la República Federal Alemana en 1949.



pérdida de autonomía de los mismos condujo a una gran dependencia de dicha Universidad, que culminó en una nueva clausura en 1972.

La aspiración vanguardista de la Ulm tuvo gran aceptación, pero no se consiguió un avance estrictamente teórico; pese que impulsó el desarrollo de las metodologías en los sistemas modulares de proyección. El sistema de enseñanza se formalizó y fue modelo de numerosas escuelas de diseño.



Jochen Gros.
<https://plus.google.com/113336729920285043959/posts>

Una de sus principales aportaciones fue la dialéctica del diseño (1971) de Jochen Gros,⁴⁵ teoría situada entre el funcionalismo y la emotividad, entre lo útil y lo bello; lo que se define desde la psicología como la separación del lado afectivo y simbólico del diseño, así como el impulso al uso de la metodología de proyectos.

Estos avances en el diseño tuvieron su plenitud más adelante en la Escuela Superior de Diseño de *Offenbach*,⁴⁶ como base de la teoría comunicativa del producto.

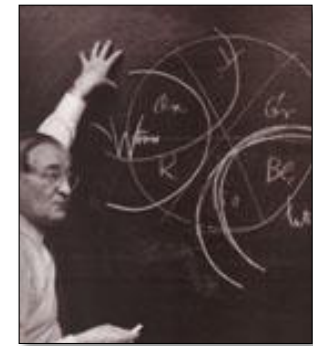
45. Jochen Gros (1944). Teórico alemán, especialista en arquitectura y diseño de proyectos; creó el concepto de funcionalismo significativo, el cual es una teoría del lenguaje producto. Desde 1990 se dedica a la evolución de la teoría y el diseño del lenguaje de signos pictográficos.

46. Escuela Superior de Diseño de Offenbach del Meno, Alemania. Institución con oferta académica teórica y práctica con especialidad en Comunicación Visual; el aspecto práctico abarca pintura, dibujo, cine, fotografía, escenografía, diseño de vestuario e internet; en las asignaturas teóricas se imparte fundamentos de sociología, de los medios, de comunicación de masas y de la teoría de la percepción, tipografía y concepción; en sus talleres se trabaja el papel y la impresión.

Los principales departamentos de la Ulm fueron:

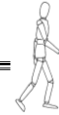
1. Formación básica: desarrollo del lenguaje básico con forma, color, leyes de la composición, materiales, tridimensionalidad.
2. Construcción: arquitectura y construcción prefabricada.
3. Cinematografía: con formas experimentales de cine.
4. Información: prensa, radio, televisión.
5. Diseño del producto: productos industriales fabricados a gran escala, métodos proyectuales económicos y culturales-tecnológicos.
6. Comunicación visual: comunicación masiva, fotografía, embalaje, sistemas de exposición, publicidad, desarrollo de sistemas de signos y proyectos de diseño.

Algunos de los docentes de la *Hochschule für Gestaltung* de Ulm son: Alexander Kluge, Bruce Archer, Edgar Reitz, Hanno Kesting, Hans Gugelot, Harry Pross, Helene Nonné-Schmidt, Helmut Lachenmann, Herbert W. Kapitzki, Horst Rittel, Johannes Itten, Josef Albers, Josef Müller-Brockmann, Max Bill. Gui Bonsiepe, Otl Aicher, Tomás Maldonado, Walter Peterhans, Walter Zeischegg, Werner Wirsing.



Josef Albers.
<http://www.naoslibros.es/libros/materias/historia-arquitectura-y->

Dentro de las contribuciones de la institución al campo pedagógico resaltan la obtención de un grado, lo cual se convirtió en condicionante para la inserción en el campo laboral; se crearon las tendencias educativas divergentes como una planeación que descartaba la posibilidad de eventualidades y ello hacía rígido el sistema. Se dio una separación radical entre diseño y arte, y entre arte y artesanías; y con ello se implementaron metodologías del diseño, la reflexión



sistematica de problemas, métodos de análisis y síntesis, fundamentación y elección de alternativas proyectuales.

1.2.3. ENSEÑANZA DEL DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO

La enseñanza del Diseño Gráfico en México es basta; sin embargo, se mencionan únicamente las opciones que se consideran más importantes porque representan su origen en nuestro país, así como la implementación de aspectos estructurales en su formación profesional actual.

Universidad Iberoamericana

En México la licenciatura en Diseño Gráfico comenzó a impartirse en la Universidad Iberoamericana en el año 1972, previamente, en marzo de 1943 se funda el Centro Cultural Universitario (CCU) con la Escuela de Filosofía y Letras, incorporado a la UNAM, bajo la rectoría del Dr. Rodolfo Brito Foucher; en 1953 el CCU se convierte en la Universidad Iberoamericana con la licenciatura en Filosofía y en 1967 en la Universidad Iberoamericana, A.C.

En 1968 con el Dr. Ernesto Meneses Morales como rector y bajo la supervisión del Dr. Adolfo Riveroll Beaslev (1969-1972), presidente del patronato Fomento de Investigación y Cultura Superior, A.C. (FICSAC)⁴⁷ da inicio la reestructuración jurídica de la Universidad y es creado el Centro de Extensión Universitaria, con lo que en 1972 se funda la licenciatura de Diseño Gráfico, en 1975 se establece la Maestría en Estudios de Arte y en el 2006 la Maestría de Diseño Estratégico e Innovación.

47. FICSAC: Patronato Económico y de Desarrollo, es una asociación sin fines de lucro, fundada en 1956 a través de la Universidad Iberoamericana, con la misión de promover e impulsar el fortalecimiento de la educación superior en México.

Universidad Nacional Autónoma de México: FES Acatlán

Otra importante institución en la enseñanza del Diseño Gráfico es la Universidad Nacional Autónoma de México, heredera de la Real y Pontificia Universidad de México, fundada en 1551 por Fray Juan de Zumárraga⁴⁸ por Cédula Real o manifiesto institucional, firmada por Carlos V; contaba con cuatro facultades mayores: Teología, Cánones, Leyes y Medicina, y una menor: Artes.

Durante el siglo XIX la Universidad es clausurada y reabierta en diversas ocasiones, y se fundan nuevos colegios en diferentes modalidades. En septiembre de 1910 la educación media superior y superior se reorganizan y cobran nuevo impulso con la inauguración de la Universidad Nacional de México, que reúne a Escuelas Nacionales fundadas a lo largo de dicho siglo: la Preparatoria, de Jurisprudencia, de Medicina, de Ingenieros, de Bellas Arte y la Escuela de Altos Estudios.

Justo Sierra,⁴⁹ profesor de la Escuela Nacional Preparatoria y Secretario del Ministerio de Instrucción Pública y Bellas Artes, durante el último periodo presidencial del General Porfirio Díaz,⁵⁰ inicia la gestión de una nueva Universidad, define los ejes bajo los cuales se organizaría, proponiendo una institución educativa superior respaldada jurídicamente por el Estado y de constitución laica, con una estructura

48. Juan de Zumárraga (1468-1548). Fraile franciscano español; primer obispo de la diócesis de la Ciudad de México y segundo de la Nueva España.

49. Justo Sierra Méndez (1848-1912). Escritor, historiador, periodista, poeta y político mexicano. Promotor de la fundación de la Universidad Nacional de México, hoy UNAM. Se le conoce también como *Maestro de América*.

50. José de la Cruz Porfirio Díaz Mori (1830-1915). Militar, político y presidente de México, ejerció el cargo en nueve ocasiones. Trajo a México la cultura y las tendencias artísticas europeas.



interna independiente; lo que derivó en la Ley Constitutiva de la Universidad, expedida el 26 de mayo de 1910.

En julio de 1929 la Universidad obtiene su estatuto de autonomía y queda establecida como Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Durante la administración del presidente de la República Manuel Ávila Camacho⁵¹ y del rector de la UNAM, Genaro Fernández MacGregor,⁵² la Universidad presentó al Gobierno Federal una propuesta para la Ley sobre Fundación y Construcción de la Ciudad Universitaria, que fue aprobada por el Congreso de la Unión el 31 de diciembre de 1945, ese mismo año se expide la Ley Orgánica que la rige hasta la fecha.

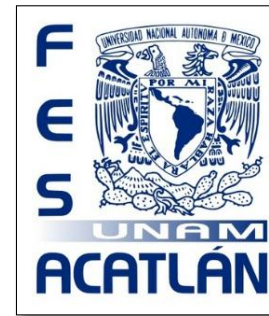
En la década de los 70's. se llevó a cabo un programa de expansión, en el cual se crearon las cinco sedes del Colegio de Ciencias y Humanidades, y cinco unidades multidisciplinarias denominadas Escuela Nacional de Estudios Profesionales (ENEP) de Acatlán, Aragón, Cuautitlán, Iztacala y Zaragoza, actualmente conocidas como Facultades de Estudios Superiores (FES).

En la FES Acatlán se implementó la licenciatura de Diseño Gráfico en 1987 dentro del área 4 de Humanidades y Artes, la licenciatura está certificada por el Consejo Mexicano

51. Manuel Ávila Camacho (1897–1955). Presidente de México de 1940 a 1946; durante su gestión se decretó la Ley del Seguro Social, se creó el IMSS, el Hospital Infantil de México. Se canceló la educación socialista, agrupó al magisterio rural y la totalidad del personal del sistema educativo nacional, se autorizaron instituciones educativas privadas y con tendencias religiosas, y se construyeron las instalaciones en todos los niveles educativos, entre otras cosas.

52. Genaro Fernández MacGregor (1883-1959). Jurista y académico, rector de la UNAM de 1945 A 1946, durante su gestión se fundaron los Institutos de Geofísica e Investigaciones Históricas y la Escuela Nacional de Enfermería y Obstetricia. Miembro de la Academia Mexicana de la Lengua.

para la Acreditación de Programas de Diseño (COMA-PROD); tiene una duración de nueve semestres, comprende 61 asignaturas con 357 créditos: 300 créditos de 50 asignaturas obligatorias y 57 créditos de 11 asignaturas optativas; su estructura curricular está organizada en tres fases con una relación transversal: fase de formación básica, profesional y de proyectos terminales.



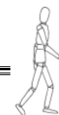
FES Acatlán. Escudo.

<https://www.google.com.mx/search?q=FES+Acatl%C3>

El plan de estudios organiza los contenidos por líneas de formación y áreas de aprendizaje; las líneas de formación constituyen orientaciones específicas respecto del tipo de conocimiento que es deseable incorporar para el estudio de las asignaturas y la articulación de los procesos de aprendizaje; son aspectos formativos que se desarrollan a la par de los contenidos programáticos y se fortalecen con las modalidades didácticas; las dos líneas formativas en la enseñanza-aprendizaje que promueven los contenidos son: línea disciplinaria y línea multidisciplinaria.

Las áreas de aprendizaje son cinco: área conceptual, procedimental, de investigación, humanística-social y económica-administrativa.

La organización de las líneas de formación y áreas de aprendizaje en las distintas fases del plan permite integrar y concretar nociones y niveles de conocimiento; de este modo, se propone una visión integral del mismo, que recupere las aportaciones de las disciplinas desde una lógica funcional y articuladora; sus planes de estudio desarrollan la visión constructivista.



Universidad Autónoma Metropolitana

La Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) es una institución de educación superior mexicana fundada en 1974 por decreto del presidente Luis Echeverría Álvarez; se caracteriza por ser pública, metropolitana, autónoma e innovadora en lo educativo y en lo organizacional; su primer rector fue el Arquitecto Pedro Ramírez Vázquez;⁵³ cuenta con cinco unidades académicas localizadas en la zona metropolitana del Valle de México: en Azcapotzalco, Cuajimalpa, Iztapalapa, Lerma y Xochimilco.

Es la segunda universidad en México en tener un mayor número de profesores-investigadores de tiempo completo con grado de Doctor e incorporados al Sistema Nacional de Investigadores (SNI). El 26 de abril de 2005 el Colegio Académico de la institución aprobó la creación de la Unidad Cuajimalpa y designó en junio de ese año a la Dra. Magdalena Fresán Orozco como primera Rectora.

Las actividades de la Unidad iniciaron oficialmente el 14 de septiembre de 2005, empleando diferentes ubicaciones, en un primer momento en la Universidad Iberoamericana, después ocupó tres instalaciones temporales y su ubicación definitiva se logró en 2014 en el predio del *Escorpión*.

Actualmente, la oferta académica de la Universidad Autónoma Metropolitana consta de 66 licenciaturas que se imparten en cinco Unidades, donde se incluye la carrera de Diseño Gráfico; cuyo plan de estudios cuenta con los siguientes niveles:

- Primer nivel: tronco general de formación inicial. 1 curso.
- Segundo nivel: formación básica. 4 periodos (II-V).
- Tercer nivel: tronco profesional. 7 periodos (VI-XII).

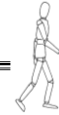
Se cursan diferentes tipos de UEA (UEA= Unidad de Enseñanza-Aprendizaje, es decir, se refiere a una asignatura) optativas: divisionales, interdivisionales, de orientación y de movilidad de intercambio. La operación de este plan está fundada en opciones de flexibilidad y movilidad que buscan propiciar el desarrollo de habilidades de interacción, aprendizaje y práctica en ambientes externos al plan de estudios que contribuyan al enriquecimiento de las perspectivas disciplinarias y culturales de los alumnos.

Conclusión

Los planes de estudio de la licenciatura de Diseño Gráfico en las universidades aquí presentadas, que se consideran determinantes en el desarrollo de la docencia en México siguen, en términos generales, las fases de formación: básica, profesional y metodológica.

Aplican líneas de formación disciplinarias y multidisciplinarias; y sus áreas de aprendizaje son: conceptual, procedimental, de investigación, humanística social y económica administrativa. Se exponen materias teóricas, prácticas, digitales, formativas, administrativas y de valores; aunque con planteamientos particulares de cada Institución y distintos valores curriculares.

53. Pedro Ramírez Vázquez (1919-2013). Arquitecto mexicano y miembro del Consejo Consultivo de Ciencias de la Presidencia de la República. Fue Presidente del Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada efectuados en la Ciudad de México en 1968. Entre sus obras destacan el Estadio Azteca.



1.3. BASES DE FORMACIÓN DEL DISEÑADOR GRÁFICO

En este apartado se habla de los planes y programas de estudio, así como del diseño curricular en instituciones de educación superior, debido a que éstos pertenecen al conjunto de instrumentos que permiten concretar perfiles profesionales funcionales, con la integración de los recursos, métodos y apoyos de las instituciones educativas para proponer una formación integral que genere profesionistas de calidad.

Para lo cual es imprescindible la evaluación continua de dichos planes y programas de estudio, con la finalidad que sus objetivos, contenidos, métodos y procedimientos sean actuales, capaces de responder los requerimientos y demandas de los sectores académicos y laborales que competen a la profesión.

1.3.1. EL ALUMNO Y LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

El presente punto se refiere al alumno o estudiante matriculado en donde se analiza el proceso de enseñanza-aprendizaje como el camino para lograr el aprendizaje significativo que fundamente la formación integral del profesionista. En el desarrollo de dicho proceso se contempla la realización de los siguientes puntos:

- Determinar la situación e intereses reales del alumno.
- Definir y ordenar secuencialmente los objetivos de los planes de estudio o de las materias.
- Formular significativamente los objetivos de asignatura.
- Determinar los contenidos cognitivos, procedimentales y actitudinales.
- Organizar el proceso de aprendizaje.

- Seleccionar los medios y recursos de transmisión de contenidos.
- Estimar el aprendizaje y la formación del alumno durante y después del proceso.
- Evaluar la efectividad del planteamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje y actuar en consecuencia, es decir, insertar los ajustes y/o las correcciones necesarias y pertinentes.

El proceso de enseñanza-aprendizaje habilita la evolución del aprendizaje integral e implica una planeación educativa que requiere desarrollar los objetivos de enseñanza, los cuales contemplan tres elementos fundamentales:

- a) Alumno o estudiante: aprecia su personalidad, necesidad cognitiva, formativa y su proceso interno creativo.
- b) Conducta: incluye percepción, actitudes y aprendizaje.
- c) Contenido: es el objeto de aprendizaje, procesos e influencias ambientales.

Desde la perspectiva constructivista para elaborar objetivos de aprendizaje y posteriormente evaluar si los alumnos fueron capaces de lograrlos, es imprescindible comprender la naturaleza de los aprendizajes que se pueden desarrollar en el ámbito escolar, por lo que considera que éstos pueden ser:

1. Aprendizajes de contenidos declarativos: es un saber que se expresa, se declara por el lenguaje oral o escrito. Contiene:
 - Conocimiento factual: se refiere a hechos y datos que proporcionan información verbal y que los alumnos deben aprender de forma literal.
 - Conocimiento conceptual: se construye a partir del aprendizaje de conceptos, principios y explicaciones;

1. FORMACIÓN ESCOLARIZADA DEL DISEÑO GRÁFICO

los cuales más que ser aprendidos de forma literal deben comprenderse e interpretarse, abstraer su significado esencial e identificarlo con sus lineamientos.

2. Aprendizaje de contenidos procedimentales: ejecución de procedimientos, estrategias, técnicas, habilidades, destrezas y métodos; es un saber práctico.
3. Aprendizaje de contenidos actitudinal: implica la adquisición de una disposición positiva hacia objetos, personas, situaciones o instituciones sociales.

Cuando el estudiante percibe la existencia de varias soluciones para resolver un problema, contribuye a agilizar su pensamiento y evitar la rigidez mental que conlleva el suponer que el conocimiento es irrefutable; así construye conocimientos y habilita los siguientes beneficios permanentes:

- Se logra un aprendizaje por comprensión.
- Existe una alta probabilidad de que el aprendizaje logrado pueda ser transferido o generalizado a otras situaciones nuevas y reales.
- Los alumnos se sienten capaces de producir conocimientos valiosos si ellos recorren todo el proceso de construcción de los mismos, lo cual redundará en una mejora sustancial de su autoestima y autoconcepto.

De acuerdo con Constance Kamii⁵⁴, se debe identificar y distinguir los tipos de conocimientos que se manejan, para desarrollar estrategias y prácticas distintas para cada uno de ellos y así conseguir resultados positivos.

54. Constance Kamii. Nació en Ginebra, Suiza, de origen nipón; fue colaboradora de Jean Piaget en diversos cursos y doctorados, es profesora en la Universidad de Alabama; desarrolló un plan de estudios para preescolar que se apoya en las teorías de Piaget, en la ciencia, las matemáticas y la esfera socio moral.



Constance Kamii con Jean Piaget.
<https://www.flickr.com/photos/28175270@N04/3318274292/>

motivar un aprendizaje significativo.

La evaluación contempla los errores que pueden ayudar al docente a conocer las estrategias en que se encuentran involucrados los alumnos y que les impiden alcanzar el aprendizaje propio de una educación con desarrollo integral (moral, intelectual y afectiva).

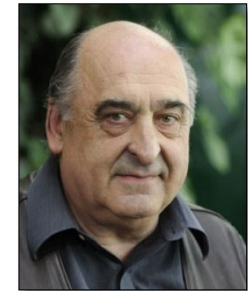
Jean-Pierre Astolfi⁵⁵ propone la tipología de errores del proceso enseñanza aprendizaje que aquí se presenta:

- Errores que se deben a los recursos empleados por el docente y tienen lugar en el procedimiento cuando el alumno no comprende su intención o utilidad.

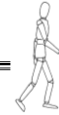
55. Jean-Pierre Astolfi (1943-2009). Profesor francés de Ciencias de la Educación; afirma que existen tres modelos predominantes de enseñanza: por transmisión, constructivismo y por condicionamiento.



Se busca ayudar al alumno a adquirir confianza en sus ideas, tomar sus propias decisiones y aceptar los errores como constructivos; siendo éstos necesarios en toda formación intelectual, ya que el estudiante debe aprender a superar por sí mismo sus equivocaciones y localizar sus estrategias e hipótesis erróneas para mo-



Jean-Pierre Astolfi.
<http://cuestiones-basicas-cielo.blogspot.mx/2013/>



- Errores relacionados con las operaciones intelectuales que desarrollan los profesores, implicadas en la actividad de aprendizaje.
- Errores que demuestran que los alumnos pueden poseer una serie de concepciones alternativas.
- Errores debido a la saturación cognitiva en la actividad.
- Errores causados por la complejidad del contenido.
- Errores debido a la comprensión no precisa de los alumnos sobre las instrucciones de trabajo en la clase.

Como se ha mencionado, parte del proceso de enseñanza es la evaluación, que constituye el procedimiento que sigue el docente para otorgar a los alumnos la valoración correspondiente a su aprovechamiento, así como los criterios que haya predefinido respecto a los factores a evaluar y el peso relativo de cada uno.

Es importante contemplar la evaluación diagnóstica, intermedia y sumativa:

- Evaluación diagnóstica: se realiza al inicio del curso para determinar las condiciones cognitivas y las habilidades de los alumnos respecto al contenido de la asignatura, y así poder determinar las estrategias de enseñanza sobre sus aprendizajes previos.
- Evaluación intermedia: es la valoración del proceso de aprendizaje durante el curso, permite ponderar los avances y corregir las estrategias de enseñanza en caso de ser necesario, es una valoración cualitativa del alumno y el docente.
- Evaluación sumativa: es la valorización cuantitativa, asigna un valor a cada rango que se contempla para emitir un juicio final sobre el desempeño y resultados del alumno, se emplea una escala estimativa o rúbrica que sirvan de parámetro para la asignación de valores.

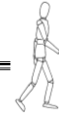
El sistema de evaluación sigue las siguientes etapas:

1. Definir factores, criterios, normas y medios para evaluar.
2. Obtener información cualitativa y cuantitativa.
3. Elaborar juicios de valor.
4. Toma de decisiones.
5. Retroalimentar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los elementos que participan en el proceso deben desarrollar una correcta interrelación con el propósito del aprendizaje, para que docente y alumnos sepan qué, cómo y cuándo se va a evaluar el aprendizaje logrado; incluye la valoración de las estrategias didácticas, la utilidad de los recursos de apoyo para la enseñanza y la actuación del docente:

1. Recursos que contempla la evaluación:
 - Criterios: pedagógicos, institucionales y de tiempo.
 - Normas: leyes institucionales.
 - Medios: procedimientos, técnicas e instrumentos informales, semi formales y formales que ofrecen información cualitativa y cuantitativa.
2. Elaboración de instrumentos:
 - Informales: observación, exploración y análisis durante el proceso de aprendizaje.
 - Semi formales: ejercicios, prácticas en el aula, trabajos, tareas y proyectos.
 - Formales: test, composición, ensayo, respuesta restringida, respuesta oral; de complementación, opción múltiple, falso-verdadero, correlación y ordenamiento; juicios de valor y toma de decisiones.
3. Factores a evaluar:
 - Prácticas de laboratorio o talleres en caso de asignaturas teórico-prácticas.

1. FORMACIÓN ESCOLARIZADA DEL DISEÑO GRÁFICO



- Aprendizajes los objetivos educativos de los programas de estudio: declarativos, procedimentales y actitudinales.
- Otros rasgos como la participación en clase, tareas, iniciativa y colaboración; en algunos casos el docente tiene libertad para designarlos y en otros son señalados por las disposiciones normativas de la institución.

Una vez que se hayan definido los factores por evaluar es necesario asignarles un peso relativo correspondiente, para lo cual pueden considerarse dos posibilidades:

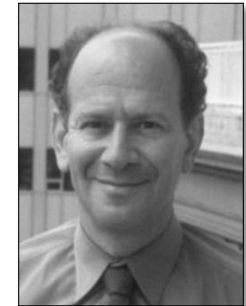
- La primera consiste en asignarles un valor fijo a cada factor, por ejemplo en las asignaturas teóricas.
- La otra posibilidad consiste en asignarle un peso en términos de rango, considerando que la importancia de éstos variará en las diferentes unidades del programa de estudios.

Para valorar rasgos o atributos que no pueden abordarse mediante técnicas e instrumentos formales, se dispone de técnicas e instrumentos informales, donde destaca la participación en clase, cuya valoración puede realizarse a través de los siguientes elementos: expresar sus ideas propias u opiniones, expresar acuerdo o desacuerdo con las opiniones de los demás, hacer preguntas o comentarios relevantes y contestar cuestionamientos.

La importancia de la evaluación en el sistema educativo radica, en que además de ser un parámetro del desempeño del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje; es un indicador de la eficiencia del profesor y del sistema, un instrumento que motiva la continuación o corrección de una planeación educativa basada en la formación integral.

De acuerdo con Mary James⁵⁶ (2007), toda evaluación debe desarrollar observación, interpretaciones, juicios, decisiones y consecuencias; aspectos que conforman distintos tipos evaluación, según su propósito específico, donde se re-toman dos evaluaciones que vimos anteriormente:

- Evaluación sumativa del aprendizaje: para otorgar calificaciones y grados.
- valuación formativa para el aprendizaje: sienta las bases para la proyección de los pasos subsecuentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje; constituye un sistema de búsqueda e interpretación de evidencias del desempeño del alumno y del profesor para decidir los siguientes pasos en el proceso, que sean funcionales



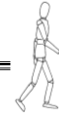
y deriven en el aprendizaje significativo, abre la posibilidad de mejorar el estado actual de la educación porque utiliza la retroalimentación, confirma y refuerza la comprensión de los alumnos y su aplicación del término de calidad; promueve la autoevaluación y la coevaluación o evaluación entre pares.

David Ausubel.
<http://www.biospheresystems.com/hottopicsArchives2010.h>

David Ausubel propone los siguientes pasos en la evaluación del aprendizaje significativo como parte de un proceso constructivo (Hernández: 1997):

1. Valoración cualitativa para aprendizajes significativos de concepto o proposiciones: definición e interpretación

56. Mary James (1946). Docente e investigadora inglesa, a lo largo de su carrera magisterial ha tratado de mejorar el aprendizaje a través de las interrelaciones entre estudiantes, maestros, estructuras curriculares y escuelas.



funcional de concepto. Ejemplificar, relacionar contenidos y hacer exposiciones temáticas.

2. Aplicación de conceptos a situaciones problema de diversa complejidad.
3. Evaluación de contenidos procedimentales:
 - a) Técnicos o algorítmicos: recursos precisos de valoración.
 - b) Estratégicos o heurísticos: recursos de descubrimiento que den solución a un problema mediante la creatividad y el pensamiento lateral o divergente; representa la significatividad del aprendizaje.
4. Valoración integral y significativa de procedimientos:
 - a) Adquisición de la información del procedimiento: evaluación directa por observación, reglas que rigen el procedimiento, aplicación y verbalización correcta.
 - b) Uso y grado de comprensión de los pasos involucrados en el procedimiento: composición y organización de las operaciones que lo forman.
 - c) Sentido otorgado al conocimiento: observación y seguimiento directo de la ejecución del procedimiento y análisis de los productos logrados.
5. Evaluación de los contenidos declarativos, expuestos:
 - a) De tipo factual: valoración cuantificable por asignación de puntos, facilitando su contabilización y la consecuente calificación. Se utilizan en exámenes escritos con reactivos muy estructurados.
 - b) De tipo conceptual: estrategias e instrumentos de evaluación complejos como solicitar la definición o análisis de un concepto o principio, reconocer el

significado de un concepto entre varios posibles, trabajar con ejemplos, relacionar los conceptos con otros de mayor o menor complejidad por medio de la clasificación, organización o jerarquización, hacer exposiciones temáticas y aplicación de conceptos en situaciones problema.

Se profundiza en la evaluación procedimental al considerarla aplicable al campo creativo y proyectual del Diseño Gráfico, por lo que es importante plantear que para lograr una evaluación integral y significativa de los procedimientos: proceso de investigación, proyección y diseño; deben contemplarse las siguientes dimensiones (Valls, 1993):

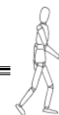
1. La adquisición de la información funcional sobre el procedimiento.
2. El conocimiento y el grado de comprensión de los pasos involucrados.
3. El sentido otorgado al procedimiento.

Estas a su vez, contemplan los siguientes puntos:

1. La composición y organización de las operaciones del procedimiento.
2. El grado de automaticidad de la ejecución que el alumno domine.
3. Uso generalizado del procedimiento según sea el caso; pueden utilizarse las siguientes estrategias evaluativas:

- Observación y seguimiento del procedimiento.
- Observación y análisis de los productos.
- Plantear tareas que exijan la aplicación flexible de los procedimientos.

También es aplicable la evaluación por competencias, que coincide en la mayoría de los elementos considerados por la evaluación procedimental y que determinan los niveles de logro de desempeño en los siguientes campos:



1. Contenidos actitudinales: saber ser, se refiere a las actitudes y los valores.
2. Contenidos factuales o conceptuales: implica los conocimientos.
3. Contenidos procesuales: habilidades y destrezas.

Las competencias, mismas que se abordarán más detenidamente en el capítulo 3, desarrollan los siguientes modelos de evaluación:

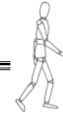
1. Por su objetivo: cuantitativa y cualitativa o global.
2. Por su agente: autoevaluación o aplicada por el propio alumno), y heteroevaluación por agentes externos.

Independientemente del modelo de evaluación, ésta se puede manejar mediante rúbricas como escalas de evaluación, donde se establecen niveles progresivos de desempeño con respecto a un proceso predeterminado, se emplean distintas matrices de construcción con un conjunto de criterios estándares relacionados con objetivos de aprendizaje tabulados en esquemas, que además de ser propósitos de enseñanza y aprendizaje como parámetros valorativos.

Para evaluar el Diseño Gráfico, concretamente la materia de Diseño con sus correspondientes asignaturas se considera la naturaleza cognitiva de éstas, por lo que se propone el siguiente mecanismo de evaluación que puede aplicarse mediante rúbricas y que retoman lineamientos antes expuestos, donde se considera tanto la evolución del alumno como del docente:

1. Utilizar instrumentos informales, semi-informales y formales.
2. Realizar juicios de valor y toma de decisiones: conceptualización del problema creativo y proyección de su solución.

3. Considerar los siguientes factores a evaluar: aprendizajes inherentes a los objetivos educativos, desarrollo de la creatividad, análisis y aplicación de una metodología proyectual y creativa, generación de soluciones a problemas de comunicación visual, desarrollo del proceso de diseño, proyección de un mensaje funcional, aplicación de aspectos estéticos y elementos formales del diseño, utilización de recursos y herramientas de la disciplina y multidisciplinarios, entre otros.
4. Asignar un valor fijo o relativo a cada factor a evaluar.
5. Contemplar los distintos niveles de competencias propuestos y los objetivos de los programas de estudio.
6. Valorar las inteligencias múltiples, desarrollarlas en el proceso y aplicarlas en los objetos de diseño, proyectos y su presentación.
7. Contemplar los errores en el proceso de enseñanza aprendizaje, tanto del alumno, como del docente para buscar y aplicar estrategias y procesos que permita alcanzar el aprendizaje significativo.
8. Desarrollar una evaluación sumativa del aprendizaje con fines normativos e institucionales, así como una evaluación formativa.
9. Motivar el aprendizaje autónomo mediante la autoevaluación y la metacognición.
10. Contemplar la fundamentación teórica de los contenidos prácticos, del proceso y el objeto de diseño.
11. Valorar el proceso del grupo mediante trabajos colaborativos o cooperativos que evidencian la adquisición de competencias comunicativas, orales y escritas, las



habilidades metodológicas requeridas, el desarrollo del razonamiento científico, la normatividad de la investigación o del proceso, la creatividad y la formalidad de presentación documental y de proyecto.

Frida Díaz Barriga afirma que la enseñanza se debe organizar en torno a actividades auténticas y que la evaluación debe ser congruente con ésta, y para que haya una valoración auténtica se deben contemplar los aprendizajes contextualizados donde el alumno adquiera la habilidad de comprender, solucionar e intervenir en relación con asuntos reales, de trascendencia personal y social.

En este punto se consideró especialmente la evaluación porque es más que un recurso de valoración o cuantificación de un resultado cognitivo y de un proceso de enseñanza-aprendizaje, es un medio para determinar la efectividad o carencias de un modelo educativo, que habilita su análisis a través del rendimiento del alumno y el desempeño del docente. Funciona como un parámetro para establecer el camino a seguir en el quehacer didáctico en aula y fuera de ella.

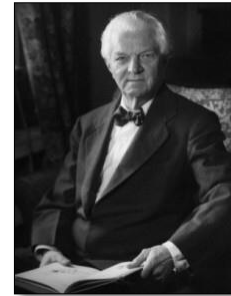
1.3.2. CONSIDERACIONES TEÓRICAS PARA LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO GRÁFICO

Jorge Frascara⁵⁷ (2000) afirma que el diseñador gráfico proyecta un acto en el cual el receptor interactúa con el diseño y produce comunicación; por lo que su proceso de enseñanza-aprendizaje a nivel académico también implica dicha comunicación porque se basa en la reconstrucción

57. Jorge Frascara (1939), diseñador gráfico argentino; profesor de Comunicación Visual en la Universidad de Alberta en Canadá, presidente de Icoagrada, miembro de la Comisión Directiva de la Asociación de Diseñadores Gráficos de Norteamérica, entre otros importantes logros.

de los esquemas de conocimiento del alumno a partir de las experiencias que éste tiene con los objetos y la sociedad.

Según Ausubel el proceso de aprendizaje se da cuando el sujeto procesa la información de manera sistemática y organizada, donde, como se ha expuesto anteriormente, se dan tres factores: las actitudes, las aptitudes y los contenidos; de acuerdo a Piaget las aptitudes pueden ser intelectivas y procedimentales y tienen correspondencia con la formación del ser, el pensar, el hacer y el saber; de esta integración entre conocimiento con sentido y experiencia resulta el desarrollo de la competencia. (Hernández: 2010).

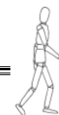


William H. Kilpatrick.
<http://www.gcsu.edu/education>

Desde la institucionalización de la enseñanza del diseño se ha usado el método de proyectos como principal didáctica, William H. Kilpatrick⁵⁸ señala como estructura de este método las siguientes etapas: propuesta, planificación, elaboración y evaluación, donde el alumno debe participar activamente en todas ellas para motivar un aprendizaje significativo.

La enseñanza formal requiere de una planeación didáctica que incluye la realización de un currículo, es decir, de un conjunto de objetivos, contenidos, criterios metodológicos y técnicas de evaluación que orientan la actividad académica de un plan general de estudios, como puede ser una licenciatura.

58. William Heart Kilpatrick (1871–1965), docente estadounidense; estudio las teorías de la educación activa de Johann Pestalozzi y Parker, en quienes se inspiró para plantear su teoría sobre el aprendizaje como consecuencia de experiencias significativas, que enriquecida por la influencia de John Dewey lo llevó a crear su *Metodología de Proyectos*, que se basa en la afirmación de que los intereses de los niños y jóvenes deben ser la base para realizar proyectos de investigación y éstos deben ser el centro de proceso de aprendizaje.



El currículo permite planificar las actividades normativas de forma general, ya que los aspectos docentes específicos los determinan los planes y programas de estudio.

Con la construcción curricular la institución plasma su concepto de educación, sus expectativas e intenciones educativas; en este sentido, el currículo es un proceso de institucionalización, organización y socialización del conocimiento que integra la dimensión social, cultural y política.

El término en la actualidad no se refiere sólo a la estructura formal de los planes y programas de estudio; sino a todo aquello que interviene en el aula y en la institución en general, al conjunto de disciplinas de estudio y a los factores integrantes del proceso de enseñanza-aprendizaje, como objetivos, contenidos, métodos, recursos y evaluación; el diseño del currículo considera las relaciones que se suscitan entre estos elementos tomando en cuenta los siguientes criterios:

- Alcance del currículo: amplitud y profundidad de contenidos de aprendizajes.
- Secuencia: orden de tratamiento de contenidos.
- Continuidad: despliegue y enlace
- Integración: relación entre diversos aprendizajes.

Existen distintos tipos de currículos de acuerdo a su contenido, entre ellos se encuentran los siguientes:

1. Currículo de materias o lineal: tiene su origen en las Siete Artes Liberales⁵⁹ del currículo clásico, desarrolla determinadas capacidades en el estudiante de acuerdo

a un conjunto de conocimientos ordenados sistemáticamente para profundizar en él de manera gradual y así generar la formación integral. También se manejan como currículo por asignaturas o curso.

2. Currículo correlacionado: es una extensión del currículo por materias, maneja las relaciones entre dos o más asignaturas sin destruir los límites de las mismas; la comprensión de algunos fundamentos y conceptos de un curso sirven de base para el abordaje de otro.

Parte del supuesto de que existe una relación cognitiva y práctica en los hechos, conceptos, fundamentos e información general con otras asignaturas. Incluye las asignaturas que contienen una materia, es decir, los cursos subsecuentes que conforman un área de estudio específica.

3. Currículo transversal: integra los temas de carácter valoral, ético, cultural y estético sobre los que la comunidad educativa asume el compromiso de incorporarlos en la formación de los estudiantes.
4. Currículo oculto: es el conjunto de conocimientos no proyectados en el programa de estudio o currículo oficial que son útiles para profundizar, concretar o direccionar un conocimiento, incluye conceptos, acciones o herramientas cognitivas y sociales que colaboren en el aprendizaje significativo, varían según las circunstancias y personas involucradas en el proceso.

Son aprendizajes no proyectados que se vinculan a experiencias personales; pueden generar aspectos positivos en el ambiente académico, pero también negativos por no estar programados y no atender siempre debidamente necesidades sociales, éticas o humanísticas. El currículo oculto es una expresión que hace alusión a la

59. Las Siete Artes Liberales es la expresión de un concepto medieval de la antigüedad clásica, hace referencia a las artes cultivadas por hombres libres en oposición a las artes serviles, propias de los siervos o esclavos. Son la gramática, dialéctica, retórica, música, geometría, aritmética y astronomía.



contraposición del currículo formal y rebasa las normas oficiales, sin embargo, responde a una realidad escolar y experiencias que condicionan significativamente las prácticas educativas.

Por otro lado, Julia Romeo⁶⁰ (1998. Citada por Pedroza Flores, R. 2004) afirma que existen cuatro tipos de currículo que representan distintos tipos de enseñanza:

1. Currículo academicista o tradicional: saber acumulado y enciclopédico.
2. Currículo técnico o tecnocrático: saber orientado a patrones conductuales.
3. Currículo práctico o crítico: saber orientado a la reflexión de la práctica.
4. Currículo holístico: saber integrado.

De acuerdo con René Pedroza Flores⁶¹ existe el *currículo flexible*, que pretende la apertura del proceso de la enseñanza-aprendizaje en los ambientes educativos; su estructura tiende hacia el saber y el saber hacer.



René Pedroza Flores.
<http://formadores.ning.com/profile/RenePedrozaFlores>

Sus principales características son: adecuar permanentemente los nuevos conocimientos a los procesos de formación; promover la capacidad de decisión del alumno en el proceso de aprendizaje, fomentar el trabajo conjunto entre docentes e investigadores, y propicia la comunicación horizontal y vertical de los contenidos.

Facilita la movilidad de los actores académicos; desarrolla el aprendizaje integral mediante el contacto con el contexto; vincula las escuelas con distintas instituciones y busca la formación del ser humano comprometido con sus circunstancias, reflexivo y crítico.

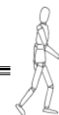
Los currículos funcionan como una normativa oficial, como un conjunto de oportunidades de aprendizaje y como un proceso educativo; forman parte de la planeación educativa ya que especifican fines, objetivos y metas en función de una asignatura, lo que permite planear estrategias y recursos adecuados para motivar aprendizajes significativos.

De acuerdo con Frida Díaz Barriga, Ma. Del Lourdes Lule, Diana Pacheco, Elisa Saad y Silvia Rojas Drummond, en su libro *Metodología del diseño curricular para educación superior* (2013), la planeación educativa en México es relativamente reciente y en sus orígenes tuvo una marcada influencia de Europa, donde nace como parte de una estrategia de resurgimiento social después de la Segunda Guerra Mundial, dicha influencia se refleja en los Planes Nacionales de Educación que se reestructuraron en 1971 por la Secretaría de Educación Pública que creó la Subsecretaría de Planeación que actualmente realiza la planeación educativa, desde preescolar hasta universidad.

Llanera, McGinn, Fernández y Álvarez (1981 citados por Díaz Barriga, Lule, Pacheco, Saad y Rojas Drummond, 2013) presentan las siguientes dimensiones de la planeación educativa, que se basan en criterios de temporalidad,

60. Julia Romeo Cardone. Magíster en Educación chilena, profesora del colegio Manuel de Salas, Directora de Posgrado de la FACSQ, entre otros importantes cargos.

61. René Pedroza Flores. Doctor en Ciencias Sociales con especialidad en Educación, investigador educativo y académico de la Universidad Autónoma Metropolitana. Entre sus escritos se encuentran: *Formación de profesores*, *Formación de docentes reflexivos* y *Violencia en la práctica educativa*. Se especializa en Pedagogía vincular e Hipnopedagogía.



mismos que se consideran importantes como parte del marco teórico y contextual de toda propuesta de proyección:

1. Concepción retrospectiva: es la refiere a la investigación de antecedentes.
2. Concepción prospectiva: visualiza y proyecta un futuro ideal o necesario, incluye la vigencia que se contempla para las propuestas didácticas.
3. Concepción circunspectiva: estudia el contexto y sus circunstancias presentes.

Existen numerosas definiciones del currículo, además de las mencionadas; para autores como Glazman y De Ibarrola, es una síntesis instrumental que selecciona, organiza y ordena todos los aspectos de una profesión con fines de enseñanza, considerando sus elementos como un recurso social y culturalmente valiosos.



José Antonio Arnaz.
<http://www.preceden.com/timelines/171563-teor-a-del-curriculo>

Para José Antonio Arnaz (2012:9),⁶² autor del libro *Planeación curricular*, que sirve de base para el desarrollo del presente trabajo, el currículo es:

“Un plan que noma y conduce explícitamente un proceso concreto y determinado de enseñanza-aprendizaje que desarrolla una institución educativa (...), es un conjunto interrelacionado de conceptos, proposiciones y normas, estructurados en forma anticipada a acciones que se quieren organizar”.

Afirma que el diseño curricular contempla una tipología que incluye contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que generan aprendizajes significativos; contribuyen a concretar las intenciones educativas y mantienen una estrecha relación con el desarrollo de las capacidades cognitivas y afectivas.

De acuerdo con Arnaz existen tres tipos de currículos en función de su utilidad:

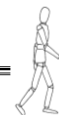
1. El currículo como un plan que orienta la selección de experiencias de aprendizaje.
2. El currículo como el conjunto de las experiencias de aprendizaje que constituye el proceso de aprender.
3. El currículo como resultado de las experiencias de aprendizaje que define el aprendizaje producido.

Los currículos difieren para cada caso específico debido a las condiciones que dictan cada institución o campo de estudio, sin embargo, los elementos que los componen son afines:

1. Objetivos curriculares: propósitos educativos del sistema enseñanza aprendizaje.
2. Plan de estudios: conjunto de contenidos seleccionados para cubrir los objetivos curriculares.
3. Programas de estudio: formas operativas en que se distribuyen y abordan los contenidos.
4. Sistemas de evaluación: organización de la admisión, evaluación, promoción y acreditación de alumnos en función de los objetivos curriculares.

Debido a que el presente trabajo aborda el diseño de programas de estudio, se profundiza en dicho tema.

62. José Antonio Arnaz Duran. Teórico del diseño curricular en México; autor de los artículos: *Las políticas de impulso a la evaluación en la educación superior mexicana*, *La investigación científica en la instituciones de educación superior en México*, *Guía para la elaboración del perfil del egresado*, entre otros.



1.3.3. CÓMO SE DISEÑA UN PROGRAMA DE ESTUDIOS

Los programas de estudio son documentos normativos que constituye una referencia científica, esquematizada y organizada de los contenidos disciplinarios didácticos estructurados en asignaturas, cursos, módulos o departamentos; que han sido seleccionados para alcanzar los objetivos generales de un modelo educativo.

Son el instrumento operativo que regula el proceso de enseñanza-aprendizaje a desarrollar en una asignatura, orienta las acciones que profesores y alumnos realizarán para materializar los objetivos propuestos; contiene los datos que identifican y ubican la asignatura correspondiente en el plan de estudios, y los elementos que regulan y orientan el proceso educativo. Constituye una propuesta de organización del trabajo pedagógico de cada ciclo escolar; sus elementos son: objetivos de aprendizaje, organización de contenidos, contenidos temáticos, actividades, bibliografía e indicadores de evaluación.

Para elaborar una planeación educativa y sus correspondientes recursos de proyección, como lo es el currículo y posteriormente los programas de estudio, es necesario “realizar un análisis de la legislación aplicable y el conjunto de teorías, normas y valores prevalecientes, conjunto al que nos referimos como: principios educativos, filosóficos y científicos” (Amaz. 2012: 19), ya que éstos van a determinar los parámetros de la estructura de la propuesta.

Los preceptos jurídicos que norman el *Sistema Educativo Nacional* se concentran en el artículo tercero constitucional y en la Ley Federal de Educación, donde se establecen los lineamientos a los que deben sujetarse todas las instituciones educativas. Estos lineamientos incluyen conceptos generales que son flexibles y se prestan a distintas interpretaciones específicas para cada caso institucional.

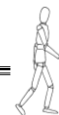
La Ley Federal de Coordinación de la Educación Superior es otra normatividad aplicable en la educación universitaria; facilita y norma el sistema integrado por todas las organizaciones de este nivel; donde cada institución aplica una Ley Orgánica o su equivalente, que es un compendio de normas esencial para cada escuela que contiene los principios generales que orientan sus actividades; ésta se apoya en la *Ley de Coordinación*; ambas manejan preceptos globales que permiten la pluralidad de criterios y enfoques. Los principios políticos, filosóficos y científicos de cada institución constituyen el marco de referencia a partir del cual se analiza dicha institución y sus circunstancias concretas.

Dentro de la normatividad de la planeación curricular se incluye su evaluación, misma que desarrolla un enfoque cualitativo que analiza el nivel de congruencia interna del programa, los principales problemas que han afectado la aplicación puntual de la propuesta curricular y qué perspectivas de reforma y reorientación son viables para una reestructuración del planteamiento, adaptándose al contexto social.

Este estudio contempla las siguientes etapas:

1. Evaluación del contexto de política educativa.
2. Autoevaluación del plan de estudios y de la operación de programa.
3. Evaluación del impacto de los programas de estudio.
4. Valoración de los resultados y definición de líneas de reorientación del programa.

A continuación se presenta la metodología para la elaboración de un currículo de José Antonio Arnaz, ya que se considera importante para adentrarlos en la realización de programas de estudio.



Dicha metodología propone las siguientes acciones fundamentales:

1. Formular los objetivos curriculares:

Desarrollan la justificación y dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje; son concebidos y formulados como una descripción de los resultados generales que deben obtenerse en el proceso educativo. Para su realización se contemplan las siguientes fases:

- a) Identificar los procesos del sistema y del supra sistema: son los propósitos de la institución educativa o sistema y del grupo de instituciones del cual forma parte o supra sistema.
- b) Seleccionar las necesidades que se atenderán: los principios de las instituciones son criterios que orientan y norman la selección de las necesidades sociales y laborales, que se buscan satisfacer mediante el proceso concreto de enseñanza-aprendizaje.
- c) Jerarquizar las necesidades seleccionadas: valorar y ordenar los contenidos académicos según la legislación vigente y los principios educativos de la institución.
- d) Cuantificar las necesidades seleccionadas: precisa la magnitud de cada necesidad seleccionada.

Otras tareas necesarias para la realización de objetivos curriculares son:

- a) Precisar las necesidades que atenderán.
- b) Analizar al alumno insumo: previsión general de la posibilidad de transformación del alumno, provee las condiciones y medios que pueden adaptarse a sus diferentes

características e impulsar su desarrollo académico, que derivará en su eficiencia profesional.

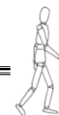
- c) Elaborar el perfil del egresado: proyectar cómo será el alumno egresado del sistema educativo en cuestión; las propiedades que define el perfil son las áreas de conocimiento sobre las cuales tiene cierto dominio el alumno, así como lo que será capaz de lograr con estos dominios y destrezas, los valores y actitudes que asimilen en el proceso formativo.
- d) Definir los objetivos curriculares: logros y fines que se tratarán de alcanzar, considerando las necesidades existentes, las características del modelo insumo y el modelo del egresado.

Su función es orientar, guiar y normar todas las actividades que conforman el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los objetivos curriculares deben ser formulados como objetivos de aprendizaje,⁶³ cuya redacción se apoyan en las taxonomías de Bloom y Marzano.⁶⁴

63. Objetivo de aprendizaje: procedimientos que el alumno emplea de forma inconsciente e intencional para aprender significativamente y ser capaz de dar solución a problemas de distinta índole.

64. Taxonomías de Bloom: clasificación de objetivos educativos: cognitivos, de comprensión, de aplicación, de análisis, de síntesis, de evaluación y de dominio afectivo. Adquirió el nombre de Benjamin Bloom, psicólogo en educación en la Universidad de Chicago, y abarcan tres aspectos: el cognitivo, el afectivo y el psicomotor.

Taxonomías de Robert Marzano: clasificación de objetivos de la educación basada en el sistema de conciencia del ser, de metacognición, de cognición y del dominio del conocimiento.



2. Elaborar el plan de estudios:

El plan de estudios es un modelo sistemático que se desarrolla para proyectar una acción de enseñanza, con la intención de dirigirla.

También recibe el nombre de currículo o curriculum; plantea directrices en la educación, donde el docente instruye o guía al alumno sobre los temas propuestos y éste los asimila y aplica. “Es el conjunto de contenidos que se postulan como necesarios y suficientes para lograr determinados objetivos curriculares” (Amaz, 2012: 69).

En el desarrollo de un plan de estudio se pretende la formación de futuros profesionistas; motivando una preparación integral. Estos se modifican con el tiempo, ya que deben ser adaptados a las nuevas circunstancias sociales y actualizados según las necesidades del aprendizaje. La elaboración del plan de estudios se basa en tres tareas:

- a) Selección de contenidos: posibles objetos de aprendizaje que son pertinentes para lograr los objetivos curriculares estructurados.
- b) Derivar objetivos particulares de los objetivos curriculares: estructurar enunciados que describan la clase de conducta que adquirirán los alumnos en función de los contenidos seleccionados.
- c) Estructurar las asignaturas de plan de estudios: organización de las asignaturas para habilitar los objetivos particulares, así como la secuencia a seguir. La naturaleza de cada asignatura depende de sus objetivos y considera un orden pedagógico, lógico, psicológico, epistemológico y administrativo.

3. Diseñar el sistema de evaluación:

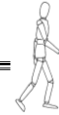
Es la valoración de los contenidos; se distinguen tres fases:

- a) Definir las políticas del sistema de evaluación: normas que orientan las decisiones referentes a los fines, procedimientos y medios de evaluación; se elaboran considerando el sistema jurídico de la institución; sus principios políticos, filosóficos y científicos; los objetivos curriculares y la naturaleza de los contenidos.
- b) Seleccionar los procedimientos de evaluación: elegir métodos y técnicas que respondan adecuadamente a las necesidades de evaluación de los aprendizajes conforme a las políticas previamente definidas.
- c) Caracterizar los instrumentos de evaluación requeridos: describe las propiedades distintivas de los instrumentos necesarios para la evaluación; aún no se elaboran, sólo se estipula cómo serán.

4. Elaborar los programas de estudio:

Los programas de estudio son un instrumento operativo dirigido a cubrir los objetivos y finalidades de un modelo educativo; constituyen una propuesta de organización y orientación del trabajo pedagógico de cada ciclo escolar; incluyen los tipos de contenido, bloque de contenido y competencias. Este es el punto que nos concierne concretamente.

Ángel Díaz Barriga (1980) afirma que la instrumentación de un programa, la selección de actividades de aprendizaje — técnicas y recursos didácticos— y de las técnicas de evaluación, implica una concepción de la sociedad, del hombre y del aprendizaje.



De los programas se deriva la carta descriptiva, que José Antonio Arnaz (2012), plantea como el equivalente de un programa de estudios y la define como la guía en la que se describe detalladamente lo que ha de ser aprendido en un curso; que incluye las sugerencias de aprendizaje y formas de evaluación.

Difiriendo con esta analogía, aquí se utiliza inicialmente el término de *programas de estudio*, al considerarlo más válido para el caso particular que se aborda; sin embargo, si coincidimos con Arnaz en que éstos son un instrumento operativo dirigido a cubrir los objetivos y finalidades de un modelo educativo.

Posteriormente se plantean las cartas descriptivas como una herramienta organizativa donde el docente planifica las actividades que realizará dentro del curso, en el aula y fuera de ella, se apega a la planeación y a los lineamientos generales como las estrategias de enseñanza y aprendizaje y la evaluación, así como a los contenidos temáticos del programa de estudio.

Arnaz propone que los programas utilicen los siguientes elementos formativos, conceptuales y significativos:

1. Contenido: compendio temático adecuados al nivel académico y a los objetivos de aprendizaje.
2. Bloque de contenido: es la ubicación de los contenidos, cont-mpla distintos grados o etapas de aprendizaje y la secuencia lógica y necesaria de dichos contenidos, además de diferentes competencias.
3. Competencias: habilidades académicas, prácticas y sociales que se motivan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Steven Heller.

<http://branding.sva.edu/faculty/department/steven-heller>

El docente debe crear y adaptar los programas que motiven al alumno a aprender cómo aprender, y darles en el momento adecuado autonomía en su formación académica para su posterior desarrollo profesional. Steven Heller⁶⁵ en su libro *Enseñar y aprender diseño gráfico* (2008: 28), afirma que para hacer correctamente un programa de estudios el “maestro debe equilibrar los requisitos de la clase, las necesidades de los alumnos y las expectativas de la escuela”. La mayoría de los programas de estudio siguen la misma estructura fundamental: introducción, propósitos, requisitos, desglose temático, proyectos, lecturas selectas, entre otros.

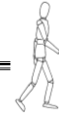
Aquí se presenta un modelo o esquema común de programas de estudio:

1. Propósitos generales:

Al elaborar el plan de estudio se establecen los objetivos particulares, refiriéndose cada uno a una parte del contenido previamente seleccionado; un curso puede agruparse por varios objetivos particulares, considera el logro de un solo objetivo o varios. La elección de un tipo de objetivos particulares da pie a la construcción de los propósitos generales de un ciclo.

Si un objetivo particular corresponde a un curso, no es necesario establecer nuevamente éstos, porque ya están desarrollados en el plan de estudios.

65. Steven Heller (1950). Director de arte estadounidense, periodista, crítico, autor y editor que se especializa en temas relacionados con el Diseño Gráfico.



2. Objetivos terminales:

Oraciones con las que se describen los aprendizajes a un nivel intermedio de generalidad.

3. Contenido temático:

Partiendo del enunciado general que antes se hizo de los contenidos, se hace una descripción minuciosa y detallada de los mismos, cuantificando temas y subtemas con decimales (1.1. , 1.1.3.).

4. Objetivos específicos de aprendizaje:

Determinar con la mejor precisión posible los aprendizajes que deben lograr los alumnos; se diferencia de los demás objetivos antes vistos en los siguientes términos:

- Los objetivos curriculares son los logros que se pretenden alcanzar con todo el proceso de enseñanza-aprendizaje: un ciclo o licenciatura.
- Los objetivos particulares en el nivel del plan de estudios, son logros a mediano plazo, con los que se espera alcanzar los objetivos curriculares.
- Los objetivos específicos de los programas de estudio son logros a corto plazo mediante la adquisición, dominio y aplicación de conocimientos concretos.

Los objetivos específicos de aprendizaje se componen de:

a) Experiencias de aprendizaje: es la interacción que se establece entre el alumno y las condiciones externas del medio en que se encuentra; llevar los conocimientos fuera del aula, a prácticas reales, para experimentar un contacto previo a su vida laboral o profesional.

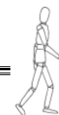
b) Criterios y medios para la evaluación: los sistemas de ponderación de conocimientos son un aspecto normativo que aplica criterios y medios obligatorios; sin embargo, en el ámbito del aprendizaje, el docente posee cierta libertad en su planeación, conducción y evaluación.

La creación de los objetivos específicos de aprendizaje contempla las teorías educativas, es decir, procesos para asimilar y construir el conocimiento; ayudan a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano, emplea estrategias de aprendizaje para motivar la adquisición de destrezas y habilidades del razonamiento.

De acuerdo con la *Guía para la elaboración de programas de asignatura* (2000) que propone la Universidad Autónoma de Tamaulipas, los programas de estudio bajo el sistema constructivista y de competencias deben desarrollar las potencialidades en estudiantes y docentes, ya que por un lado habilita a los alumnos a responsabilizarse de su aprendizaje y asumir un papel activo en la construcción de su conocimiento y formación integral; y por otro capacita a los profesores para planear y diseñar actividades educativas que faciliten, guíen y motiven el proceso de aprendizaje.

Los programas además de generar un modelo académico, constituyen un esquema instructivo centrado en el alumno en donde se deben fomentar:

- Valores y actitudes: responsabilidad, honestidad, solidaridad, concientización de las condiciones y necesidades del contexto inmediato y mediato, del entorno nacional e internacional, compromiso de actuar como agente de cambio, respeto a las personas y a la naturaleza.
- Habilidades: autoaprendizaje, capacidad de análisis y síntesis, pensamiento crítico, creatividad, innovación; identificación y resolución de problemas, trabajo grupal,



toma de decisiones, capacidad emprendedora y desarrollo de liderazgo.

Una vez concluida la planeación y diseño de los programas de estudios, éstos se presentan en un documento que contiene los siguientes puntos:

1. Datos generales de asignatura: identifica el programa de estudio y lo sitúa dentro del contexto académico al que pertenece, incluye: nombre de la institución, de la facultad o unidad académica y de la asignatura.
2. Datos de referencia: constituyen la orientación normativa curricular, contempla: núcleo de formación al que pertenece, período de ubicación, clave de la asignatura, créditos, carga horaria —teóricas y prácticas— y asignaturas antecedentes y consecuentes.
3. Descripción general de la asignatura: contextualización de los contenidos en el plan de estudios, plantea porque se imparte y a qué necesidad responde, su papel en el plan de estudios, la relación que tiene con otras asignaturas y sus características generales.
4. Intensión educativa: define qué tipo de estudiante se quiere formar, señala valores, actitudes y habilidades que se pretende que adquiera para cumplir con el perfil profesional establecido por la licenciatura.
5. Objetivos generales del curso: expresan en acciones las intenciones educativas a desarrollar, lo que se espera lograr en el proceso de enseñanza aprendizaje y cómo hacerlo, expone acciones que el alumno debe ser capaz de realizar al finalizar el curso y hace referencia al contenido específico del mismo.
6. Contenido y objetivos particulares por unidad o bloque temático: temas de análisis o temario, se presentan en

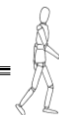
orden gradual o secuencial agrupados por bloques o unidades, siguiendo una lógica didáctica.

7. Estrategia de enseñanza-aprendizaje: actividades de análisis de problemas, estudios de caso, situaciones o realidades con los conocimientos proyectados; es recomendable que cada unidad o bloque temático incorpore actividades que lleven al alumno a interactuar con la realidad: diseñando, produciendo, planeando, comprobando o resolviendo problemas.
8. Estrategia de evaluación: valoración cuantitativa y cualitativa del aprendizaje, ponderando la adquisición de conocimientos, actitudes, valores y habilidades, así como la retroalimentación efectiva entre alumno y docente.
9. Bibliografía: referentes sobre los contenidos, se clasifica en básica cuando es un recurso permanente para abordar los contenidos temáticos del programa y en complementaria cuando se profundiza más sobre algún tema en particular por parte de los alumnos.
10. Comisión elaboradora: agradecimientos y créditos a los docentes que han participado en la elaboración de los programas, cuando el trabajo es resultado de un trabajo colegiado desarrollado en Academias de Maestros.

Los aspectos expuestos en este apartado que se consideran adecuados al proceso de reestructuración de los programas de estudio, se retoman más adelante.

1.3.4. EVALUACION CURRICULAR

La evaluación curricular es un recurso de valoración de contenidos y proyección, indispensable para determinar la viabilidad y eficacia de toda planeación didáctica, se realiza para enfocar la necesidad de un diseño o rediseño curricular; y también en fases intermedias de su aplicación para



determinar sus logros y deficiencias y hacer, en caso necesario, ajustes al planteamiento.

Es un proceso sistemático y permanente de evaluación del currículo o del programa académico, con el fin de tomar decisiones fundadas sobre su valor y las modificaciones que son necesarias y pertinentes realizar con relación al diseño del currículo y su instrumentación. Contempla el análisis de los siguientes puntos:

- Los contenidos objeto de aprendizaje y su organización.
- Las características de aprendizaje que se promueve.
- Las actividades genéricas para su logro.
- Los recursos a emplear y los medios y procedimientos que se precisan para la evaluación del aprendizaje.

La evaluación curricular tiene dos vertientes:

- Evaluación interna:

Su objetivo es determinar el nivel de logro de los objetivos del currículo y analizar su estructura; así como la congruencia entre los elementos curriculares, la viabilidad de los mismos con base en la información obtenida en el análisis de la población estudiantil y los recursos humanos y materiales disponibles, además de la actividad de los docentes y su relación con el rendimiento de los alumnos.

- Evaluación externa:

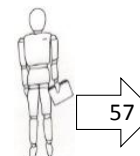
Investiga y analiza las necesidades que son objetivo del currículo; la pertinencia de los aprendizajes logrados por el egresado, los alcances y la trascendencia de la práctica profesional del mismo en relación a la preparación obtenida en la institución según lo estipulado en las áreas específicas y en los objetivos del programa académico; además de las funciones desarrolladas durante su desempeño laboral.

La evaluación curricular es el proceso que ofrece información relevante acerca de la forma que adopta el desarrollo curricular en todas sus fases, así como sobre sus resultados para estar en posibilidad de formular alternativas congruentes con el proyecto institucional.

Contribuye en la toma de decisiones y debe realizarse de manera sistemática, continua y participativa, es decir, involucrar en el proceso a todos los sectores relacionados con el currículo: alumnos, maestros, autoridades, empleados y grupos sociales a los cuales se destinan los servicios del egresado; con que desarrolla un carácter integral que contempla el contexto, los insumos, el proceso curricular mismo y del producto que genera (egresado).

La evaluación que se utiliza en el proceso tiene carácter formativo, en tanto que la que se aplica al producto posee carácter acumulativo. En este proyecto se pretende el análisis continuo de cada fase de la planeación de los programas de estudio que se abordan, con la finalidad de determinar su coherencia con el proceso en general; y se realiza a groso modo, sin profundizar en cada etapa propia de dicha evaluación, sino adaptarse a las condiciones del proyecto mencionado.

La información antes expuesta sobre planeación educativa se retoma en las propuestas de los programas de estudio que se presentan más adelante, se aplican sus lineamientos generales en la estructura de éstas.





2. PERFIL UNIVERSITARIO DEL DISEÑADOR GRÁFICO

*Uno de los principales objetivos de la educación
debe ser ampliar las ventanas por las cuales vemos el mundo.*

Arnold H. Glasow.



En este apartado se presenta un breve panorama de la evolución del Diseño Gráfico en México con la finalidad de contextualizar esta profesión y debido a la necesidad de abordar su formación académica para poder ubicar más adelante los requerimientos actuales de dicha profesión e incluirlos dentro de los contenidos y opciones de enseñanza de los programas de estudio que se proponen.

2.1. EL DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO

En el estudio de la historia del Diseño Gráfico existen distintas versiones sobre su cronología, aquí se mencionan a groso modo las que se consideran pueden aproximarse a la evolución de esta disciplina en México; en ocasiones se hace una asociación directa del diseño con el arte, ya que sus etapas de desarrollo son semejantes, como expone María Santa Yolanda Martínez (2003)¹, quien afirma que el Diseño Gráfico como disciplina de comunicación puede estudiarse en cuatro periodos: Prehispánico, Colonial, Siglo XIX y Siglo XX, y que en México tiene su origen en los códices perteneciente al arte prehispánico.

Aunque los códices no se consideran como objetos del Diseño Gráfico propiamente dichos porque no tienen fines persuasivos, se contemplan en este apartado ya que maneja un elemento fundamental del mismo: el lenguaje simbólico que se manifestó de forma pictográfica. Los códices interpretan y materializan los aspectos más trascendentes de las sociedades que representan, tanto económicos, como políticos, sociales, culturales, religiosos y científicos; además de registrar ritos, historia, genealogía, cronología y más. Sin embargo, en este sentido toda la pintura rupestre se consideraría con los mismos parámetros visuales y significativos.

1. María Santa Yolanda Martínez Cruz. Catedrática de la FES Acatlán en Historia del arte dentro de la Licenciatura de Diseño Gráfico e Historia.

La palabra *códice* se deriva del latín *codex*, que significa *libro manuscrito*; los códices son testimonios documentales realizados en Mesoamérica en el antiguo México por la cultura maya, azteca, mixteca, purépecha, entre otras; se dividen en dos clases: anteriores y posteriores a la conquista.

Aquí se presentan algunos códices de México, que se estiman importantes por su valor histórico e iconográfico; su elección se debe a las distintas temáticas que manejan y que ilustran de manera general parte de la historia de México:

El Códice Borgia o *Yoailli Ehécatl* presenta los usos y costumbres de la tradición indígena antes de la llegada de los españoles, el inicio de la fusión entre razas, la religión cristiana y los problemas sociales y económicos propios de la vida indígena en la época colonial.



Códice Borgia.

Período posterior a la Conquista. Se encuentra en la Biblioteca Apostólica del Vaticano en Roma.
<http://mcis2.princeton.edu/sorcerers/codex.html>

Su estructura tiene dobleces en acordeón, esta realizado en piel de venado y cubierta con una base parecida al yeso blando, donde se trazaron y pintaron las imágenes; su formato es cuadrado con dimensiones de 27 x 27 cm. y una longitud de cerca de 11m. con ilustraciones en ambos lados, excepto en la última página; el contenido se lee de derecha a izquierda.



Debe su nombre más reconocido al cardenal italiano Stefo Borgia, quien fue su propietario original, hasta que lo adquirió la Biblioteca Vaticana; y su segundo nombre es *Yoalli Ehecatl*, que significa *noche y viento* en náhuatl, sin embargo, no se sabe su cultura origen.



Códice Dresden.

Periodo anterior a la Conquista. Museo de la Biblioteca Real de Dresde, Alemania.
http://C3%B3dice_Dresde_codex,_page_2.jpg

Por otro lado, el Códice Dresden o *Dresdensis*, es el libro de los mayas de Chichén Itzá en la Península de Yucatán del siglo XI o XII, que debe su nombre al lugar que lo resguarda: la Biblioteca Real de Dresde en Alemania. Contiene la serie lunar, almanaques, tablas astronómicas, astrológicas y horarios rituales. Es de papel amate, doblado en forma de acordeón vertical, con 78 páginas en 39 hojas, su longitud es de 3.56 m. y se exhibe en dos partes.

El Códice Madrid pertenece a la cultura Maya, trata los horóscopos y tablas astrológicas, contiene escenas adivinatorias en el contexto de los ciclos *tzolkin* y *haab*² y direcciones del universo. Con imágenes



Códice Madrid.

Periodo anterior a la Conquista. Museo de América en Madrid, España.
<http://www.arqueomex.com/S2N3nCODICE91.html>

2. El calendario maya tiene tres cuentas de tiempo: el calendario sagrado *tzolkin* o *bucxok*, de 260 días; el civil *haab* de 365 días y la cuenta larga o calendario vigesimal no repetitivo.

de actividades cotidianas como la agricultura, apicultura, caza, petición de lluvia, el sacrificio humano, entre otros. Consta de 112 páginas que se separaron en dos secciones conocidas como *Códice Troano* y *Códice Cortesano* y reunidas en 1988.

Por su lado, el Códice Boturini, Tira de Peregrinación, o Tira de Museo, pertenece a la cultura náhuatl, se especula que es una copia del documento original.

Describe la peregrinación de los mexicas desde la ciudad de Aztlán hasta su asentamiento en el Valle de México. Su diseño es alargado y doblado en forma de biombo, consta de 21 láminas de papel amate recubiertas de estuco. Uno de sus nombres se debe a que perteneció originalmente al coleccionista italiano Lorenzo Boturini Benaducci.



Tabla del Códice Boturini o Tira de la Peregrinación.

Periodo posterior a la Conquista. BNAH. Museo Nacional de Antropología, México.
<http://www.mexicodesconocido.com.mx/codice-boturini>



Códice Telleriano Remensis.

Periodo posterior a la Conquista. Biblioteca Nacional de Francia.
<http://dicionariodesimbolos.com/>

El Códice Telleriano Remensis perteneciente a la cultura azteca que tiene contenido ritual, calendárico e histórico de México en el siglo XVI. Consta de tres partes incluyendo un almanaque de augurios: el calendario azteca de 18 meses, el calendario ceremonial y el adivinatorio mesoamericano o *Tonalpohualli*, así como las publicaciones periódicas anuales desde 1198 a 1562. En un segmento



se expone la historia azteca desde su migración a Tenochtitlán, hasta las primeras décadas de la Conquista; también incluye imágenes de los sacrificios humanos en el Templo Mayor hacia 1487.



Códice Tonalpohualli.

Periodo anterior a la Conquista.
<http://aztekayolokalli.com/arc>

Mientras el Códice Florentino, llamado así debido a que se conserva en la Biblioteca Medicea Laurenziana de Florencia Italia, contenía originalmente cuatro volúmenes en texto náhuatl con versión al castellano, es un compendio de Fray Bernardino de Sahagún que habla de la conquista de los indígenas por los españoles.

El Códice Tonalpohualli es un calendario azteca ritual que se registraba en el *tonalámatl* o Libro de los días.

Está hecho en piel de venado o papel amate a partir del cual un sacerdote o *tonalpouhque* extraía horóscopos y predecía los días fastos, en los que se llevaban a cabo actividades de carácter jurídico, negocios públicos y comicios; y los nefastos que se dedicaban a los dioses y a las actividades religiosas; comprendía un año de 260 días.



Códice Florentino.

Periodo posterior a la Conquista. Biblioteca Medicea Laurenziana de Florencia, Italia.
<http://www.mexico-desconocido.com.mx/el-codice-florentino.html>

Como se mencionó anteriormente, los códices desarrollaron elementos visuales que en la actualidad se atribuyen al Diseño Gráfico, por lo que se consideró necesario incluirlos en este panorama general de su evolución, ya que constituyen estructuras compositivas icónicas, reflejan la realidad de una época, el uso de fondo figura, la simbología y la significación, entre otros puntos trascendentes; además de la materialización de las artes gráficas en sus técnicas de realización.

La escritura y tipografía



Casa de la primera imprenta de América en Ciudad de México.

http://es.wikipedia.org/wiki/Juan_Pablos

Rómulo Moya Peralta,³ en su libro *Diseño Gráfico Latinoamericano* afirma que el Diseño Gráfico como disciplina tiene un origen y desarrollo similar en toda la América Latina que se sitúa en el siglo XX.

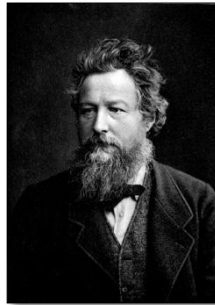
Sin embargo, para abordar este punto, es importante primero remontarnos a la llegada de imprenta a México, ya que ésta habilitó la construcción, diseño y difusión de mensajes gráficos, por lo que es imprescindible mencionar las generalidades del establecimiento de la tipografía en nuestro país en 1539. Esta hecho se debió a la petición de una imprenta y un molino de papel por parte de Fray Juan de Zumarraga al Consejo de Indias para realizar su obra *Breve y más compendiosa doctrina cristiana en lengua*

3. Rómulo Moya Peralta. Arquitecto ecuatoriano; presidente y director general en *Trama Publishers*; director de revista *Trama arquitectura y diseño*, también se ha desempeñado como fotógrafo profesional.



mexicana y castellana; primer libro impreso en América; para lo que se dispuso que Juan Cromberger⁴ montara una filial de su imprenta de Sevilla en Ciudad de México y éste designó como responsable de su manejo a Juan Pablos,⁵ quien dio inicio a la industria gráfica en México.

En términos universales, el estudio de la historia del Diseño Gráfico se remonta a la invención de la escritura, mediante jeroglíficos y petroglifos, así como la ideografía y pictografía primitiva, que evolucionó a través de los primeros alfabetos, desde el fenicio, griego, etrusco, romano, los primeros tipos móviles, de transición y los modernos, hasta la influencia de los movimientos artísticos formales con William Morris⁶ con la creación de la *Kelmscott Press*, empresa editora que publicó trabajos suyos y de los clásicos utilizando sus propios diseños para la tipografía y ornamentación con la invención de los caracteres *Chester*, *Troia* y *Dorato*. William Morris se inspira en la obra de John Ruskin⁷ y da origen al Movimientos de Artes y Oficios o *Arts*



William Morris.
<https://www.google.com.mx/search?q=William+Morris>

4. Juan Cromberger (1540). Impresor español, realizó en Sevilla una abundante labor de impresión que situó su imprenta como una de las más productivas de España y fundó la primera imprenta de América.

5. Juan Pablos (1500-1561). Primer impresor documentado en América, inicio su operación en la Ciudad de México en 1539. Continuo con los trabajos de la imprenta de Cromberger hasta su muerte.

6. William Morris (1834-1896). Pintor, escritor, diseñador y reformador social británico del grupo de los prerrafaelistas que rechazaban la producción industrial en las artes decorativas; fue influido por las teorías del crítico John Ruskin; es uno de los principales exponentes del movimiento de *Arts and Crafts*.

7. John Ruskin (1819-1900). Escritor, crítico de arte y sociólogo británico, maestro de la prosa inglesa. Influyó notablemente en Mahatma Gandhi.

and Crafts, tendencia artística que se surge a finales del siglo XIX, cuya época de esplendor comprende entre 1880 y 1910. Los efectos estéticos propuesto por Morris plantean la revalorización del aspecto decorativo como elemento esencial en la vida, busca recuperar su forma estética, rechaza los métodos de trabajo de la época industrial y propone regresar el medievalismo en la arquitectura con el neogótico y en las artes aplicadas.

Impulsa principalmente el diseño industrial y aporta importantes elementos constructivos, ornamentales y expresivos al Diseño Gráfico, es especial mediante la tipografía y caligrafía.

Ilustradores mexicanos

Dentro de las artes aplicadas existen importantes ilustradores mexicanos, como los que a continuación se presentan, que se consideran hasta cierto punto como bases del Diseño Gráfico nacional debido a su manejo del simbolismo, la iconografía e iconología⁸ y la teorización social:



José Guadalupe Posada.
http://www.ecured.cu/index./Jos%C3%A9_Guadalupe_Posada

José Guadalupe Posada (1852-1913), pintor y caricaturista experto en dibujo satírico; diseño numerosas litografías con la temática de la muerte, estampas populares y caricaturas sociales inspiradas en el folklore. Desarrollo un arte propiamente mexicano; publicó sus primeras viñetas

8. Iconografía: descripción de imágenes, atiende su origen, formación y su relación con lo alegórico y lo simbólico.

Iconología: estudia la imagen bajo todos sus aspectos, las compara y clasifica, llegando incluso a formular leyes para conocer su significado.



en el periódico *El Jicote*; autor de *La Catrina*, personaje que protagonizo varias obras de Diego Rivera.



Miguel Covarrubias Duclaud.

<http://www.datuopinion.com/miguel-covarrubias>

Miguel Covarrubias Duclaud (1904-1957), artista de formación empírica, también conocido como *El chamacito Covarrubias*; fue pintor, ilustrador, investigador y diseñador de decorados teatrales.

Autor de importantes estudios antropológicos y etnológicos; hizo aportaciones a la museología; en los inicios de los años 50's impulsó la experimentación y la creatividad en la danza moderna mexicana. Pese a su postura política izquierdista, sus pinturas y caricaturas no expresaban críticas políticas, ya que no fue idealista, no militante.

José Trinidad Pedroza (1837-192), diseñador gráfico especialista en litografía. Fue maestro de José Guadalupe Posada, a quien enseñó dibujo, litografía y grabado cuando en 1866 trabajó como aprendiz en su taller.

Leopoldo Méndez (1902-1969), artista plástico considerado el grabador más importante del México contemporáneo, realizó grabados para ilustración de publicaciones relacionadas con el activismo social y político, apoyó y promovió los ideales de la Revolución Mexicana. A pesar de su importancia gráfica no es muy conocido por su tendencia al trabajo colaborativo y



Leopoldo Méndez.

http://www.aceroarte.com/coleccion/Leopoldo_Mendez_venganzapueblo

anónimo para el bien de la sociedad, temas que más tarde perdieron popularidad.

Julio Ruelas Suárez (1870-1907), artista e ilustrador de la escuela del Simbolismo, colaboró en la *Revista Moderna*, importante medio de difusión cultural de la época, sucesora de la *Revista Azul*. Realizó dibujo naturista y académico, pintura simbólica y alegórica, y grabado en agua fuerte.

El muralismo

El movimiento muralista es un parámetro del arte, la comunicación gráfica y las artes plásticas en México, inicia con la llegada al poder del presidente Álvaro Obregón en 1920 y las gestiones de José Vasconcelos,⁹ primer titular de la SEP; quienes desarrollaron un importante programa cultural con fuerte orientación nacionalista.

Se considera más artístico que propio del Diseño Gráfico; sin embargo, fue un gran impulsor en el desarrollo de la comunicación visual, de la interpretación de mensaje y de la generación y proyección de la visualidad.

El Muralismo se distingue por su gran escala y su contenido político-social que trataba de educar a las masas, generalmente iletradas, acercándolas a la cultura para apreciar sus orígenes.

La consistencia de sus temas radicaba en retratar la realidad social y política del país vinculada al legado colonial.

9. José María Albino Vasconcelos Calderón (1882-1959). Autor de una serie de novelas autobiográficas que retratan el proceso de descomposición del Porfiriato, el desarrollo y triunfo de la Revolución Mexicana y el inicio del régimen Post-Revolucionario Mexicano. Primer secretario de la SEP y rector de la UNAM.



Sus principales exponentes, todos mexicanos, son:



Diego Rivera.

<http://www.aztecanoticias.com.mx/entretenimiento/83581/diego-rivera-a-54-anos-de-su-muerte>

Diego Rivera (1886-1957), muralista de ideología comunista, realizó obras de alto contenido social en edificios públicos con un estilo considerado como nuevo impresionismo.

Su temática se basa en la Revolución Mexicana, su meta inicial fue representar a los miembros mayoritarios

de México, constituidos por campesinos, indígenas y mestizos. Creador de diversos murales en distintos puntos del centro histórico de la Ciudad de México, como en el Palacio Nacional y en el Antiguo Colegio de San Idelfonso.

José Clemente Orozco (1883-1949), muralista y litógrafo, su obra pictórica es esencialmente muralista, con temas de contenido social y de política del México posrevolucionario.

Su estilo es narrativo, abarca distintos géneros, como trágico, hilarante, irónico, realista y simbólico; siempre con una fuerte orientación mexicanista; desarrolló un realismo de carácter expresionista, muy ligado a las tradiciones artísticas mexicanas.

Entre sus obras destacan sus murales en el Antiguo Colegio de San Idelfonso en el Palacio de Bellas Artes y el Hospicio Cabañas, entre muchos otros; mismos que



José Clemente Orozco.

<http://www.omnibiography.com/bios/JoseClementeOrozco/index.htm>

interpretaban la vida durante la conquista, la colonia y los tiempos modernos.



José de Jesús Alfaro Siqueiros.

<http://www.saps-latallera.org/saps/sample-page/siqueiros-in-thesaps/>

José de Jesús Alfaro Siqueiros (1896-1974), conocido como David Alfaro Siqueiros, pintor y militar.

Con estilo expresionista manejo del dibujo esquemático y estructuras dinámicas, expuso temas revolucionarios y sociales para inspirar a las clases bajas.

Realizó para la UNAM los murales: *El pueblo a la universidad y la universidad al pueblo*, *Las fechas de la historia de México* y *Nuevo emblema universitario*, que se encuentran en los muros de la Rectoría.

En 1960 terminó en el Castillo de Chapultepec el mural *Del Porfirismo a la Revolución*, también pintó en la ex aduana de Santo Domingo, ahora Secretaría de Educación Pública, entre otros trabajos.

Rufino Tamayo (1899-1991), pintor y muralista. Su obra tiene gran fuerza racional y emocional; su temática se basa en sus propios conceptos sobre México, sin posturas políticas o sociales.

Desarrolló un especial interés por la búsqueda de nuevas técnicas y creó la técnica que denominó *mixografía*; impresión sobre papel a la que se le añade profundidad y textura.



Rufino Tamayo.

<http://www.conaculta.gob.mx/detalle->



Aurora Reyes Flores.
<http://www.conaculta.gob.mx/detalle-nota/?id=39198&vi=1>

Aurora Reyes Flores (1908-1985), primer exponente femenino del Muralismo; estudio en la Escuela Nacional de Bellas Artes y enseñó dibujo y pintura en la SEP.

Realizó murales basados en la Conquista y la realidad social y política de

México como *Atentado a los maestros rurales*, en el Centro Revolución, murales en el Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación (SNTE) y *Hernán Cortés* en la Casa Coyoacán.

Fue escritora y poeta; participó en el *Partido Comunista Mexicano*, miembro de la *Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios* y de la *Confederación Nacional Campesina*.

Artes visuales

Autores como Marina Garone Gravier¹⁰ consideran que el Diseño Gráfico en México comenzó a gestarse durante la década de 1900, cuando el gobierno de Porfirio Díaz dio gran apertura al extranjero, principalmente a Francia, con la intención de convertir a México en un país culto e intelectual; lo que propició que artistas nacionales viajaran a Europa y adoptaran los



Marina Garone Gravier.
<http://www.illac.com.mx/profile/MarinaGaroneGravier>

10. Marina Garone Gravier (1971). Diseñadora en comunicación gráfica por la Universidad Autónoma Metropolitana; catedrática e investigadora, en 2012 tomó el cargo de Coordinadora de la Hemeroteca Nacional de México.

diseños visuales imperantes de la época; mismos que despuntaron una vez concluida la Revolución Mexicana, cuando se consolida el resurgimiento de la industria gráfica, debido a que las técnicas de impresión ofrecieron diversos recursos que apoyaron en la proyección de mensajes visuales.

En esa época en el mundo se gesta un carácter vanguardista en la evolución del arte y el diseño, debido en gran parte a los diversos cambios políticos, sociales y económicos que se presentan, lo que derivó en el incremento de distintos recursos iconográficos que se adapta a la demanda de material gráfico con tendencia social e industrial.

Algunos de estos movimientos son: Arts and Crafts, Art Nouveau, Expresionismo, Cubismo, Futurismo, Suprematismo, Constructivismo, Dadaísmo y Art Deco. Bajo estas tendencias surgieron importantes artistas como pintores, escultores y grabadores; algunos de formación empírica y otros académica, pero todos contribuyeron para impulsar la disciplina del Diseño Gráfico y se definían a sí mismos como ornamentadores, proyectadores, maquetistas, tipógrafos, directores de arte y de edición. La principal demanda se dio en los medios impresos: libros, folletos, revistas y carteles.

Marina Garone Gravier propone esta clasificación en la evolución del Diseño Gráfico en México:

1. El periodo Posrevolucionario (1920-1924), en el que se desarrolló el trabajo de la SEP y el del Movimiento Muralista Mexicano.
2. El gobierno de corte popular de Lázaro Cárdenas (1934-1940), donde se gestaron y desarrollaron movimientos



sociales y artísticos de vanguardia, con las siguientes organizaciones:

- **Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios (LEAR):** asociación de artistas y escritores mexicanos fundada en 1933 a causa de la disolución del *Sindicato de Trabajadores, Pintores y Escultores*, Leopoldo Méndez fue su primer presidente.



Taller de Gráfica Popular.
<http://news.unm.edu/news/new-exhibit-in-university-libraries-explores-images-from-el-taller-de-grafica>

Se definió como la sección mexicana de la Unión Internacional de Escritores Revolucionarios, algunos de sus miembros fueron: Aurora Reyes Flores, Luis Arenal Bastar, Juan de la Cabada, Pablo O'Higgins, Xavier Guerrero, Carlos Leduc M., Ninfa Santos, María Josefa Vidaurreta, Jesús Mastache Román, Amelia Vázquez Gómez, Edith Kaplan, Juan Marinello, Silvestre Revueltas, Hermilo A-breu Gómez, Alfredo Zalce, Fernando Gamboa, Santos Balmori, Clara Porcet, Ángel Bracho, entre otros.

La intención de LEAR era difundir ideas revolucionarias y luchar contra el sistema político, principalmente contra la censura del gobierno en el arte; su medio de difusión fue el periódico *Frente a Frente*, ilustrado por Pablo O'Higgins¹¹ y otros. Se disolvió en 1938, después de que los artistas mexicanos obtuvieran más libertades creativas en su trabajo durante el gobierno liberal de 1934.

11. Pablo Esteban O'Higgins (1904-1983). Pintor y muralista estadounidense-mexicano. En México estudio con Diego Rivera y le ayuda con sus murales en Chapingo y en el Ministerio de Fomento a la Educación. Entre otras cosas, participo junto con José Guadalupe Posada, Leopoldo Méndez y otros artistas en el Taller de Gráfica Popular.

Taller de Gráfica Popular: colectivo de grabadores fundado en México en 1937 por Leopoldo Méndez, Pablo O'Higgins, y Luis Arenal Bastar¹² tras la disolución de la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios, en un principio fue llamado *Taller Editorial de Gráfica Popular*, integrada en su mayoría por miembros mexicanos, sin embargo, también recibió artistas extranjeros.

Su finalidad fue utilizar el arte para fomentar causas sociales revolucionarias, con gran actividad política y artística. Continuo la tradición del grabado mexicano, principalmente del legado de José Guadalupe Posada.

Durante la presidencia de Lázaro Cárdenas,¹³ apoyó las políticas del gobierno, como la Expropiación Petrolera; en el levantamiento estudiantil de 1968 Jesús Álvarez Amaya,¹⁴ quien fuera su director de 1967 al 2010,



Miembros de la LEAR.
(Imagen con desenfocada de origen)
<http://www.mastache.com/LEAR/LEAR.htm>

12. Luis Arenal Bastar (1908-1985). Pintor, muralista, grabador y escultor mexicano; miembro fundador de la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios, del Taller de Gráfica Popular y del Salón de la Plástica Mexicana.

13. Lázaro Cárdenas del Río (1895-1970). Presidente de México de 1934 a 1940. En su gestión se dio la reforma agraria, la nacionalización petrolera, el asilo político a exiliados españoles por la guerra civil; la consolidación del Partido Nacional Revolucionario y su proceso al Partido Revolucionario Institucional (PRI), y se creó el Instituto Politécnico Nacional (IPN).

14. Jesús Álvarez Amaya (1925-2010). Artista gráfico y muralista mexicano, conocido por su obra gráfica como jefe del Taller de Gráfica Popular. Su arte trata temas sociales y políticos. Fue asistente de Diego Rivera en el mural del Teatro de los Insurgentes y en el Estadio Olímpico de la Ciudad Universitaria.



coordino el grupo de diseño e impresión de cientos de carteles, lo que llevó a la represión y cierre del mismo; reabrieron en abrir de 1969 con la llegada de importantes escritores y artistas como Jaime Sabines, Rubén Salazar Mallén, Efraín Huerta, Thelma Nava, Roberto López Moreno, Jorge del Campo, Dionicio Morales, Gerardo de la Torre, René Avilés Fabila y Manuel Blanco.

Posteriormente el taller tuvo distintos periodos de inestabilidad económica y cambio de lugar en varias ocasiones. Jesús Álvarez logró en el año 2000 que se tuviera una sede fija ubicada en la colonia Doctores, Ciudad de México.

3. El exilio de intelectuales españoles a causa de la Guerra Civil Española (1936-1939) que enriqueció la labor editorial mexicana, las artes plásticas, la investigación y las actividades académicas. En cuanto a las artes plásticas es difícil determinar la influencia exacta de los artistas y diseñadores refugiados debido al momento revolucionario que se vivía y a las gestiones de la *Escuela Mexicana de Pintura*,¹⁵ que marcaba la pauta de las tendencias a seguir a través de Siqueiros, rechazando a todo que no adoptaba sus postulados conceptuales y formales.

Algunos artistas exiliados son: José Moreno Villa, estudioso del arte virreinal; José Renau, cartelista y retratista, director de Bellas Artes; el arquitecto José María Sert, el escultor norteamericano Alexander Calder; el postimpresionista Francisco Camps Ribera, Antonio Rodríguez Luna, el pintor

15. Escuela Mexicana de Pintura. Término establecido por historiadores y críticos que se refiere a la etapa de la producción plástica de los artistas nacionales y extranjeros en México desde 1921 hasta fines de la primera mitad del siglo; en ocasiones se incluye el muralismo, en un sentido más estricto sólo a la producción de caballete y a la escultura no urbana. No es propiamente una escuela porque no hay coherencia en cronología, estilos ni tendencias, pero alude a una época creativa y social.

Enrique Climent; Germán Horacio, Arturo Souto, Remedios Varo;¹⁶ Alfredo Just; el artista plástico Benito Messeguer y de Miguel Prieto, quien introdujo el diseño moderno en las artes gráficas mexicanas y maestro de Vicente Rojo,¹⁷ la artista Elvira Gascón; Vicente Gandía, el grabador Francisco Moreno Capdevila; Antoni Peyri; Pedro Preux y Martha Pallau; Eugenio Sisto; Lucinda Urrusti; entre muchos más.

Diseño mexicano para el mundo

Juegos olímpicos México 68



Estadio Olímpico México 68.
<http://www.edemx.com/lvan/AuditNal.JPG>

En los años 60's el Diseño Gráfico formaba ya parte de la cultura y de la economía de los países industrializados; en el resto del mundo los diseñadores trabajaban como parte de un equipo.

Las transformaciones sociales en el mundo se reflejarán en la expresión gráfica y la comunicación visual; ya que se propició una mezcla de estilos y tendencias nacionales e internacionales con las manifestaciones pos revolucionarias, lo que derivó en una identidad visual sincrética¹⁸ del México moderno;

16. María de los Remedios Alicia Rodriga Varo y Uranga (1908-1963). Pintora surrealista hispano-mexicana.

17. Vicente Rojo Almazán (1932). Pintor y escultor mexicano, nacido en España. Cofundador de la Editorial Era, miembro de la *Generación de la ruptura*, autoridad en las artes estéticas en México y en abstraccionismo nacional.

18. El sincretismo cultural se refiere al proceso de transculturación y mezcla entre distintas culturas.



donde destaca la propuesta gráfica de las XIX Olimpiadas, que se llevaron a cabo en Ciudad de México en 1968, durante el gobierno de Gustavo Díaz Ordaz,¹⁹ éstas constituyen por sus dimensiones comunicativas, un importante fenómeno de producción.



Marca de las Olimpiadas de México 1968.
<http://hechomexico.blogspot.mx/2010/03/identidad-grafica-mexico-68.html>

Se realizó, como en todos los eventos deportivos de tal envergadura, una importante promoción y selección de valores, que se canalizaron a través de una fusión comunicativa

de signos, rituales, escenificaciones, publicidad e información. Pese a que el proceso creativo no corrió a cargo de diseñadores mexicanos, sí tuvieron éstos una importante participación en el proceso y resultado, por lo que se aborda el tema en el presente trabajo.

Desde el punto de vista de la comunicación, los Juegos Olímpicos constituyen, por sí mismos un importante fenómeno cultural, ya que los destinatarios de este programa son receptores nacionales e internacionales, directos e indirectos.

Para realizar el diseño del evento se creó el Programa de Identidad del Comité Olímpico Mexicano (COM), dirigidos por el Arq. Pedro Ramírez Vázquez, presidente del Comité Organizador de los Juegos Olímpicos.

19. Gustavo Díaz Ordaz Bolaños (1911-1979). Presidente de México de 1964 a 1970. Durante su sexenio se llevaron a cabo la matanza estudiantil de Tlatelolco, el intento de levantamiento armado en Ciudad Madero Chihuahua, los Juegos Olímpicos de México 1968, la firma del Tratado de Tlatelolco, la construcción del Metro de la Ciudad de México y la Copa Mundial de Fútbol de 1970, así como el regreso físico de territorio del Chamizal.

El diseño urbano corrió a cargo del arquitecto mexicano Eduardo Terrazas;²⁰ el Diseño Gráfico fue realizado por el diseñador estadounidense Lance Wyman;²¹ Eduardo Terrazas y Manuel Villazón,²² quienes diseñaron las pictografías que mostraban el equipo deportivo utilizado en cada evento, lo que logró una identificación inmediata. Los proyectos especiales los realizó Peter Murdoch²³ y las publicaciones Beatrice Trueblood.²⁴

También participaron el museógrafo Alfonso Soto Soria;²⁵ el caricaturista Abel Quezada²⁶ y el arquitecto y diseñador Jesús Vilchis Alanís, todos mexicanos. Su iconografía es un concepto gráfico que se basa en las tradiciones mexicanas, así como en el espíritu olímpico, resaltando su slogan: "*Todo es posible en la paz*"; todos los soportes incluían el logotipo oficial, los colores y la paloma de la paz.

20. Eduardo Terrazas (1936). Arquitecto mexicano; entre otras cosas estuvo a cargo de la Dirección Técnica del Instituto de Acción Urbana e Integración Social (AURIS). Entre sus trabajos destaca la arquitectura de los ejes viales de la Ciudad de México, la Macro Plaza y el Parque Fundidora en Monterrey.

21. Lance Wyman (1937). Es un importante diseñador gráfico estadounidense. Se formó en el Pratt Institute en Brooklyn y desarrolló gran parte de su carrera profesional en México, donde realizó la imagen de México 68 y la gráfica institucional del Metro de México D.F.

22. Manuel Villazón (1932-2013). Diseñador, arquitecto y artista.

23. Peter Murdoch (1940). Diseñador industrial inglés, director de productos especiales en el proyecto de diseño iconográfico de las Olimpiadas de México 68.

24. Beatrice Trueblood. Editora de Lituania, sus trabajos buscan difundir la diversidad cultural y una iconografía internacional.

25. Alfonso Soto Soria (1926). Museógrafo mexicano, considerado como un pionero de la museografía en México.

26. Abel Quezada Calderón (1920-1991), caricaturista, historietista y escritor mexicano, empleó sus caricaturas como un medio de crítica social y política.



La gramática visual de todo el sistema gráfico es muy legible, principalmente en los pictogramas, donde cada uno se inspiró en un plan de comunicación prehispánico constituido por glifos enmarcados en cuadrados con bordes redondeados. Los símbolos del programa cultural manejaron fondos con formas polilobuladas²⁷ derivadas de la silueta del número 68 correspondiente a la marca oficial.



Wyman fotografía los iconos deportivos.
<http://graphicambient.com/2012/07/26/1968-mexico-olympics-mexico/>

El principal objetivo del diseño olímpico es mostrar las tradiciones, riqueza y pluralidad cultural de México, para lo que se fusionaron dos temas: la artesanía huichola²⁸ y el *op art* (optical art),²⁹ esta dualidad de conceptos mezcló lo tradicional y lo moderno.

El mexicano José Luis Ortiz Téllez,³⁰ bajo la dirección de Wyman desarrolla el alfabeto olímpico y los titulares del

27. Formas polilobuladas: estructuras que provienen de una figura envolvente. Los arcos polilobulados se diseñan a partir de la arquitectura en Mesopotamia como recurso decorativo en puertas y ventanas, posteriormente se difundió al mundo islámico y a la arquitectura cristiana a través del arte mudéjar.

28. Huicholes: grupo indígena que habita en la Sierra Madre Occidental en México. Para la realización del logotipo de los juegos olímpicos, un grupo de artesanos huicholes crearon varios entrelazados en el que incluían la paloma de la paz y el motivo olímpico, que fueron la base para crear el concepto gráfico de las olimpiada.

29. *Op art*: tendencia visual que se caracteriza por la creación de ilusiones de movimiento virtual a través de la repetición de formas y colores. Mediante composiciones con patrones geométricos en blanco y negro o con colores contrastantes y variados, se crean efectos de movimiento de carácter hipnotizante.

estilo México 68, continuando con el juego cinético con transiciones direccionales de líneas paralelas a las formas, objetos, letras, números, palabras e imágenes de cada composición, siguiendo una simetría homeométrica que genera un efecto de resonancia a su alrededor.

Wyman coordinó los diseños de los símbolos deportivos, culturales; programas y timbres postales; la elaboración de carteles y apoyo gráfico para el departamento de Publicaciones y de Ornato Urbano, para lo cual se creó un sistema estructural que contempló: imagen, tipografía, fotografía, paleta de colores y redacción. Beatrice Colle Corcuera³¹ diseñó los boletos de los eventos. También se diseñó un sistema de señalización; al cual Philip Meggs considera como uno de los procesos y objetos de diseño más acertados en la identificación visual.

Sistema de Transporte Público Metropolitano

Posteriormente se construye el Sistema de Transporte Público Metropolitano en 1969, comúnmente llamado Metro; su iconografía es producto del trabajo conjunto de Lance Wyman, Arturo Quiñonez y Francisco Gallardo; incluye el icono del metro, los de las estaciones y de sus servicios, usados también en timbres postales; así como todo el sistema de señalización que maneja la fusión de símbolos,



Marca del metro.
http://www.logosc.cn/art/ci_kind.asp?page=3&7

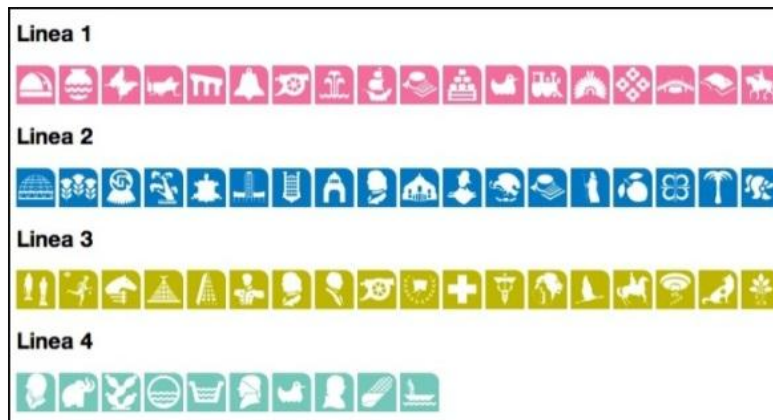
30. José Luis Ortiz Téllez. Estudió en la ENAP y en la Escuela Técnica de Publicidad; su obra es contemporánea arraigada en la tradición. Trabajó como diseñador en el programa de gráficos para los Juegos Olímpicos de México en 1968 y en el programa de gráficos para la Copa del Mundo de 1970, entre otras cosas.

31. Beatrice Colle Corcuera. Dibujante y especialista en artes gráficas mexicana-francesa.



tipografías y gama cromática. En 1950 comenzó a gestarse el proyecto de la construcción del metro en la ciudad de México para apoyar el trayecto de los tranvías que entrecruzaban la ciudad, desalojar el tráfico que iba en incremento y acercar a sus centros escolares y de trabajo a las personas que vivían fuera de la ciudad.

En 1967 se comienza la construcción de la primera línea (Pantitlán-Observatorio, dirección oriente-poniente), que fue inaugurada el 4 de septiembre de 1969.



Iconografía del metro.

<http://news.urban360.com.mx/tag/ciudad/page/24/>

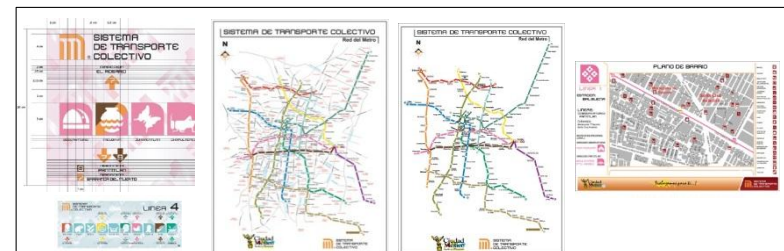
La iconografía de la red del metro está formada por imágenes accesibles a todos los usuarios, incluye personas que no sabían leer y extranjeros.

El proceso de creación gráfica se llevó a cabo en las instalaciones de Ingenieros en Sistemas de Transporte Metropolitano (ISTME), los iconos de las estaciones combinan nombre e imagen y hacen referencia a un lugar, evento histórico, barrio o personajes ilustres.

La señalización alude a las épocas prehispánica, virreinal, del México independiente, de la Revolución y la época contemporánea.

La iconografía incluye los siguientes objetos de diseño, autorizados por la Dirección de Medios, a través de la Gerencia de Atención al Usuario:

- Plano de línea para trenes: es la secuencia de estaciones de cada línea, se encuentran la parte superior de las ventanas de los trenes, su función es guiar el destino a los usuarios dentro de dicha línea y mostrar las posibilidades de transbordo con combinación de líneas.
- Plano de la red: muestra los trayectos totales de la red mediante las interconexiones de las líneas, se incluye el mapa de calles y avenidas circundantes, el tamaño mínimo para impresión es de 21.5 x 28 cm.
- Plano de barrio: diseños de los planos que incluyen únicamente las estaciones de cada línea de la red y su interrelación.



Plano de línea para trenes.

Plano de red

Plano de barrio.

<http://www.metro.df.gob.mx/identidad/Informa/html/06reports3.html>

- Letreros informativos: presentan información especial o restrictiva; se coloquen dentro y fuera de las estaciones.

2. PERFIL UNIVERSITARIO DEL DISEÑADOR GRÁFICO

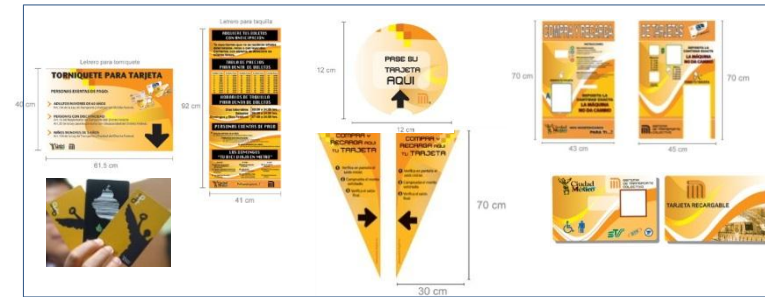


- Ubicación de planos: los planos de barrio se colocarán antes de los torniquetes de salida y los de red después de los torniquetes de entrada y en andenes; dos por cada uno. Para los casos en que se encuentren las salidas laterales y el acceso al centro, los planos de red y de barrio están juntos.
- Pantallas digitales de información: soportes para avisos urgentes o temporales, particulares de cada línea o generales de la red.



Ubicación de planos Letreros informáticos Pantallas digitales de información
<http://www.metro.df.gob.mx/identidad/Informa/html/06reports3.html>

- Letreros de avisos para tarjeta recargable y de cortesía: el diseño de la estructura e imagen coincide con la de las tarjetas.
- Etiqueta para lector vertical de tarjeta recargable y señalamiento para ventanilla de taquilla con servicio de venta y recarga. Etiqueta para máquina expendedora.
- Imagen para locales comerciales y para vitrinas culturales.
- Línea amarilla de seguridad: signo de prevención, debe crecer en grosor desde la línea ya marcada hasta el borde del andén. El color autorizado para este ícono es el pantone 123 c (comex 112).



Letreros de aviso para tarjetas Etiquetas para lector de tarjetas
Etiqueta para máquina despachadora

<http://www.metro.df.gob.mx/identidad/Informa/html/06reports3.html>

- Imagen para trenes: por regla general se usa el color naranja, sin embargo, varía en tono según lo disponga la Dirección General, a través de su Dirección de Medios y la Gerencia de Atención al Usuario, los diseños estructurales están de acuerdo con los avances tecnológicos y la vanguardia en transporte.



Línea amarilla de seguridad Imagen para trenes

<http://www.metro.df.gob.mx/identidad/Informa/html/06reports3.html>

Dentro de imagen de estaciones la aplicación de los colores sigue la arquitectura de las estaciones; se usan como color base en todas las instalaciones el gris pantone gray 4 c porcentaje C0%, M0%, Y0%, k24% y el naranja pantone 021 porcentaje C0%, M53%, Y100%, K0%, que deben ser



aplicados en columnas, faldones, trabes, muros de accesos y pasamanería.

El objetivo es lograr el balance 80% gris, 20% naranja en la composición total de la estación; quedan excluidos los muros que contengan mármol, acero inoxidable, mosaico o azulejo; los guardapolvos siguen pintándose de color negro.

Sobre el color naranja que predomina en la iconografía del metro, pese a que existen distintas versiones, las que se consideran más viables son las siguientes: que se debe al color de los propios vagones y para lograr su adaptación visual se decidió conservar el mismo en toda la estructura gráfica; ya que *Francorail*, la empresa francesa que los hizo en 1971 empleaba dicho color: la marca Alstom construyó los primeros trenes de neumáticos del Metro con el modelo MP-68 para la línea 1, mismo que en la actualidad cambio; sin embargo, la línea dos ya tiene trenes pintados con motivos del bicentenario y centenario de la Revolución Mexicana.

Otra versión afirma que el color naranja se usaba ya en los medios de transporte del Distrito Federal antes de la llegada del Metro y por eso éste se ajustó a ese parámetro cromático.

En 1982 se realizaron ajustes en el uso del color y a partir de entonces el color verde identifica las salidas al exterior, el rojo la prohibición de paso, el azul las correspondencias y el amarillo las obras; independientemente el color propio de cada estación, que tienen un uso más significativo de acuerdo a la temática que se plantea en cada línea y asocia la diversidad de conceptos de cada estación.

Copa mundial de futbol México 70

En 1970 se diseñó la identidad visual para la IX Copa Mundial de Fútbol de 1970 en México, celebrado del 31 de mayo al 21 de junio del mismo año; Guillermo Cañedo³² fue el presidente del Comité Organizador; Lance Wyman fue el director de diseño y José Luis Ortiz Téllez el director de arte.



Pico y Juanito

<http://antidepresivo.net/2014/06/08/los-logos-de-la-copa-del-mundo-de-1930-2014/>

Hubo dos mascotas: la oficial llamada el *Águila Pico*, que se usó en posters, calendarios y el timbre postal que emitió el gobierno mexicano; y *Juanito* un niño futbolista, la que identificaban la mayoría de los aficionados.

El águila Pico fue diseñada por Lance Wyman, *Juanito* fue creado por el publicista Juan González Martínez, quien le mostró su diseño a Fernando González, dueño del Atlante y amigo de Guillermo Cañedo, éste adoptó la imagen de *Juanito* como la segunda mascota del mundial, que se convirtió

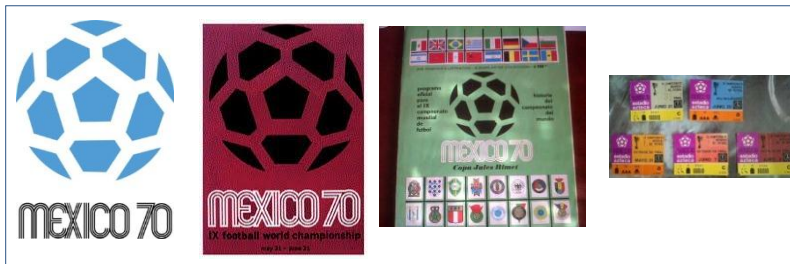
32. Guillermo Cañedo de la Bárcena (1920—1997). Empresario mexicano, directivo de fútbol; presidente del Club Zacatepec, ocupó la presidencia Club de Fútbol América y en 1960 la de la Federación Mexicana de Fútbol hasta concluida la Copa Mundial de 1970. Creó la CONCACAF, fue vicepresidente de la FIFA, impulsó la construcción del Estadio Azteca, entre otras cosas.



en un símbolo y su inocencia se asocia con el juego limpio que caracterizó a ese Mundial, ya que no hubo expulsados en todo su desarrollo; el campeón del torneo fue Brasil, que a su vez se adjudicó *Copa Jules Rimet*.³³

Entre los soportes que se diseñaron para el evento destacan los siguientes:

- Imagen de marca. Cartel del campeonato. Boletos.
- Programa: 208 páginas ilustradas sobre el campeonato y la historia de los mundiales.



http://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-451382318-campeonato-mundial-de-futbol-mexico-1970-orig-cartel-de-cine-_JM
<http://elfutbolmpasion.com/2011/08/>

- Disco poster de bienvenida de 45 rpm.
- Señalamientos para los estadios en fibra de vidrio.
- Material promocional: álbum de estampas y de fotografías. Placas conmemorativas. Timbres postales.
- Sobres oficiales del comité organizador. Tarjetas de colección. Monedas conmemorativas. Posters.

33. La Copa Jules Rimet: premio para el campeón mundial de fútbol, su nombre honra a Jules Rimer (1873-1956), abogado, árbitro de fútbol y dirigente deportivo; tercer Presidente de la FIFA (1921-1954), configuró su estructura actual, fue el creador de la Copa Mundial de Fútbol y definió la mecánica del torneo; contribuyó a su difusión al vincular a los medios de comunicación con la FIFA.



http://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-451382318-campeonato-mundial-de-futbol-mexico-1970-orig-cartel-de-cine-_JM
<http://elfutbolmpasion.com/2011/08/>

Copa mundial de futbol México 86



Marca oficial del Mundial México 86.
<http://antidepressivo.net/2014/06/08/los-logos-de-la-copa-del-mundo-de-1930-2014>

En 1986 se celebró la XIII Copa Mundial de Fútbol en México, del 31 de mayo al 29 de junio, el campeón fue la selección de Argentina.

El diseño de la marca oficial maneja diferentes elementos formales del Diseño Gráfico, como la simetría, la yuxtaposición de elementos, la línea enfatizada y la división del plano vertical. La mascota fue *Pique* y el balón oficial fue el *Adidas Azteca México*, el primero fabricado con materiales sintéticos. *Pique* es un chileno jalapeño animado, se desconoce quién fue el autor, ya que



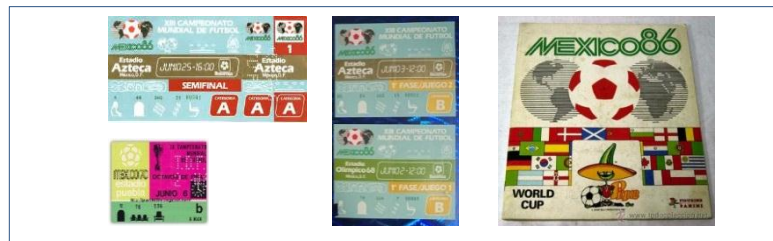
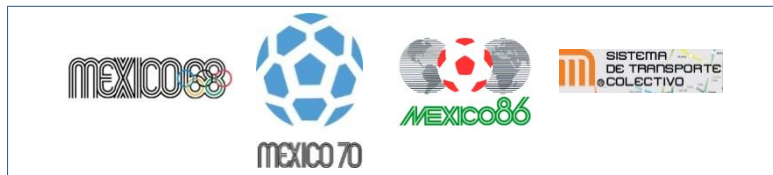
el Comité Organizador organizo un con-curso en 1983 y presentó a la mascota ganadora, pero no a su creador.

La tipografía que se empleó en la imagen de los juegos olímpicos de México 68, los mundiales de fútbol México 70 y México 86 tiene cierta similitud de trazo y de forma, la cual es menos directa con la letra *m* del Sistema de Transporte Colectivo Metro; ya que manejan elementos semejantes como la simetría, el predominio del trazo curvo y el uso de mayúsculas.



Pique.
<http://nestordeportes.com/2013/07/mundial-de-futbol-de-mexico-86-1986.html>

En México 68 y 70 se usó la misma fuente tipográfica: *Mexcellent 1.0.*: fuente de banda tri-lineal que puede combinar capas para crear efectos visuales; su diseño tiene separadores verticales, se pueden usar variantes apilando capas de trazo.



Boletos y Álbum Panini.
<http://puebla80s.blogspot.mx/2009/07/estadio-cuahutemoc.html>
http://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-455143550-boletos-azteca-y-cu-mundial-mexico-1986-mas-organizador-_JM

Diseño Gráfico actual en México

El Diseño Gráfico actual en México tiene un reconocimiento fundamentalmente publicitario; a continuación se presenta una lista de los diseñadores mexicanos de más renombre hoy en día, contempla freelancer y despachos creativos: Alejandro Magañaes, Antonio Pérez Níko, Antonio Sánchez, Benito Cabañas, Carlos Palleiro, CHA3, Domingo Noé Martínez, Eduardo Barrera Arambarri, Éramos tantos, Eric Olivares, Estudio Monitor, Felipe Covarrubias, Félix Beltrán, Gabriela Rodríguez, Germán Montalvo, Gonzalo García Barcha.



Alejandro Magañaes.
http://www.mascultura.com.mx/alejandro_magallanes

También: Héctor Montes de Oca, Hula Hula, Ideograma, Javier Henríquez Lara, Jorge Alderete, José Luis Coyotl Mixcoatl, José Manuel Morelos, Luis Almeida, Luis Torres, Mónica Zacarías, Pablo Rovalo, Paco Estrella, Paco Gálvez, Renato Aranda, Ricardo Salas, Rogelio López Álvarez, Vicente Rojo, Xavier Bermúdez, Zoveck Estudio, Antonio Rodríguez, Antonio Serrano y Emilio García. entre muchos otros. Esta lista fue retomada de la página 36-disenadores-graficos-contemporaneos-mexicanos, que a su vez se obtuvo de la casa TASCHEN en su publicación: Latin American Graphic Design.

Luis Hernando Ramírez, en su libro *Creatividad mexicana. The best of mexican creativity* afirma, al igual que María Santa Yolanda Martínez que el diseño en México nace en la época prehispánica y que tiene una estrecha relación con el arte porque el arte y el diseño materializan la creatividad.

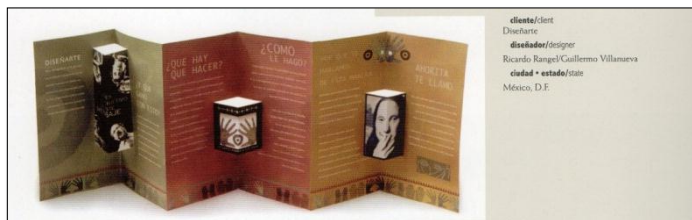
2. PERFIL UNIVERSITARIO DEL DISEÑADOR GRÁFICO



Sostiene que parte del Diseño Gráfico contemporáneo en México retoma motivos históricos propios de las culturas prehispánicas en un lenguaje nacionalista, como un intento del rescate cultural. Se dirige a distintas áreas creativas como las siguientes:

- Diseño editorial: Pixeles, Bn Olivares, Concepto creativo, Creatividad integral, Engrane, Consultores en identidad y diseño.
- Identidad corporativa: CK Diseño, Contraforma, Diseñarte, Antonio Rodríguez: Artes gráficas, Toledo creativo, Sui Génesis, TD2 Consultores en identidad y diseño.
- Producto y marca: Figueroa diseño, Estilo integral.
- Promoción: Argo publicidad y diseño, Cima asociados gráficos, Creativ, Horma diseño, Marka C, Pool creativo, Signo imagen.
- Diseño e ilustración, diseño tipográfico, sustentable: Emilio Godoy.
- Animado, integral: Enrique Ollervides.
- Diseño editorial: Víctor Sánchez.
- Creatividad y diseño: Trino Camacho.
- Diseño de cartel: Sergio González, y más.

Aquí se muestran trabajos de diseñadores mexicanos puestos en el libro de Luis Hernando Ramírez:



Diseño editorial.

Ramírez, L. H. (2003). *Creatividad mexicana. The best of mexican creativity*. Tailandia: Luis Hernando Ramírez Editor y distribuidor de libros. ISBN: 978 970 925 3313.



2. PERFIL UNIVERSITARIO DEL DISEÑADOR GRÁFICO



Diseño editorial.

Ramírez, L. H. (2003). *Creatividad mexicana. The best of mexican creativity*. Tailandia: Luis Hernando Ramírez Editor y distribuidor de libros. ISBN: 978 970 925 3313.



Imagen de marca y empaquetado.

Ramírez, L. H. (2003). *Creatividad mexicana. The best of mexican creativity*. Tailandia: Luis Hernando Ramírez Editor y distribuidor de libros. ISBN: 978 970 925 3313.



Promoción, propaganda, exhibidores y fotografía.

Ramírez, L. H. (2003). *Creatividad mexicana. The best of mexican creativity*.
Tailandia: Luis Hernando Ramírez Editor y distribuidor de libros.
ISBN: 978 970 925 3313.

Actualmente el Diseño Gráfico se desarrolla de múltiples maneras y en diferentes áreas de la comunicación, como en el sistema icónico de las líneas de transporte, como es el caso del Suburbano que une el Estado de México con el Distrito Federal, del Metrobús que circula en este último y ahora del Mexibús en el Estado de México. En todos se desarrolla la visualidad y simbología.

Sin embargo, no profundizamos en ellos porque son un ejemplo más de los alcances del diseño que nos rodean día con día, y no sería posible incluir todos en el presente trabajo, ya que es una profesión que invade nuestra vida cotidiana y está en constante evolución; por lo que aquí se presentan únicamente los que se consideran de mayor alcance y trascendencia.





2.2. IDEA DE LA PROFESIONALIZACIÓN DEL DISEÑADOR GRÁFICO

El perfil universitario es la descripción del conjunto de capacidades y competencias que define la formación académica de un estudiante, lo que le permite enfrentar plenamente las funciones de una determinada profesión u ocupación.

Especifica las características del alumno al egresar, incluye conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que habrán de adquirir en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1.1. EL DISEÑO GRÁFICO COMO OCUPACIÓN PROFESIONAL

La profesionalización es un proceso académico y social que busca optimizar la formación cognitiva de una persona para elevar su calidad competitiva, es la generación de un perfil profesional que permita definir los lineamientos, alcances y límites de un campo laboral específico.

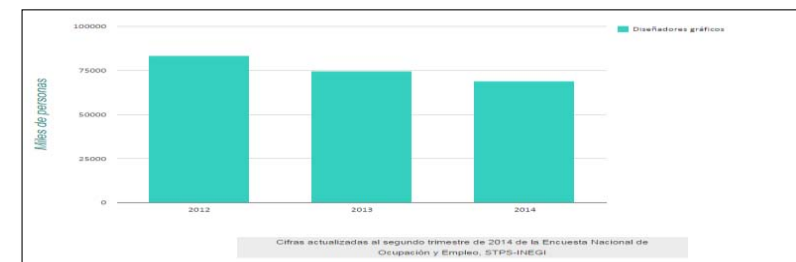
Para definir un perfil profesional se inicia conceptualizado el campo laboral como el contexto económico, social, político y productivo que alberga a distintas profesiones, éstas interactúan en una actividad multidisciplinaria; incluye áreas, empresas, proyectos o necesidades donde se puede ejercer una profesión u oficio y plantea requerimientos específicos para tal fin, éstos responden a necesidades de un contexto más amplio que marca la pauta del sistema económico y laboral, según los intereses de los organismos de poder y las necesidades del grueso de la población.

Se pretende determinar las principales áreas de aplicación del Diseño Gráfico, las características de la preparación que requiere y su valoración como actividad creativa, económica y social; ya que es necesario dignificar la profesión,

concederle la autoridad pertinente que en ocasiones se ha pasado al cliente, al aceptar indiscriminadamente opiniones y aportaciones basadas en sus preferencias más que en sus intereses, mismos que el creativo puede proyectar de manera adecuada gracias a su preparación académica, práctica, a sus habilidades y a su capacidad creativa; en este sentido el diseñador ha perdido en gran medida autoridad sobre sus conocimientos y desempeño.

A continuación se presenta una tabla de ocupación laboral del diseñador gráfico del año 2012 al 2014, alude únicamente a la población remunerada y representa cómo ha decrecido su demanda, por lo que se hace necesario ajustar su preparación a las exigencias del campo laboral.

Parte de la problemática se debe a que no se utilizan las asociaciones que respaldan a este profesionista en el sentido práctico y legal; para establecer cuotas de diseño, consultoría, asesoría, entre otros aspectos; aun cuando éstas existen para que el diseñador se agrupe en un gremio que proteja y difunda su profesión.



<http://www.observatoriolaboral.gob.mx/ola/content/common/reporteIntegral/busquedaInicialOcupacion.jsf;jsessionid=36d0c7f8f29b8d5f8a2043a11049?idOcupacionParametro=2543&idTipoRegistroF>

Algunas de las organizaciones más relevantes en México son:

- CODIGRAM: Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México, A. C.



- Instituto Nacional de Diseñadores Industriales y Gráficos A. C.: fundada en 1973. Presidente: Lic. Javier Castellort. Cuenta con 3700 socios entre activos, corporativos, honorarios, afiliados, honorarios vitalicios y fundadores, miembros del Consejo Técnico y Consejo Consultivo.
- Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México A. C.: fundada en 1975. Presidente: Lic. Martín Clavé. Cuenta con 338 diseñadores industriales, 174 gráficos y 2 textiles afiliados.
- Asociación Latinoamericana de Diseño Industrial y Gráfico de México A. C. (ALADI): fundada en 1980. Coordinador general Lic. Sergio Rivera. Sus asociados son personas morales mexicanas, entre ellas: Patronato Nacional de Asociaciones de Diseño, Diseño Industrial, Art & Design, Rivera Conde y Asociados, Revista a! Diseño.
- Consejo de Diseñadores de México A. C. (Quórum): fundada en 1985. Presidente: Lic. Carmen Cordera. Agrupa 18 socios, un honorario (Museo Franz Mayer), 53 asociados, 151 amigos Quórum y 12 patrocinadores.
- ENCUADRE: Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Gráficos.
- TRAMA VISUAL: Organiza la Bienal Internacional del cartel en México.
- ICSID: International Council of Societies of Industrial Design.
- ICOGRADA: International Council of Graphic Design Associations.

Esta información fue actualizada en diciembre del 2014.

Por lo anterior, es indispensable generar un perfil profesional, principalmente para el posicionamiento laboral a través de los departamentos empresariales de recursos humanos; dicho perfil constituye el conjunto de rasgos específicos que un puesto de trabajo engloba a nivel educativo, formativo, de experiencia y habilidades intelectuales y/o prácticas.

Se atiende este perfil profesional como parte del quehacer del diseñador gráfico, ya que es importante producir una identidad profesional y creativa, proyectar una imagen competente que refleje la calidad que es capaz de ofrecer; para lo cual se pueden explotar las siguientes características:

- a) Conocimientos: comprensión teórica y práctica de la realidad, dominio de conceptos, procesos, técnicas, teorías, acervo histórico y cultural.
- b) Habilidades: capacidades, destrezas, gestión, organización y discurso. Determinan el autoconocimiento, el pensamiento creativo, manejo de problemas, pensamiento crítico, comunicación asertiva, empatía; manejo de emociones, sentimientos, tensiones y estrés; las relaciones interpersonales y la toma de decisiones.
- c) Actitudes: disposiciones de ánimo y espíritu para llevar a cabo las actividades que constituyen distintas facetas del ejercicio profesional. En la psicología social constituyen un valioso elemento para la predicción de conductas, donde se distinguen tres componentes:
 1. Componente cognoscitivo: formado por las percepciones y su razonamiento para generar conocimiento.
 2. Componente afectivo: sentimiento y predisposición a favor o en contra de un objeto social; constituye la diferencia entre creencias y opiniones.



3. Componente conductual: tendencia a reaccionar ante los objetos o situaciones de determinada manera.

d) Aptitudes: cualidades que habilitan el buen uso de los conocimientos y del comportamiento individual y social; son características psicológicas que permiten percibir diferencias específicas en situaciones de aprendizaje y desempeño profesional.

Están relacionadas con las capacidades competenciales como el razonamiento lógico, abstracto y espacial, comprensión verbal y escrita, concentración mental, destreza manual y coordinación visual-manual, memoria, inventiva, originalidad, relación con el medio, capacidad analítica y de síntesis, de observación, numérica, verbal, mecánica, artística-plástica, musical, social, de coordinación visual, ejecutiva, organizacional y persuasiva.

e) Valores: cualidades que dotan de firmeza a una persona, constituye un referente que orienta sobre su comportamiento. Hay valores morales, estéticos, familiares, cívicos, culturales y religiosos.

Cada profesión debe desarrollar cualidades generales como las antes mencionadas, y también específicas, propias de cada área del conocimiento y campo profesional; en el perfil del diseñador gráfico estas cualidades son:

- Identidad creativa y emprendedora.
- Habilidad para comunicar e interpretar conceptos mediante el lenguaje visual; es decir, la capacidad de materializar mensajes visuales significativos.
- Capacidad de análisis y síntesis.
- Habilidad para la representación visual, como el dibujo y la ilustración.

- Destreza para analizar, comprender e interpretar la realidad social.
- Capacidad para valorar y determinar las necesidades de los sectores sociales y de consumo.
- Sensibilidad en manifestaciones artísticas y culturales que lo doten de emotividad para expresar mensajes.
- Estilo visual y a la vez ser flexibles a distintas tendencias estéticas y a las necesidades de comunicación.
- Inteligencia inter e intrapersonal.
- Disposición y habilidad para el trabajo grupal.
- Interés por el medio ambiente para generar diseño sustentable.
- Responsabilidad y compromiso.
- Principios axiológicos.
- Inteligencia emocional.
- Planeación: estructuración del proceso de diseño, es la fase conceptual, de investigación, creativa y proyectiva y desarrolla las siguientes propiedades:
 - a) Retrospectiva: explora el pasado para determinar la organización de la proyección y la creatividad y así visualiza posibles tendencias futuras.
 - b) Circunspectiva: atiende problemas del momento contemplando y generando diferentes alternativas.
 - c) Prospectiva: contiene elementos de la planeación normativa, es la formulación de los objetivos y propósitos proyectados a futuro, conocida también como adaptativa, interactiva o corporativa.
 - d) Estratégica: proceso que sienta las bases de una actuación integrada a largo plazo.
- Interés y habilidad en el manejo de medios impresos y recursos de comunicación.



- Capacidad de promover, generar, desarrollar y transformar mensajes visuales que satisfagan las necesidades de la sociedad.
- Capacidad cognitiva multidisciplinaria.
- Capacidad de investigación teórica, práctica y de campo.
- Verbalización de mensajes visuales.
- Habilidad para generar diseños visuales y audiovisuales con la aplicación de los elementos formales de la comunicación visual y el Diseño Gráfico.
- Capacidad para materializar las características sociales en mensajes visuales.
- Conocimiento y empleo correcto de las herramientas manuales y digitales.
- Conocimiento y utilización de materiales óptimos en la presentación de mensajes.
- Habilidad para gestionar la actividad gráfica y el diseño.
- Capacidad de desarrollo en ambientes empresariales y grupos interdisciplinarios.
- Capacidad de interacción individual y empresarial con clientes.
- Conocimiento de la historia nacional e internacional y capacidad de retomar sus elementos simbólicos y contextuales.
- Desarrollo de distintas áreas del Diseño Gráfico como la tipografía, diseño editorial, publicitario, propagandístico, entre otros.
- Dominio de distintos formatos del Diseño Gráfico como cartel, marca, audiovisuales y muchos más.
- Utilización de diferentes sistemas de impresión.

También es importante incentivar las siguientes habilidades del diseñador gráfico:

- Responsabilidad, ética y valor social.
- Habilidad crítica y autocrítica.

- Pensamiento creativo y crítico.
- Capacidad para crear interés sobre el diseño y aspectos artísticos.
- Inteligencia lingüística, lógico matemático, espacial y manual.
- Destreza proyectual y visual.
- Comprensión de la realidad social.
- Capacidad multidisciplinaria.
- Toma de decisiones.
- Habilidad de observación, análisis y síntesis.
- Capacidad de expresión oral, escrita y visual.
- Capacidad para expresar mensajes significativos.
- Habilidad de liderazgo.
- Capacidad para registrar, almacenar y recuperar información.

La profesionalización del Diseño Gráfico está determinada en gran medida por su institucionalización en la enseñanza y por la mecanización de los procesos, la optimización de recursos y las definiciones estéticas propias de cada época.

En cualquier campo es necesario contemplar el aprendizaje como un proceso de comunicación y de formación; éste plantea distintas operaciones relacionadas con la memoria que hacen posible el estudio de un tema, así como la asimilación y aplicación de una información compleja, para lo cual es útil contemplar los siguientes aspectos:

1. Operación de creación: principio para aprender un nuevo contenido, el estudiante debe poseer una mínima cantidad de información acerca del mismo; ésta puede ser oral, visual, escrita o sensorial; se va acumulando de forma gradual en las estructuras de la memoria para generar un crecimiento cognitivo acumulativo.



2. Reestructuración de los esquemas: si el conocimiento por adquirir representa una novedad total, los esquemas de memoria pueden ser inadecuados y requerir un replanteamiento con nuevos esquemas que organicen el conocimiento. Esta función desarrolla flexibilidad para adaptar y reestructurar los esquemas de información previos a la nueva situación planteada.
3. Ajuste de los nuevos esquemas: coordina y fusiona la nueva información con la ya existente para generar contenidos; el docente mediante la planificación y práctica de enseñanza adecuada puede facilitar situaciones en las que tengan lugar procesos de tratamiento de la información cada vez más complejos, es una fase prescriptiva sobre la forma de facilitar la transmisión de la información al alumno, constituye uno de los principales puntos de las actuales teorías sobre la instrucción pertenecientes a la Psicología Cognitiva.

Parte de la profesionalización del diseñador gráfico, así como de cualquier otra licenciatura, surge dentro de la pedagogía de la motivación, cuando la enseñanza es más que la transmisión de una disciplina, su sentido es también formar ciudadanos libres. El sistema de enseñanza se ajusta a las necesidades de los alumnos, ya que uno de los principales papeles del docente es aportar respuestas y modificar la forma propia de actuar, así como generar la motivación que integra la voluntad y el interés.

La psicología tienen diversas teorías sobre cómo se origina la motivación y su efecto en la conducta observable; sin embargo, en cualquier caso es la voluntad para hacer un esfuerzo por alcanzar metas de organización condicionada por la capacidad del esfuerzo para satisfacer alguna necesidad personal. Los obstáculos y la motivación son parte esencial en la enseñanza, incluso antes de proponer al

alumno herramientas de trabajo, de reflexión y de adquisición de conocimientos, es recomendable proponerles recursos de motivación.

La motivación es una fuerza interna que lleva a emprender una tarea por placer, porque representa un desafío, es agradable y produce satisfacción; permite realizar una actividad por sí misma y por su valor; más que por consecuencias posteriores o externas.

Cuando existe motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en el trabajo se desarrolla un compromiso mayor y se disfruta la situación, la actividad y el resultado. Dicha motivación surge del inconsciente, del centro de las emociones, de las sensaciones y de los sentimientos, unidos a la autoimagen, al ser y a la capacidad de creer en sí mismo; el estudiante conecta este aspecto más tarde con la reflexión y se puede preparar mentalmente para conseguir los medios necesarios para alcanzar sus objetivos.

La motivación se deriva esencialmente del grado de autoconfianza y permite superar problemas reales, psicológicos y emotivos. El docente y el diseñador gráfico deben generar y aplicar constantemente la motivación para producir un trabajo con mayor calidad.

2.2.2. PERFILES EDUCATIVOS PARA EL PROCESO FORMATIVO DEL DISEÑADOR GRÁFICO

El perfil educativo es determinante en la creación de perfiles profesionales, ya que constituye la descripción de las características generales que deberán reunir las personas que pertenecen a una institución para proyectar y construir una formación de calidad.

Este perfil considera las áreas de conocimiento que se deben dominar, las funciones y actividades que definen su



ejercicio profesional, así como las actitudes y habilidades necesarias para su buen desempeño.

Dentro de los perfiles educativos se proponen tres vertientes: el perfil de egreso o profesional, el de ingreso y el docente; juntos establecen la conceptualización de una institución, las propiedades de la misma y los beneficios que ofrece en sus objetivos curriculares; son la base del diseño, instrumentación y operación de los planes de estudios. Se apoyan en la investigación previa de las necesidades sociales del contexto donde se proyecta aplicarlos; de ellos se derivan los objetivos curriculares y las áreas de contenido del plan.

Perfil de ingreso

El perfil de ingreso permite la selección de los mejores alumnos para las instituciones, lo que requiere una preparación previa que favorece tanto al estudiante como a la escuela, al implicar un mejor nivel y disposición a la preparación académica; proporciona información acerca de las características que debe reunir el estudiante para estar en posibilidad de cursar con éxito una licenciatura.

El perfil se define una vez que se ha concluido la etapa de organización y estructuración del plan de estudios y requiere de los siguientes elementos:

- Prerrequisitos de estudio.
- Conocimientos que debe poseer.
- Habilidades que habrá desarrollado en el transcurso de ciclos de estudio anteriores.
- Valores y actitudes necesarios para la licenciatura.
- Expectativas reales sobre las posibilidades que ofrece la licenciatura.

Perfil del egresado o profesional

El perfil de egreso es el resultado del diseño curricular, representa lo deseable o ideal en la formación del profesional; para definirlo se requiere del análisis de los requerimientos de una profesión para establecer los vínculos imprescindibles entre las necesidades sociales, las disciplinas, la práctica profesional y la concepción del profesionalista que sustenta la institución; considera el conjunto de conocimientos, habilidades, tradiciones, costumbres y prácticas que dependen del contexto de la profesión.

Debe proyectar flexibilidad a los cambios futuros del contexto, de la misma profesión o del mercado laboral, ya que toda profesión se ve sometida a procesos permanentes de transformación debido a la evolución de las estructuras del conocimiento científico, técnico y de cambios constantes que se presentan en otros ámbitos de la sociedad. Considera el conjunto de destrezas, técnicas y habilidades cognitivas, procesuales y valores éticos de la profesión; motivando a desarrollar un propósito de servicio en bien de la comunidad y en beneficio del profesionalista.

En el análisis de la práctica profesional se utilizan tres categorías:

- Práctica decadente: que se encuentra en proceso de extinción.
- Práctica dominante: la que realizan grandes sectores profesionales.
- Práctica emergente: surge como resultado de las condiciones económicas y técnico-científicas actuales.

Un aspecto importante en la generación de perfiles profesionales es localizar campos de ejercicio profesional, ya que cada área de trabajo se identifica por los modelos de



ejercicio profesional vigentes; éstos son un conjunto sistemáticos de prácticas que se organizan alrededor de un área de conocimiento, incluye una serie de valores y habilidades técnico-profesionales, un método particular de trabajo y los recursos tecnológicos que cada modelo supone; las disciplinas constituyen la base que da origen a las profesiones.

Para estructurar el perfil de egreso es importante considerar el objeto de estudio de las disciplinas, su concepción sobre el hombre y la naturaleza, sus métodos, conceptos claves, historia y la relación que establece con otras disciplinas, ya que en la sociedad actual se presentan problemas que requieren soluciones inter o multidisciplinarias.

El perfil profesional presenta las cualidades que el egresado desarrolló en su formación académica, omitiendo las que son necesarias para todo ejercicio profesional que derivan del desarrollo normal del ser humano o adquirido en otros niveles educativos.

Perfil del docente

El profesor es el vínculo entre la institución, los contenidos y el estudiante, para promover el logro de los objetivos curriculares, por lo cual debe tener características congruentes con el tipo de formación que la institución ofrece; su perfil se determina al concluir la planeación didáctica. Se recomienda que el plan curricular incorpore en su estructura un perfil docente general, aplicable a todos los docentes de la licenciatura y posteriormente precisar los aspectos particulares para cada área.

Dicho perfil proporciona las bases para la toma de decisiones en la contratación de personal cuando la licenciatura es nueva, mientras que en el caso de modificación de una

carrera ayuda a orientar la planeación y desarrollo de acciones de formación y capacitación.

Los elementos que se deben considerar para generar el perfil docente son:

- Funciones y actividades que debe realizar el docente, como coordinación de grupos y aprendizaje, asesoría de tesis, entre otros.
- Áreas de conocimiento que debe aplicar preferentemente, acorde a su formación profesional o su área de especialización.
- Experiencia profesional y/o docente.
- Habilidades específicas para el trabajo docente, como organizar grupos de trabajo y utilización de la comunicación educativa, entre otros.
- Intereses, actitudes y valores relacionados con la concepción que tiene la institución sobre la actividad docente y con su ejercicio.

2.2.3. HABILIDADES, ACTITUDES Y APTITUDES REQUERIDAS PARA EL EJERCICIO PROFESIONAL DEL DISEÑADOR GRÁFICO

Dentro de los requerimientos para el ejercicio profesional se estimulan lineamientos que responden a la demanda de habilidades, actitudes y aptitudes necesarias; sin embargo, éstas deben presentar cierta flexibilidad curricular en su proyección y ejecución, lo cual permita la adaptación de la personalidad del profesionista al medio laboral, que puede presentarse inestable y saturado.

Para determinar dichas habilidades, actitudes y aptitudes necesarias para el desempeño profesional del diseñador gráfico, se inicia determinando las principales áreas de desarrollo del mismo en la actualidad y posteriormente en la



zona metropolitana por ser el área geográfica que circunda la institución educativa que nos compete.

Algunos campos de desarrollo del diseñador gráfico en México son: empresas publicitarias y de diseño, canales de televisión, editoriales e imprentas, compañías productoras de cine y audiovisuales, diseñador independiente o perteneciente a despachos creativos, diseño, mercadotecnia y comercialización del diseño propio o freelance, empresas publicitarias, creación de identidad gráfica, asesoría en la comercialización de productos y servicios, creación de espacios comerciales como exhibidores, museografía, escenografía, producción fotográfica artística y comercial, docente de Diseño Gráfico y Comunicación Visual, despachos de diseño, consultor o asesor creativo; desempeñarse en distintas áreas del diseño: identidad corporativa, empaque y embalaje, campañas publicitarias, caligrafía, diseño editorial, animación, entre otros.

En la zona metropolitana existen diversas empresas dedicadas al Diseño Gráfico, dentro de las que destacan los siguientes rubros, que pertenecen a Naucalpan, Atizapán de Zaragoza, Cuautitlán Izcalli, Cuautitlán de Romero Rubio, Ecatepec, Tlalnepantla, entre otros: agencias de publicaciones, publicidad y mercadotecnia, diseño integral, agencia de medios y agencias de publicidad.

Existe un importante índice de subempleo en Ecatepec, en el Valle de México y en el Distrito Federal, zonas a las que, como se menciona en otros apartados, llegan a laborar gran parte de la población del Municipio, por lo cual se considera como parte del estudio que aquí se realiza para determinar el mercado ocupacional del profesionista en Diseño Gráfico, mismo que tiene reducidas opciones por este motivo, por la demanda de personal dedicado a la industria, al transporte y al comercio, más que al área que nos atañe.

Sin embargo, aunque limitadas, sí hay oportunidades y pueden aprovecharse con una preparación universitaria acorde a sus requerimientos, como en el área del diseño editorial (cartel, pastas, revistas, periódicos), imagen de marca (identidad e imagen corporativa, manual de uso), empaquetado (envase, empaque, embalaje), exhibidores (comerciales como stand, display, islas, puntos de venta, entre otros), museografía, propaganda y promoción.

Se solicitan diseñadores gráficos con dominio considerable en photoshop, illustrator, indesign, dreamweaver, flash, autotcad, entre otros programas de diseño; fotografía, desarrollo de gráficos, marcas, manuales de identidad corporativa, etiquetas, diseño web, diseño de revistas, ediciones de distinto tipo, publicaciones, catálogos, publicidad, propaganda, ilustración, material pop,³⁴ posproducción de videos, animación, publicaciones para redes sociales, empaque y embalaje, cartel, gerente creativo, promocionales, entre otros.

Los conocimientos y habilidades que se requieren se forjan con una preparación universitaria de calidad, con la formación integral y competente de la licenciatura que se aborda: Diseño Gráfico.

El profesionista en Diseño Gráfico, según el Reglamento General de Estudios Técnicos y Profesionales (Días-Barriaga, Lule, Pacheco, Saad y Rojas-Dummond: 2013) de acuerdo al artículo 2, requiere una formación ética y cultural, así como estar capacitado científica y técnicamente dentro del campo de estudios correspondientes con el fin de ofrecer servicios útiles a la sociedad.

34. Pop: *point of purchase*: objetos que sirven para apoyar la publicidad de algún producto o empresa, publicidad en forma de objetos como bolígrafos, agendas, gorras, franelas, reglas y más.



En un nivel general el diseñador gráfico trabaja las siguientes áreas:

1. Diseño editorial: que incluye el diseño tipográfico.
2. Diseño sobre soportes tridimensionales: contempla el empaque y embalaje, como complemento al diseño industrial.
3. Ilustración: orientación para dibujantes, caricaturistas, creadores de personajes, entre otros; requiere de conocimientos de técnicas de representación gráfica.
4. Multimedia: diseño aplicado a productos que se presentaran en pantalla, ya sea TV, proyecciones, interactivos, web y animación.
5. Fotografía: orientación donde el diseño interviene a través de los conocimientos de comunicación visual.
6. Diseño publicitario: incluye el diseño de exhibidores, carteles, pop, la técnica publicitaria *below the line*³⁵.
7. Señalética: explota la simbología.
8. Diseño web.

El diseñador se puede desempeñar como diseñador independiente o freelancer, director creativo, consultor independiente, empresario, director de comunicación, gerente de diseño, ilustrador, entre los más importantes.

35. BTL formas no masivas de comunicación dirigidas a segmentos de mercado específicos.

Perfil profesional del diseñador gráfico

La profesionalización del Diseño Gráfico, como se ha mencionado anteriormente, se inicia a través de su formación académica, ésta a su vez debe contemplar el análisis o proyección –según sea el caso- del perfil del egresado; término que valora un conjunto de objetivos curriculares, partiendo de una descripción preliminar del mismo.

El perfil define lo que ha logrado y se pretende lograr en un proceso específico de enseñanza-aprendizaje; constituye el para qué de una profesión, cuál será su utilidad en la sociedad y por consecuencia, cuáles son sus cualidades necesarias, incluyendo sus límites y alcances.

La elaboración de un perfil es una de las acciones fundamentales en toda planeación educativa; la cual, recomienda Arnaz, debe ser participativa, con la inclusión de profesores y administrativos académicos, sin embargo esto suele ser un ideal pedagógico, aunque susceptible a llevarlo a la realidad; generalmente las instituciones ya cuentan con un perfil de egresado.

En la proyección del perfil es conveniente elaborar un documento funcional que pueda ser utilizado por grupos heterogéneos en formación profesional, experiencias, roles; y sea aplicable en cualquier ámbito sin el condicionamiento de la intervención de un profesionista en la educación.

Dentro de los puntos que se analizan para su realización se encuentra las necesidades económicas, sociales y políticas del contexto de la profesión en cuestión.

El perfil profesional ofrece a los profesores y académicos una guía para la planeación educativa a nivel curricular



porque es un instrumento para organizar un trabajo colaborativo en dicha planeación.

José Antonio Arnaz recomienda hacer variados cuestionamientos agrupados en cinco series que deriven en una secuencia lógica y didáctica del perfil, aunque en este caso particular, el perfil del egresado fue proporcionado por la institución en la cual se enfoca el proyecto y que más adelante se presentan; se mencionan los puntos que abarcan dichas series para tener un panorama general de su importancia:

1. El marco normativo y su planeación: normas jurídicas que precisa una institución educativa para habilitar su funcionamiento, registro y valoración; constituye un recurso de desarrollo de la sociedad que debe ser regularizado y valorado como útil, funcional y correcto.
2. La precisión de las necesidades: determina los requisitos que debe satisfacer el egresado.
3. Las capacidades del egresado: conocimientos y habilidades que considera el sector de actividad y el tipo de organización humana donde se inserta la profesión; contempla las funciones principales que debe desempeñar el egresado en su campo ocupacional, cómo realizarlas, qué metodologías o conocimientos deben dominar y aplicar, así como sus destrezas, aptitudes y actitudes.
4. Revisión: análisis y valoración final del perfil elaborado para su corrección o retroalimentación.

Se considera importante mencionar en este punto, que una de las condiciones laborales actuales del diseñador gráfico en México es el hecho que los diseñadores son contratados, no como personal de planta (fijos o con plaza), sino

como personal bajo régimen de honorarios, donde el empleado debe expedir a la empresa un recibo que constata el dinero que le están pagando y por qué servicio específico, para lo cual debe estar dado de alta en la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, lo que significa tener un Registro Federal de Contribuyentes (RFC) que le permite trabajar de forma independiente y como persona física, lo que le obliga a declarar impuestos y regularmente contar con los servicios de un Contador.

Debido a la globalización del mercado laboral es necesario en las capacidades o competencias del diseñador el dominio del inglés y si es posible otro idioma que refuerce sus posibilidades; así como el uso adecuado de la tecnología y de las redes sociales.

Dentro de la tecnología se incluye el manejo competente de software específico del área, como los programas multimedia (flash, dreamweaver, maya, entre otros), y la realización de páginas web y CD's interactivos; si es un diseñador multimedia debe tener conocimientos de programación.

También es importante el dominio del dibujo, capacidad expresiva, buena ortografía y redacción, capacidad para construir argumentos propios del diseño como slogans (pay off, splash), frases de anglaje (headline), textos descriptivos (body copy), entre otros.

Otra cualidad indispensable en todas las profesiones es *aprender a aprender*, ya que así los conocimientos adquiridos en cualquier fase, incluyendo la profesional, son significativos; esto supone habilidades para iniciarse en el aprendizaje y continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma a lo largo de toda la vida, respondiendo a sus propios objetivos y necesidades.



La competencia de *aprender a aprender* desarrolla los siguientes puntos:

- La adquisición de la conciencia sobre las propias capacidades intelectuales, emocionales, procesuales y las estrategias necesarias para desarrollarlas.
- La motivación para seguir y mejorar el proceso constante de aprendizaje,
- La conciencia de lo que el diseñador puede hacer por sí mismo y cuándo y cómo relegar responsabilidades o pedir apoyo a otros profesionistas.
- Adquirir confianza en sí mismo.
- Cómo optimizar el aprendizaje y orientarlo a satisfacer objetivos personales y profesionales.
- Gestionar las capacidades, habilidades y conocimiento.
- Administrar las necesidades de aprendizaje.

En este punto se profundiza en la Unidad III, cuando se abordan los lineamientos del enfoque de las competencias.



2.3. APROXIMACIÓN A LOS MODELOS DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO GRÁFICO

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje el docente requiere contar con estrategias y recursos necesarios para desarrollar las competencias que permitan alcanzar los objetivos de los programas de estudio; sin embargo, el área del Diseño Gráfico no cuenta con éstos como medios propiamente didácticos, debido a que la mayoría de los profesores son profesionistas no graduados en educación, y pese a que sí los hay, predomina la carencia de conocimientos pedagógicos especializados para tal fin; por esta razón se habla de una aproximación a los Modelos de Enseñanza del Diseño Gráfico.



Oscar Colmenares.

<http://www.palermo.edu/dyc/congreso-latino/congresoenseñanzapedagogiadeldiseño.html>

De acuerdo al texto *Aproximación metodológica para la enseñanza de trabajo especial de grado en Diseño Gráfico*, de Oscar Colmenares,³⁶ como parte de un estudio sobre la licenciatura realizado para la Universidad de Palermo en Argentina; el Diseño Gráfico es una actividad artística que busca cumplir con un objetivo comunicacional y de

funcionabilidad destinado a un público objetivo, que incluye distintos procesos de realización y herramientas que habilitan la misma; por lo tanto se puede considerar dentro de las carreras de educación técnica, además de las artes y

las humanidades, ya que se desarrollan proyectos y productos que tienen una utilidad y aplican conocimientos teóricos en un proceso proyectual que satisface una demanda dentro del mercado. Estas características deben contemplarse para proyectar los modelos educativos y sus vertientes.

2.3.1. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

De acuerdo con el *Diccionario enciclopédico de la educación*, el aprendizaje significativo o relevante –es aquel que el estudiante ha logrado interiorizar y retener luego de haber encontrado un sentido teórico o una aplicación real para su vida; este tipo de aprendizaje va más allá de la memorización, ingresando al campo de la comprensión, aplicación, síntesis y evaluación” (2005: 25).

Este concepto del aprendizaje significativo se desarrolla dentro de la psicología constructivista, donde el aprendizaje tiene un significado real y útil para el estudiante como conocimiento que integra el alumno a sí mismo y ubica en la memoria permanente. Este aprendizaje puede ser información, conductas, actitudes o habilidades; según David Ausubel, el alumno relaciona la información nueva con la que ya posee, así la estructura de los conocimientos previos condiciona los conocimientos y experiencias nuevas y éstos, modifican y reestructuran los primeros.

Los siguientes factores influyen en la integración del aprendizaje y el conocimiento:

- Los contenidos, conductas, habilidades y actitudes por aprender.
- Las necesidades actuales y los problemas que enfrenta el alumno.
- El medio en el que se da el aprendizaje.

36. Oscar Enrique Colmenares Ríos. Profesional y docente venezolano, que abarca distintas áreas del Diseño Gráfico, industrial, arquitectura, diseño web, publicidad y urbanismo, entre otros.



Existen distintas estrategias o metodologías para lograr el aprendizaje significativo, entre ellos se encuentra el Aprendizaje por Recepción o Descubrimiento, también llamado *Heurístico*, el cual promueve que el estudiante adquiera los conocimientos por sí mismo, donde el contenido del aprendizaje no se presenta en su forma final, sino que debe ser descubierto; fue impulsado principalmente por Bruner. Mientras que Ausubel promueve la Enseñanza Expositiva o el Aprendizaje por Recepción como el método más adecuado para el desarrollo del aprendizaje significativo.

El aprendizaje por recepción o descubrimiento se produce cuando las ideas expresadas de forma simbólica son relacionadas de manera substancial y el estudiante debe señalar y reconocer algún aspecto fundamental de la estructura del conocimiento que han de aprender.

Este método de enseñanza es útil en el proceso de diseño que se aborda en cada proyecto que desarrolla el estudiante, y propone los siguientes aspectos:

1. Diagnóstico inicial por parte del docente sobre el conocimiento que posee el alumno sobre la información que ha de asimilar.
2. Los resultados de este diagnóstico organizan el tratamiento de la información y la experiencia o situación de enseñanza y aprendizaje que el docente proyecta.
3. La observación evaluativa sobre la relación que el estudiante ha desarrollado en el proceso del conocimiento y el hecho que se produzca o no su generalización a otras situaciones; esto permite valorar el proceso de aprendizaje seguido por cada estudiante.

4. Incidir en los aspectos no aprendidos que han quedado pendientes o sirven de base para el inicio de una nueva secuencia de diagnóstico-aprendizaje-enseñanza.

Otro referente pedagógico en la generación de estrategias docentes son los proyectos formativos, éstos son tácticas educativas ampliamente sistematizadas que establecen los parámetros de la realidad profesional del diseñador gráfico; Sergio Tobón³⁷ (2006) señala como sus partes centrales:



Sergio Tobón.

http://www.enesonora.edu.mx/images_not/11_12/Septiembre_2011/210911_8.jpg

- La ruta formativa: describe, delinea el proyecto y detallan los niveles de complejidad.
- El plan de implementación: constituye el diseño del proyecto por parte del docente; especifica un diagnóstico y definición del problema, objetivos, justificación, localización, fundamentación conceptual, actividades, cronograma, talento humano requerido, recursos necesarios, beneficiarios, metas e indicadores de gestión.
- La mediación pedagógica: grado de participación de los estudiantes en el diseño del proyecto formativo.
- El material de apoyo a la formación: conocimientos, habilidades, actitudes, aptitudes y recursos prácticos.

37. Sergio Tobón. Investigador colombiano del pensamiento complejo, la socioformación y las competencias; presidente del Instituto CIFE (Ciencia e Innovación para la Formación y el Emprendimiento) con sedes en Estados Unidos y México, donde realiza altos estudios en gestión del talento humano, investigación y calidad.



También es importante analizar aspectos específicos de la licenciatura; uno de los problemas que Colmenares considera importantes abordar es la investigación que requiere hacer el diseñador, indispensable para conocer y profundizar en ámbitos del conocimiento general; contempla investigar la realización de actividades intelectuales y experimentales de modo táctico; seguir una metodología sistemática, organizada y objetiva que conlleve a una práctica proyectual, misma que contempla enfoques de análisis útiles dentro del proceso creativo del diseño, como las investigaciones históricas sobre aspectos estéticos, perceptivos y de teorías del diseño e investigaciones sobre elementos formales, entre los más importantes están las siguientes:

1. Investigación para el diseño: tiene un enfoque teórico-literario, la información extraída de fuentes bibliográficas es contrastada entre los diferentes autores, también incluye la indagación a través de la observación de objetos de diseño.
2. Investigación a través del diseño: metodología mixta que combina investigación teórica con acciones prácticas, aplica el ciclo de prueba-error. Desarrolla tres etapas: búsqueda de materiales para la investigación, desarrollo de trabajos e investigación aplicada.
3. Investigación por el diseño: implica la proyección y realización de prototipos finales que aporten nuevos conocimientos a la disciplina; los conocimientos adquiridos son presentados de forma visual y escrita.

Las estrategias de enseñanza desarrollan los siguientes rasgos característicos:

- a) El uso de las estrategias implica que el alumno tome decisiones y las seleccione de forma inteligente entre un

conjunto de alternativas posibles, de acuerdo a las tareas cognitivas que se le proponen, a la complejidad del contenido, a la situación académica planteada y su autoconocimiento.

- b) El empleo de las estrategias debe realizarse por parte del docente en forma flexible en función de condiciones, contextos y necesidades de diseño.
- c) La aplicación de las estrategias es consciente, controlada y no automática; requieren de la aplicación de conocimientos metacognitivos; de lo contrario, se confundirían con técnicas para aprender.
- d) El uso de estrategias está influido por factores motivacionales-afectivos internos, como metas de aprendizaje, procesos de atribución, expectativas de control y autoeficacia; así como por factores externos que incluye situaciones de evaluación y experiencias de aprendizaje.
- e) Las estrategias son mediadores o instrumentos psicológicos, que de acuerdo a Vygotski, se aprende a utilizarlas gracias al apoyo de otros que saben cómo hacerlo.

Las estrategias requieren el manejo de tres tipos de conocimiento que la habilitan:

1. Conocimiento declarativo: definir o explicar qué es la estrategia. Incluye conceptos, elementos formales, cultura estética, entre otros.
2. Conocimiento procedimental: consiste en conocer los pasos o acciones que componen la estrategia para poder ser aplicada en el momento que se requiera. Se refiere al proceso de diseño y su metodología.



3. Conocimiento condicional: alude al conocimiento acerca de cuándo, dónde y para qué contextos académicos o de aprendizaje pueden emplearse las estrategias. Considera la evolución de todo proyecto de diseño.

Algunas estrategias de enseñanza cognitivas propuestas por Juan Ignacio Pozo y Yolanda Postigo Angón³⁸ (1994) que pueden adaptarse al proceso proyectual del Diseño Gráfico son las siguientes:

- Estrategias de adquisición: trata la observación, búsqueda de información (manejo de fuentes documentales, base de datos e investigación de campo), selección de la información, repaso y retención (reutilización de datos, mnemotecnias y más).
- Estrategias de interpretación: útiles para traducir de un código a otro o para interpretar la información, maneja la decodificación o traducción de la información y uso de analogías y metáforas.
- Estrategias de análisis y razonamiento: comparación de modelos, razonamiento y realización de inferencias e investigación.
- Estrategias de comprensión y organización: comprensión del discurso oral y escrito, estable relaciones y organización conceptual.

38. Juan Ignacio Pozo Muncio. Doctor en Psicología, actualmente es catedrático de la Universidad de Madrid, España, ha generado distintas teorías educativas y metodologías curriculares.

Yolanda Postigo Angón. Doctora y catedrática de Psicología en la Universidad Autónoma de Madrid. Sus investigaciones se centran en el aprendizaje de conceptos y procedimientos en diferentes áreas del currículo, así como en el desarrollo de estrategias de aprendizaje.

- Estrategias de comunicación: expresión oral y escrita, y expresión a través de gráficas, de números e icónica, por mencionar algunos.

Existen otros tipos de estrategias no cognitivas, cuya función consiste en crear un contexto interno y externo al alumno para que habilite su aprendizaje. Pueden identificarse básicamente dos tipos:

- Estrategias de apoyo o motivacionales: control de aspectos afectivos y estimulantes. Por ejemplo: las estrategias para reducir y controlar la ansiedad, para asegurar la concentración mínima necesaria, garantizar un estado anímico propicio y promover una actitud positiva hacia el estudio y el diseño. Otro ejemplo, la música derriba inhibiciones y motiva el proceso mental y la creatividad.
- Estrategias de administración o gestión de recursos externos, también llamadas estrategias de control ambiental: es el uso racional de los medios y recursos del contexto externo. Incluyen: administrar el tiempo; crear un ambiente propicio para el estudio; saber cómo y a quiénes solicitar ayuda académica; determinar a dónde recurrir para encontrar, ampliar o profundizar la información.

2.3.2. LA METACOGNICIÓN

Como se ha mencionado anteriormente, un aspecto importante asociado a los procesos de enseñanza es la metacognición, es decir, la conciencia que todos poseemos sobre nuestros conocimientos asimilados y procesos cognitivos; la capacidad que se tiene para autorregular el propio aprendizaje. Parte de idea que afirma que de forma consciente o inconsciente todos tenemos conocimiento de aquello que sabemos, cómo lo sabemos, cuándo, dónde y para qué podemos utilizarlo, así como de nuestras limitantes.



Para realizar cualquier tipo de tarea requerimos de una serie de habilidades y procesos cognitivos; por lo que la metacognición es necesaria para entender y reflexionar sobre cómo es que se ejecutó una acción cognitiva o cómo propiciarla. Desarrolla dos dimensiones:

- Conocimiento sobre la propia cognición: implica tomar conciencia de la manera que se tiene para aprender y comprender los factores que intervienen en un proceso de enseñanza, pueden ser positivos o negativos; permite plantear estrategias para mejorar la memoria, la capacidad de síntesis, de análisis y de aplicación procedimental.
- Regulación y control de las actividades: es la planeación de las actividades cognitivas, el control del proceso intelectual y la evaluación del aprendizaje

La metacognición permite diseñar estrategias personalizadas para generar habilidades y así tener un aprendizaje significativo. El conocimiento metacognitivo se clasifica en términos de variables, es decir en símbolos que permite identificar a un elemento en un contexto

- a) La variable tarea: conjunto de conocimientos que se desarrollan a partir de distintas actividades del aprendizaje: recordar, reconocer, exponer frente a un público, hacer un examen, elaborar un documento o aplicar un conocimiento; varía en términos de complejidad.
- b) La variable persona: conciencia que cada uno posee sobre sí mismo como ente conocedor; se relaciona con el autoconcepto y la autoeficiencia académicos. Incluye el conocimiento que se ha desarrollado sobre las posibilidades cognitivas que tiene todo ser humano como

aprendiz de información. En el caso del diseñador gráfico incluye su nivel creativo.

- c) La variable estrategia: se refiere al conocimiento sobre las estrategias cognitivas, de apoyo y de administración de recursos externos que se poseen en relación a determinadas tareas, dominios y condiciones del aprendizaje.
- d) La variable contexto de aprendizaje: está relacionada con el conocimiento sobre qué condiciones contextuales temporales y ambientales que influyen en las actividades educativas, así como los escenarios de aprendizaje.



John Flavell.

<https://sites.google.com/site/educaipchile/autoria-academica/>

Otro aspecto de la metacognición, según John Flavell,³⁹ son las experiencias metacognitivas de tipo consciente sobre asuntos cognitivos o afectivos, ya que el proceso de enseñanza aprendizaje incluye las relaciones académicas, sociales, emocionales y familiares; pueden ocurrir antes, durante o después de la realización de la actividad cognitiva, son momentáneas o prolongadas, simples o complejas.

Ocurren con mayor probabilidad si la situación explícitamente lo demanda porque es necesario hacer inferencia, juicios y tomar decisiones en los momentos en que se

39. John Flavell Hurlley (1928). Fundador de la psicología social del desarrollo cognitivo; investigó las habilidades cognitivas que los niños requieren para asimilar el papel de los otros; es uno de los primeros psicólogos en estudiar los procesos de pensamiento y la mente infantil; editor de la revista *Psicología Cognitiva*.



encuentran obstáculos, fallas o dificultades en la realización de una actividad cognitiva; es un proceso de autoanálisis.

La metacognición puede desarrollarse a través de las inteligencias múltiples —que se profundizarán más adelante— y la aplicación de la inteligencia emocional, es decir, la capacidad humana de sentir, entender, controlar y modificar estados emocionales en el mismo estudiante y en los demás; dirige y equilibra las emociones. Se deriva del concepto de Inteligencia Social del psicólogo Edward Thorndike,⁴⁰ quien determina su importancia en las relaciones humanas que deriva en un desempeño más exitoso a nivel personal y laboral, al utilizar correctamente aspecto inter e intra-personales, es una de las inteligencias múltiples.

La autorregulación se refiere al control consciente de las actividades cognitivas implicadas en la solución de problemas académicos, es un conocimiento procedimental flexible. Se compone de cuatro procesos:

1. Planificación: planteamiento o proceso metódico que proyecta la adquisición, asimilación y aplicación del conocimiento; se realiza antes de la ejecución de la tarea cognitiva, el alumno elabora un plan de acción inicial que requiere:

- a) La identificación de la meta de aprendizaje.
- b) La aplicación de las variables del conocimiento metacognitivo para la elaboración del plan de aprendizaje.

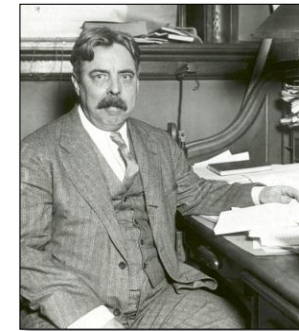
40. Edward Lee Thorndike (1874-1949). Psicólogo y pedagogo estadounidense, estudió en la Universidad Wesleyan, es uno de los pioneros de la psicología del aprendizaje; es considerado un antecesor de la psicología conductista estadounidense. Sus principales aportaciones fueron el aprendizaje por ensayo-error y la ley del efecto, así como la teoría del conexionismo.

c) La generación de expectativas de autoeficiencia y predicciones sobre cómo serán la ejecución y los resultados conseguidos.

2. Supervisión: estrategia autorreguladora que se efectúa durante la tarea cognitiva. Se centra en monitorear la ejecución del plan elaborado, vigilar lo que se ha hecho, qué se está haciendo y hacia dónde se pretende conducir la actividad cognitiva.

3. Revisión: valoración de los procesos empleados y de los resultados logrados gracias al plan de ejecución elaborado; generalmente se lleva a cabo al término de la tarea cognitiva.

4. Reflexión: conclusiones sobre las acciones del aprendizaje emprendidas que da sentido a las experiencias educativas durante y después de una tarea de instrucción estratégica, es decir la reflexión de y sobre la acción que se considera para posibles implicaciones en situaciones futuras de aprendizaje.



Edward Thorndike.
<http://www.lifenature.ru/article/article162.htm>

De acuerdo con Gerardo Hernández Rojas en su libro *Miradas constructivistas en psicología de la educación* (2006), el enfoque cognitivo maneja cuatro cambios sustanciales que nos permiten entender las estrategias en su concepción actual vinculadas a dominios específicos del conocimiento:

1. Primer cambio: las estrategias comienzan a desarrollarse controladas por un conocimiento metacognitivo,



condicional y reflexivo, y supeditadas a la aplicación de una habilidades autorreguladoras; lo que motiva que las estrategias ya no sean recursos aislados de aplicación automática, sino flexibles, razonadas y conscientes.

2. Segundo cambio: consiste en demostrar que podían utilizarse aún en aquellos campos de conocimiento donde el alumno tuviera almacenado poco conocimiento.
3. El tercer cambio: es el reconocimiento de la importancia del papel que tienen los aspectos motivacionales y contextuales en la actividad estratégica. Las estrategias no sólo tratan cuestiones puramente cognitivas, sino también variables afectivas como las creencias, expectativas motivacionales, autosuficiencia y autoestima.
4. Cuarto cambio: se atribuye a la influencia de la cultura sociocultural y constructiva cognitiva.

De lo anterior se concluye que las estrategias son procedimientos que se aplican en forma situada, lo que implica tomar en cuenta condiciones reales, metas establecidas y recursos internos y externos disponibles; son instrumentos que ayudan a fusionar la información para lograr procesos adecuados de construcción de conocimiento y motivar la autorregulación.

2.3.3. INHIBIDORES FORMATIVOS DEL DISEÑADOR GRÁFICO EN MÉXICO

La enseñanza del Diseño Gráfico ha pasado por diversas etapas a nivel mundial; la educación actual del Diseño Gráfico en México presenta un importante retraso con relación a otros países, que se deriva en parte de la concepción equivocada de la profesión.



Norberto Chávez.

<http://www.estudiologos.com/blog/el-diseno-hoy-segun-el-experto-norberto-chaves/>

Concepción no generalizada, pero sí amplia, misma que expone Norberto Chávez⁴¹ en su escrito *Dos distorsiones en la enseñanza del Diseño Gráfico. Teoricismo y creativismo*; ya que no siempre se le reconoce su carácter de trabajo productivo en un campo específico; trabajo que requiere de una preparación profesional y de la experiencia para acumular una serie de habilidades y saberes prácticos, aunados a condiciones empíricas, que puedan interactuar con las condiciones cambiantes de la comunicación concreta y que se transmiten y enriquecen durante su proceso de desarrollo, materializando así su propia evolución como disciplina productiva.

En cambio, se concibe en muchas ocasiones como un campo de teoría aplicada; donde su ejercicio está determinado por una teoría previa y autónoma respecto de la práctica; se conceptualiza tanto el diseño como la comunicación gráfica, como fenómenos que responden a la intuición, sensibilidad, experiencia y reiteración como recursos totales de su materialización.

Existe el mito que localiza a la creatividad en el núcleo ontológico del diseño; en este sentido no se considera la racionalidad, sino a la respuesta creativa, como la

41. Norberto Chaves (1942). Profesor de Semiología, Teoría de la Comunicación y Teoría del Diseño en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires y en la Escuela de Diseño EINA, de Barcelona. Autor de diversos libros sobre diseño y creador de la web de reflexión sobre el diseño FOROALFA.



manifestación del talento del diseñador. Estas posturas no consideran la formación teórica, conceptual y científica que requiere el diseñador gráfico, misma que se desarrolla en distintas áreas de su quehacer cotidiano, y que a su vez habilitan la generación del diseño como un medio efectivo de comunicar mensajes.



Johann Friedrich Herbart.
<http://www.biografiasyvidas.com/biografia/h/herbart.htm>

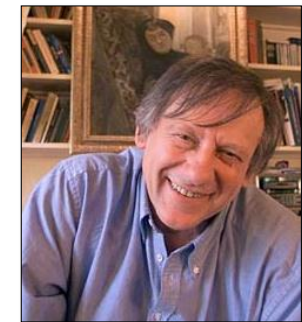
Para proyectar una correcta enseñanza en esta licenciatura es necesario considerar todas las aristas del diseñador, las áreas que lo conforman, los conocimientos, habilidades y actitudes que requiere y actuar en función a ellas; se considera importante retomar las aportaciones de Johann Friedrich Herbart,⁴² fundador de la psicología científica, referente a la educación universitaria, que se exponen en el escrito *El pensamiento pedagógico ilustrado*; donde plantea el proceso de enseñanza en los siguientes aspectos formales:

1. Claridad: presentación de contenidos objetivos y coherentes con el sistema educativo, con las necesidades de la asignaturas y del alumno.
2. Asociación: relación de contenidos con otros ya conocidos para que el alumno establezca un proceso de comparación y elección conceptual y cognitiva.

42. Johann Friedrich Herbart (1776-1841). Filósofo, psicólogo y pedagogo alemán. Parte importante de la agitación intelectual de Alemania; hizo grandes aportes a la educación especial, luchó por la reforma liberal y desencadenó una de las más grandes controversias sobre aprendizaje empírico.

3. Ordenación y sistematización de los contenidos: integración total de los conocimientos adquiridos para estructurar el acervo cognitivo, tanto teórico como práctico.
4. Aplicación a situaciones concretas de los conocimientos adquiridos: esta fase se recomienda para adquirir la experiencia necesaria y transferirla en su momento al desempeño profesional por medio de la generación de proyectos y solución de problemas.

Independientemente de la institución, parte de la formación escolarizada del diseñador gráfico se basa en una metodología, tanto para generar objetos de diseño, como para planear el proceso educativo, Christopher Alexander,⁴³ uno de los fundadores de la metodología del diseño, afirma que todo proyecto creativo debe seguir un curso y un orden estructural; así como un proceso creativo y proyectual, y contemplar de forma integral conocimientos, habilidades, actitudes y valores.



Christopher Alexander.
<https://booksontrial.wordpress/>

La enseñanza del Diseño Gráfico se ha centrado en el método de proyectos como eje de formación, lo emplea como una estrategia pedagógica, donde William Kilpatrick señala las siguientes etapas: propuesta, planificación, elaboración y evaluación. En todas ellas el alumno debe participar activamente. En este modelo didáctico centrado en el método

43. Christopher Alexander (1936). Arquitecto austriaco que creó y validó, junto a Sarah Ishikawa y Murray Silverstein el término *Lenguaje de patrón*, un método estructurado que pone la arquitectura al alcance de personas no especializadas profesionalmente en la materia y que popularizó en su libro *A Pattern Language*.



de proyectos, el docente planifica la estrategia de enseñanza-aprendizaje en función de la solución de problemas; el Diseño Gráfico se desarrolla en un modelo formativo que se apoya en los enfoques constructivistas y en el modelo de competencias.



Bruno Latour.

http://articles.chicagotribune.com/2013-08-02/features/ct-prj-0804-life-letters-bret-lott-rejoicing-bruno-20130802_1_gum-printers-row-journal-christian-wiman

Se hace una breve mención de la *Teoría del actor red* de Bruno Latour,⁴⁴ también llamada *Sociología de la traducción* u *Ontología del actant-rizoma*; ya que se considera que se puede retomar en la enseñanza del Diseño Gráfico debido a que es una sociología de las asociaciones que tiene fundamentos del constructivismo socio cultural de Vygotski; y a que maneja la teoría de la simetría al considerar a humanos, objetos, máquinas y conceptos bajo un mismo paradigma, como entes iguales; de igual manera que el diseño considera

al creativo y su capacidad de proyección y realización, los objetos de diseño, el contexto, el público o target.

Esta teoría explica como ciertas configuraciones sociales afectan el funcionamiento de otros contenidos no sociales como el arte o el diseño, desde su concepción más puro, sin considerar su difusión.

El Diseño Gráfico, una vez cumplida la parte proyectual, retoma su aspecto social, mismo que se explota en su conceptualización y se relaciona con los principios de dicha

teoría, ya que ambas disciplinas explotan una metodología que pretende estudiar la realidad desde un mapeo de relaciones que son simultáneamente materiales u objetos y semióticos o conceptos; por lo tanto las interrelaciones de estos fenómenos involucran personas, ideas y tecnologías, que se analizan y aplican en conjunción.

Además la *Teoría del actor red* es una aproximación a la investigación participativa, misma que explota el proceso proyectual del Diseño Gráfico.

Lo expuesto en este apartado se retoma más adelante como marco conceptual para las propuestas de los programas de estudio que desarrolla esta investigación.

44. Bruno Latour (1947). Filósofo, sociólogo de la ciencia y antropólogo francés, especialista en estudios de ciencia, tecnología y sociedad y uno de los principales referentes de la *Teoría del actor-red*. Autor de *La vida en el laboratorio* y *Nunca fuimos modernos*.





3. ENFOQUE DE ENSEÑANZA CON BASE EN LAS COMPETENCIAS

*La educación no es la respuesta a la pregunta,
la educación es el medio para encontrar la respuesta a todas las preguntas.*
William Allin.



La enseñanza por competencias es un enfoque educativo que contempla al alumno, docente, metodología de enseñanza y contenidos que operan un proceso enseñanza-aprendizaje activo a través de la aplicación de saberes con sentido, aborda problemas reales y desarrolla la capacidad de autonomía y la metacognición; lo que habilita una formación integral y tiene una relación directa con las inteligencias múltiples y el constructivismo. Este enfoque es manejado por la Secretaría de Educación Pública y la institución que se aborda en el presente está incorporada a este organismo, motivo por el cual se incluye el tema de las competencias.

En la actualidad existen posturas que no comulgan con las competencias o cuestionan su efectividad, sin embargo, en este trabajo se abordan y se enfatiza en ellas debido a que, como se ha mencionado, la institución objeto de estudio del presente, utiliza su enfoque de estudio; y a que, a nivel personal, se considera un recurso importante y eficaz en la educación, adaptable a distintos modelos educativos, ya que es flexible a distintas necesidades didácticas al usar sus recursos objetivamente y beneficio del proceso educativo y del conocimiento.

3.1. LINEAMIENTO DE LAS COMPETENCIAS



Laura Frade Rubio.
<http://segundocongresoestatal.weebly.com/documentos-del-congreso.html>

Las competencias son el conjunto de capacidades que desarrolla el ser humano para responder con conocimientos, habilidades y destrezas en distintos contextos y resolver problemas o generar nuevos conocimientos. Constituyen una directriz educativa que proviene de teorías cognitivas que aplican los saberes de ejecución: saber pensar, saber ejecutar, saber interactuar, entre otros.

De acuerdo con Laura Frade Rubio¹ existen dos orígenes etimológicos sobre competencias; la primera proviene del

1. Laura Frade Rubio (1962). Pedagoga brasileña, ha trabajado con comunidades tarahumaras en diversos proyectos de alfabetización, educativos y culturales. Autora de libros sobre competencias, rúbricas, metacognición y situaciones didácticas; Se ha especializado en la investigación sobre la capacidad para educar como una más de las inteligencias múltiples mencionadas por Howard Gardner.

griego *agon* y *agonistes*, que se refiere al que está preparado para ganar competencias olímpicas; y la segunda se deriva del latín *competere*, que significa *competente*, ser competente, ser responsable de algo.

3.1.1. ENFOQUE QUE SUSTENTA LA ENSEÑANZA POR COMPETENCIAS

Las competencias tienen un estrecha relación con el constructivismo y sus variantes psicogenético, cognitivo, socio-cultural y radical; ya que abordan la adquisición de conocimientos desde distintos ángulos, donde se atiende el seguimiento y la construcción de un proceso cuya finalidad es construir cognitiva, emocional y procedimentalmente personas que desarrollen y apliquen su capacidad y potencial social y laboral, por lo que también se relaciona con la escuela activa y el aprendizaje experiencial.

En este punto se abordan los términos alumno y estudiante. Como anteriormente se ha mencionado el alumno es la persona que está matriculado, pertenece a una institución educativa y se rige por las normas de ésta; mientras que el estudiante no necesariamente está sujeto a una institución y



desarrolla el proceso de aprendizaje de manera responsable, autónoma y funcional, incluso autodidacta; el alumno puede ser un estudiante también, siempre que sea proactivo, responsable de sí mismo y de su aprendizaje, que profundice en el estudio e investigación de los recursos cognitivos que ofrece su institución, y lleve el conocimiento a la práctica laboral, social o profesional.

Se hace este comentario para enfatizar el hecho de que se pretende que las competencias generen estudiantes, personas autónomas que se desenvuelvan en los mayores contextos posibles de manera productiva.

Jesús Salvador Moncada Cerón y Beatriz Gómez Villanueva,² en su libro *Tutoría en competencias para el aprendizaje autónomo* (2012) exponen los beneficios que buscan las competencias en la enseñanza propuestas por Roger Säljö³ (citado por Brockbank y McGill, 2002), las cuales son un incremento cuantitativo y cualitativo del saber, memorización, adquisición de datos y métodos, abstracción del significado y un procedimiento de interpretación orientado a comprender la realidad.



Roger Säljö.
<http://www.letstudio.gu.se/members/roger-saljo/>

2. Jesús Salvador Moncada Cerón. Doctor en Educación en la Universidad de la Salle, México.

Beatriz Gómez Villanueva: profesional en Comunicación de la Universidad Nacional Autónoma de México, Campus Acatlán y Doctoranda en Comunicación de la Universidad Complutense de Madrid; especialista en temas educativos.

3. Roger Säljö (1948). Psicopedagogo sueco, su investigación presenta una perspectiva socio-cultural sobre el aprendizaje y desarrollo. Es profesor de educación y psicología educativa en la Universidad de Göteborg y fue presidente de la Asociación Europea para la Investigación del Aprendizaje y la Enseñanza (EARLI).

Según Gregory Bateson⁴ las competencias determinan tres niveles:

- Contexto áulico: lugar físico, emotivo y psicológico que estimula el deseo de aprender, y facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Contexto cognitivo de teoría y práctica.
- Ejercicio de la duda y la reflexión que lleva a la metacognición y al conocimiento significativo.

De acuerdo con la UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) lo beneficios de las competencias en la formación educativa se deben a que es un enfoque eficiente para garantizar actividades favorables, enseñar los motivos por los que se aprende la materia, desarrollar estrategias de gestión del aprendizaje, despertar interés y valores; propiciar que el alumno genere acción y toma de decisiones, crear escenarios de clase, generar conducta adecuada, prevenir problemas y tratar trastornos.



Gregory Bateson.
<http://shelf3d.com/Search/bateson>

Antony Zavala y Laia Arnau,⁵ en su libro *11 ideas clave. Cómo aprender y enseñar competencias* (2007) analizan los

4. Gregory Bateson (1904—1980). Antropólogo, científico social, psicólogo, lingüista y profesionalista cibernético inglés, nacionalizado estadounidense. Su teoría afirma que la mente, el espíritu, el pensamiento y la comunicación se conjugan con la dimensión externa del cuerpo para construir la realidad individual de cada persona.

3. ENFOQUE DE ENSEÑANZA CON BASE EN LAS COMPETENCIAS



aspectos que consideran claves en el proceso de enseñanza aprendizaje de competencias:

1. El término *competencia* nace como respuesta a las limitaciones de la enseñanza tradicional; establece una estrecha relación entre los saberes, el sistema educativo y la necesidad de articular propuestas formativas acordes con los requerimientos individuales y sociales para generar una formación integral.
2. Las competencias implican a su vez la actuación eficiente en un contexto determinado, la capacidad para actuar en consecuencia a una necesidad y los conocimientos y habilidades necesarias para darle solución.
3. Las competencias abordan conocimientos interrelacionados con otros conocimientos y actitudes que se fusionan en un conocimiento integral.
4. La educación por competencias busca el pleno desarrollo del estudiante, trasciende al terreno profesional y afecta a la vida afectiva y social de la persona; por eso se busca incluirlas en las etapas educativas obligatorias.
5. Las competencias escolares deben abarcar el ámbito social, interpersonal, personal y profesional, ya que manifiestan que la educación de la persona es multidimensional.

5. Antony Zavala: Doctor en psicología de la educación y licenciado en filosofía y ciencias de la educación; director del Instituto de Recursos e Investigación para la Formación (IRIF), director de la revista AULA de Innovación Educativa. Experto en competencias básicas y ex asesor del Ministerio de Educación del Estado Español, entre otros.

Laia Arnau Belmonte es licenciada en Pedagogía y graduada superior en Formación en las Organizaciones por la Universidad de Barcelona. Ha trabajado en el ámbito de la formación, evaluación y desarrollo de competencias profesionales, así como en orientación socio profesional.

6. El aprendizaje de las competencias es funcional, se relaciona directamente al contexto e implica un planteamiento metodológico múltiple y se plantea el principio del aprendizaje significativo.
7. Enseñar competencias implica partir de situaciones y problemas reales, donde hay diferentes criterios para enseñar desde distintas perspectivas; sin embargo, todos coinciden en que debe haber significación en los aprendizajes, complejidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje y carácter procedimental del proceso educativo.
8. Las disciplinas unilaterales son insuficientes para aprender competencias; el proceso de enseñanza-aprendizaje debe trascender de las disciplinas formales y convertirse en un procedimiento interdisciplinario.
9. La enseñanza por competencias desarrolla la aplicación, ejercitación, memorización y reflexión, fases determinantes en este enfoque educativo.
10. Los métodos para la enseñanza de las competencias tienen un enfoque globalizador que pretende escoger de manera estratégica la metodología que integre la adquisición y dominio de todos los saberes necesarios.
11. Evaluar competencias implica estimar procesos en la resolución de situaciones-problema; se valoran saberes y estrategias multidimensionales implicados en el sistema de enseñanza aprendizaje.



Antony Zavala y Laia Arnau.
<http://www.grao.com/autors/antoni-zabala>.

<http://old.fomentformacio.com/professors/laia-arnau-belmonte/?lang=es>



De acuerdo con Antony Zavala y Laia Arnau, una fortaleza de la enseñanza por competencias es dirigirse a una amplia gama de profesionales de la educación y una debilidad radica en la poca precisión en definir a los destinatarios específicos del enfoque, aun cuando el profesor realiza la labor de adaptar los parámetros de las competencias en cada caso educativo que le corresponde.

En la conferencia *El modelo educativo por competencias centrado en el aprendizaje y sus implicaciones en la formación integral del estudiante*, que se presentó en el marco del 6to. Congreso internacional: *Retos y expectativas de la universidad*, en la Universidad Autónoma de Chihuahua (Abril 2006), se expusieron los lineamientos del modelo educativo por competencias que se aplica a nivel superior, el cual maneja cuatro componentes básicos:

1. Filosófico: aborda el para qué de la educación superior del siglo XXI: en este sentido se pretende la formación integral del alumno, que muestre un desempeño competente con la problemática social y productiva, y promueva el desarrollo de la sociedad; para lo cual se considera su potencial y se fomenta la responsabilidad, honestidad, compromiso, creatividad, innovación, cooperación, pluralismo, liderazgo y humanismo.
2. Conceptual: maneja un enfoque holístico⁶ que enfatiza el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes. Clasifica las competencias en:
 - a) Competencias básicas: cualidades que los egresados desarrollan independientemente dentro del programa

6. Holístico: estrategia individual de aprendizaje donde el estudiante procesa varios elementos simultáneamente para organizarlos en una unidad compleja. Es contrario al proceso serial o serialista que analiza en detalle todos los elementos y los ordena en un criterio secuencial.

académico del que egresen; son habilidades socio-culturales, solución de problemas, trabajo en equipo, liderazgo, carácter emprendedor y comunicación.

- b) Competencias profesionales: son la base común de la profesión o área del saber, como las actitudes.
 - c) Competencias específicas: son exclusivas de cada área cognitiva o licenciatura; constituye sus requisitos en conocimientos, habilidades, aptitudes y procedimientos.
3. Psicopedagógico: trata la práctica educativa centrada en el aprendizaje, la actividad del alumno y del docente cobra un nuevo sentido: el estudiante construye el aprendizaje a través de la interacción con la información; asumiendo una actitud crítica, creativa y reflexiva, por lo que se le considera autogestor de su propio aprendizaje.

El docente, por su parte, es el responsable de propiciar los ambientes de aprendizaje que promueven actitudes abiertas y dispuestas que los lleva al desarrollo de habilidades para aprender a aprender, regular sus procesos de aprendizaje, concientizarse sobre lo que aprenden y cómo lo hacen, a generar elementos y criterios para seleccionar los contenidos congruentes con los problemas de la sociedad.

4. Metodológico: orienta el diseño y rediseño curricular para competencias desde una perspectiva abierta y flexible, ya que se basa en el principio de que la educación debe centrarse en el aprendizaje, contando con la participación directa y activa del estudiante en la proyección de su plan de estudios y en los procesos formativos.

El docente promueve la investigación y el trabajo interdisciplinario como formas didácticas; inserta al



estudiante en un ambiente más propicio para su formación científica, profesional y humanista que posibilita la vinculación constante con el entorno socioeconómico, amplia y diversifica las opciones de formación profesional o especialización cognitiva, y abre la posibilidad de nuevas áreas del conocimiento.

El enfoque por competencias propicia el desarrollo integral del estudiante por destrezas actualizables que promueve una educación continua donde se aprende a aprender a lo largo de la vida. Proyecta dos dimensiones: generar necesidades de aprendizaje en los estudiantes y atender los problemas personales de los estudiantes durante su trayectoria académica.

Desde esta perspectiva, es importante que los planes y programas de estudio, concretamente los de nivel superior, se actualicen en congruencia con las demandas de la sociedad actual y futura.

Las competencias se apoyan en el interés que los estudiantes manifiestan por aprender, lo cual los lleva a abordar problemas sociales y culturales y a contribuir con la solución de los mismos. Ello propicia que vayan más allá de lo previsto por el docente y los planes de estudio, ya que aplican lo que aprenden, organizan su plan de estudios, manifiestan iniciativa en las actividades a realizar y desarrollan proyectos de investigación. Enfoque de las competencias desarrollan los siguientes aspectos:

- Son actualizables de acuerdo a los requerimientos sociales y productivos.
- Sus atributos se muestran en la persona mediante el desarrollo de actitudes de apertura, habilidades y el aprendizaje de contenidos de forma equilibrada.
- Está centrada en desempeños relevantes.

Los docentes deben diagnosticar, planear, diseñar estrategias y evaluar los aprendizajes; asumen el rol de gestor y facilitador del mismo, por lo que es necesaria su preparación y actualización en enfoques pedagógicos; dicha actualización, como se ha mencionado, considera las necesidades, estilos de aprendizaje y potencialidades individuales para que el alumno domine las destrezas requeridas en el campo laboral.

Atiende la planeación del proceso enseñanza-aprendizaje que plantea las competencias que se van a construir; las disciplinas como marco de referencia del aprendizaje; las habilidades a desarrollar; la promoción de actitudes relacionadas con los valores y con las disciplinas.

Así los programas de estudio se orientan a los resultados, la valoración y evaluación del aprendizaje en múltiples escenarios y situaciones mediante el desempeño; además c
te el desempeño; el seguimiento y la *interacción social*.

Existen dos modelos de conocimiento: el Paradigma tradicional y el de la Complejidad, este último es el que atiende las competencias y su objetivo es resolver problemas a través de la teoría y su práctica, cuyos conocimientos y aplicación se insertan en la sociedad y desarrollan el pensamiento complejo, que utiliza el término del aprendizaje significativo.

La noción de competencia tiene múltiples acepciones; sin embargo, todas presentan cuatro características en común:

- a) La competencia toma en cuenta el contexto.
- b) Es el resultado de un proceso de integración.
- c)
- d) Implica responsabilidad.



Las competencias como teoría cognoscitiva constituye la capacidad psicológica de adaptación del hombre al ambiente; lo que le permite integrarse activamente a un medio competitivo en todos los aspectos, que exige de capacidades de supervivencia y desarrollo.



Philippe Perrenoud.
<http://letras20121unifacs.blogspot.mx/p/philippe-perrenoud-concepcao-de-escola.html>

En este sentido existen distintas conceptualizaciones para competencias; Philippe Perrenoud⁷ las define como:
manera eficaz en un tipo definido de situación, capacidad que se apoya en conocimientos, pero no se reduce a ellos. Para enfrentar una situación de la mejor manera posible, generalmente debemos hacer uso y asociar varios recursos cognitivos complementarios, entre los cuales se en-

Laura Frade Rubio describe la capacidad de desempeñarse en contextos diferenciados que conllevan distintos niveles de complejidad, saber pensar

De acuerdo con esta conceptualización se desarrollan dos términos: *Ser* se refiere a responder a las demandas del entorno de manera adecuada a lo que exigen y *saber* es desempeñarse en cada ámbito de la vida, contemplando la familia, la salud, el trabajo, las relaciones sociales, el gobierno y la sociedad, el arte, el medio ambiente y la cultura; para lo cual desarrolla durante su formación personal y

7. Philippe Perrenoud (1944). Sociólogo y profesor suizo, autor de varios libros en el área de la formación de docentes, la evaluación de los aprendizajes, la construcción del éxito y el fracaso escolar, la pedagogía diferenciada y las desigualdades sociales; así como de importantes documentos sobre competencias.

académica: conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes, valores, autoestima, creencias, y motivación e interés; elementos que se clasifican en dos grupos:

- Elementos objetivos: conocimientos, habilidades del pensamiento, destrezas y actitudes (valores y motivación).
- Elementos subjetivos: intuición, creencias, percepción, representaciones (autoconcepto, autoestima), sentimientos y metas personales.

Las competencias están presentes en el campo laboral y en la educación, siendo ésta última el medio que habilita la aplicación, desarrollo y gestión de un oficio o profesión. El desarrollo de las competencias es individual para cada persona, según el proceso cognitivo, la cultura a la que pertenece y sus distintas capacidades; pero en cualquier caso se desarrollan al aplicarse y según Piaget se logra el aprendizaje cuando se cambian los esquemas al afrontar un conflicto con el entorno.

3.1.2. COMPETENCIAS PROFESIONALES

Las competencias profesionales surgen a partir de la década de los 80's, cuando en diversos países se evidencia la necesidad de que exista una lógica real entre la preparación académica y el campo laboral con la finalidad de producir egresados capaces de enfrentar con éxito el mundo productivo, al responder a sus necesidades y desarrollar sus capacidades en función de los requerimientos existentes en su entorno.

En 1991 algunos países pertenecientes a la UNESCO se cuestionaron sobre el perfil educativo que se requería para cubrir las necesidades de las generaciones del siglo XXI y crearon una comisión de expertos que analizaron la problemática, quienes en 1996 presentaron un reporte titulado *La*



educación encierra un tesoro, que proponían cambiar los modelos educativos tradicionales y apostar por *aprender a aprender*, que se fundamenta en cuatro pilares: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. Lo anterior se puede lograr mediante el desarrollo de las competencias para la vida; lo que convierte a las competencias en una capacidad cognitivo-conductual, que equivale a la evolución del potencial de una persona, que integran conocimientos y habilidades del pensamiento.

Basados en estos estudios se presenta la siguiente definición para el término Competencias de Yolanda Argurín:⁸ — junto de comportamientos socioafectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un desempeño,

(Argudín, 2005, citado por Frade Rubio, 2008).



Yolanda Argurín.
<http://mcyte.wordpress.com/2010/09/28/yolanda-argudin-vazquez-muy-brevemente/>

En México el modelo de competencias se concreta en 1993 (Huerta: 2007) en el marco del proyecto general sobre Educación Tecnológica y Modernización de la Capacitación, realizado por la Secretaría de Educación Pública y por la Secretaría de Trabajo y Previsión Social, con la creación del Sistema Normalizado por Competencias Laborales y el Sistema de Certificación Laboral.

8. Yolanda Argurín. Profesora. Investigadora y consultora independiente, es Licenciada en Lengua y Literaturas Españolas por la UNAM, especialista en Literatura Hispánica por la Universidad de Barcelona, Maestra en Letras Iberoamericanas y Doctora en Letras por la UNAM. Entre sus principales libros se encuentran: *Aprende a pensar escribiendo bien*, *Atrévete a pensar*, *Educación basada en competencias*, entre otros.

Se implementa este sistema en el Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica (CONALEP) y en el Instituto Politécnico Nacional (IPN) para ofrecer mayores oportunidades para adquirir o profundizar en conocimientos con un sentido humanista y con el uso de las metodologías flexibles, es decir, planeaciones educativas capaces de adaptarse a distintos entornos y problemáticas, donde el proceso de enseñanza aprendizaje se basa en interpretar y desarrollar las competencias profesionales en cada disciplina.

De acuerdo con Yolanda Algodín, las competencias pretenden dar respuesta a la sociedad del conocimiento o de la información (Sociedad post industrial), para lo cual se basan en las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) como herramientas que tienen un desarrollo cuantitativo que deriva en cambios cualitativos en la educación y en el campo laboral.

Considera a los sistemas educativos como responsables de que el alumno aprenda a aprender y genere conocimiento, en oposición a la forma mecánica de apropiación informativa. Expone que las competencias educativas o académicas deben generar nuevos currículos que desarrollen habilidades, conocimientos, actitudes y valores; motivar las competencias laborales y la autoevaluación, para así ofrecer mayor información y conocimiento a la sociedad.

María Jesús Comellas⁹ plantea en su libro *Las competencias del profesorado para la acción tutorial* que una persona es competente si es capaz de saber, saber hacer y saber estar, mediante un conjunto de comportamientos cognitivos, psicomotores y afectivos.

9. María Jesús Comellas es profesora emérita de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UAB; actualmente realiza el proyecto de la diputación de Barcelona *Espacios de debate educativo para las familias*, entre otras cosas analiza los motivos y la prevención de la violencia en las escuelas.



Las competencias son un proceso que implica la capacidad de dar respuesta ante una situación y conlleva la necesidad de establecer previamente relaciones con conocimientos anteriores para lograr potencializarlo y llevarlos a diferentes campos que habiliten distintos contextos.

La persona competente no sólo aplica el saber que ha aprendido, también lo actualiza analizando el contexto y las posibles actuaciones y valorando la oportunidad de sus decisiones; así da curso a los siguientes aspectos:

- a) Saber: implica la cognición, son los conocimientos objetivos, exteriores a los individuos y que hacen referencia al mundo que nos rodea, en cualquier dominio.
- b) Saber hacer: son las habilidades y su ejecución. Actualmente tiene una aceptación más amplia y designa también los conocimientos procedimentales que aplican en una situación determinada.
- c) Saber estar: maneja el dominio afectivo; por ello motiva los afectos, actitudes, emociones, motivación y valores.

La UNESCO establece que las competencias educativas a nivel profesional deben generar nuevos conocimientos a través de la investigación; desarrollar capacitación en el alumno por medio de la educación; proporcionar servicios positivos a la sociedad y aplicar una función ética o crítica social, apoyada en valores y actitudes.

A su vez, la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior en México (ANUIES) utiliza las competencias como un currículo integral que da solución a problemas, emplea recursos que simulen el contexto laboral real basado en trabajo cooperativo y tutorías, busca un vínculo entre el sector productivo y el sistema educativo.

La educación esté vincula a las metas nacionales y al sector productivo, identifica sus principales necesidad y une los diferentes niveles de la educación superior. Así las competencias desarrollan cultura académica y dominio tecnológico mediante la información que proporciona y su uso como herramienta creativa y profesional, así como el desarrollo de habilidades.

3.1.3. CONCEPTOS PRINCIPALES DE LA TEORÍA DE LAS COMPETENCIAS

Mary James propone en su conferencia *Aprender cómo aprender y la evaluación para el aprendizaje*, impartida en el Instituto de Educación Superior de Londres (2007) considerar las siguientes funciones dentro de las competencias educativas:

1. Fomentar la pluralidad metodológica.
2. Utilizar formas de expresión creativa y las herramientas de comunicación que ofrece el desarrollo tecnológico y sus posibilidades expresivas.
3. La cooperación como estrategia.

La educación por competencias ha tomado auge en la enseñanza actual; el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior (ICFES)¹⁰ afirma que el concepto de competencias profesionales integradas es una articulación de conocimientos globales, profesionales y experiencias laborales, que se propone reconocer las necesidades y problemas de la realidad, y establece tres tipos de competencias:

10. ICFES: entidad colombiana especializada en ofrecer servicios de evaluación de la educación en todos sus niveles, apoya al Ministerio de Educación Nacional en la realización de los exámenes de Estado y en investigaciones sobre los factores que inciden en la calidad educativa.



1. Interpretativas: comprensión de la información.
2. Argumentativas: explicación y justificación de enunciados y acciones.
3. Propositivas: producción y creación.

b (2007) ue hay diversos enfoques para abordar las competencias debido a las múltiples fuentes, perspectivas y epistemologías que han estado implicadas en su desarrollo y aplicación, tanto en la educación como en el campo laboral y profesional. Los enfoques más sobresalientes en la actualidad son:

- Conductual: las competencias como comportamientos claves de las personas que influye en la competitividad de las organizaciones; desarrolla el enfoque empírico-analítico; también llamadas teorías deductivo-empíricas o empírico-general-inductivas.
- Funcionalista: las competencias como un conjunto de atributos para cumplir los requerimientos del proceso laboral; se apoya en el enfoque funcionalista, que constituye una pedagogía formativa deductiva, basada en el análisis de las funciones necesarias de las instituciones para beneficio de la sociedad.
- Constructivista: las competencias como habilidades, conocimientos y destrezas para resolver dificultades en los procesos laborales y profesionales desde un marco organizacional, que contribuye a la construcción humana y cognitiva del propio ejecutante.
- Compleja: las competencias como proceso integral de desempeños entre actividades y problemas, incluyen la ética y buscan la realización personal, la calidad de vida y el desarrollo socio-económico sostenible, así como un

equilibrio con el ambiente; se basa en el pensamiento complejo.

De acuerdo a Edgar Morin¹¹ (2004), lo complejo implica los distintos aspectos que se entrelazan en la vida y que conforman su estructura, donde el espíritu de cada persona posee conocimientos dispersos y desorganizados que requieren retroalimentarse de manera multidisciplinar para poder construir el pensamiento que se desarrolla con un análisis profundo de elementos de certeza.

Define el pensamiento complejo, al cual llama *complexus* – lo que está tejido en conjunto- como un proceso cognitivo y actitudinal que relaciona, complementa y constituye todos sus componentes, entretejiendo su función y motivando la proyección de diversas facultades que llevan a la formación integral.

Debido a lo antes expuesto, este trabajo se apoya en las competencias con enfoque constructivista y de pensamiento complejo, al considerarlas las más apropiadas para generar una preparación integral, ya que tienen un propósito concreto y objetivos compartidos.

Las competencias profesionales básicas desarrollan una capacitación de acción, emplean recursos dirigidos que permiten enfrentar situaciones complejas y abordan dos aspectos básicos:

- a) Conceptual y procedimental: saber qué hacer y cómo.

11. Edgar Morin (192, Paris, Francia). Es uno de los pensadores más importantes del siglo XX y XXI, creador de las teorías del pensamiento complejo; cuyo método marca la primera formulación científica de este paradigma integrador, una forma global de comprender la realidad física y social.



b) Personal y social: competencias cognitivas, operativas, personal, social y meta competencia o desarrollo auto-didacta de competencias.

A continuación se presentan algunos conceptos que se consideran fundamentales para la comprensión, análisis y aplicación de las competencias en el campo educativo y que se aplican a lo largo de este proyecto:

- Aprendizaje: es una actividad fundamental, funcional y constante de todo ser vivo, que lo habilita en su supervivencia y en el hecho de vivir plenamente; en él basa su formación personal, sensitiva, intelectual y laboral. Dicho proceso requiere de estrategias, de un conjunto de acciones planificadas que lleven a la adquisición de discernimientos y habilidades.

Estas estrategias deben ir dirigidas a facilitar que el individuo alcance los conceptos, actitudes y técnicas deseables para cubrir los contenidos de las distintas disciplinas del conocimiento; constituye un proceso mediante el cual se adquieren o modifican conocimientos, habilidades, destrezas, conductas o valores.


- Aprendizaje colaborativo: proceso de aprendizaje condicionado y habilitado por la influencia del aprendizaje de otro sujeto; por lo que es una actividad de reconstrucción de los saberes de una cultura o ámbito, como el escolar, donde la posibilidad de enriquecer los conocimientos, ampliar sus perspectivas y motivar el desarrollo personal del estudiante, está determinado por la comunicación y contacto interpersonal con docentes y compañeros; el aprendizaje es lineal o entre compañeros y transversal o de alumnos a docentes y viceversa; tiene estrecha relación con la inteligencia interpersonal propuesta por Howard Gardner dentro de la Teoría de las Inteligencias Múltiples.

- Aprendizaje esperado: indicador del desempeño en el diseño o planeación curricular por competencias desde un enfoque constructivista.
- Aprendizaje significativo o relevante: es aquel que el estudiante ha logrado interiorizar y retener luego de haber encontrado un sentido teórico o una aplicación real para su vida; incluye la memorización y el campo de la comprensión, aplicación, síntesis y evaluación.
- Competencia: capacidad para desempeñarse en diversos contextos con diferentes niveles de complejidad. Desde la perspectiva educativa la competencia permite al estudiante realizar actividades en el plano personal, académico y social a través de habilidades y conocimientos que potencializan su desempeño eficaz. La competencia hace referencia a varias habilidades que integradas logran la realización actividades específicas.
- Conocimiento: información que se obtiene en el proceso de enseñanza aprendizaje; puede ser verbal, fáctica o de hechos, declarativa o que establece algo y procedimental. Es la capacidad intelectual, de habilidades, destrezas y competencias que se pueden medir por métodos cualitativos, cuantitativos y psicométricos.

Sin embargo, el conocimiento puede ser algo más profundo, de acuerdo con Davenport y Prusak (citados por Picardo Joao, O:2005), el conocimiento es una mezcla x , f — b h sirve como marco para la incorporación de nuevas experiencias f $ú$ " (*ibídem*: 57); se deriva de la información y ésta de los datos; para que la información se convierta en conocimiento se debe realizar el proceso: comparación -- consecuencias -- conexiones -- conversación.



Desde la perspectiva epistemológica, el conocimiento desarrolla tres fases, incluyéndose a sí mismo:

- Los datos como realidades extrínsecas al sujeto, son percibidas y capturadas por los sentidos.
 - La información como proceso de entendimiento y acumulación de datos, administrándola en su cerebro y reorganizándola mentalmente según sus intereses.
 - El conocimiento como el acervo de información utilizado en el proceso de la toma de decisiones, esta conceptualización la usa Benjamín Bloom¹² para definir sus taxonomías del conocimiento.
- 
- Benjamín Bloom.**
<http://www.mainlinehealth.org/phy/Page.asp?PageID=PHY0>
- **Desempeño:** comportamiento que resulta de un proceso cognitivo, tiene una intensidad y logra una meta o competencia previamente definida y especificada en el proceso de aprendizaje.
 - **Destrezas:** es la automatización del conocimiento, cuando se usa lo que se sabe de manera automática; puede ser motriz o cognitiva.
 - **Docente, profesor o maestro:** profesional que conduce el proceso de enseñanza-aprendizaje en un nivel educativo, en la Escuela Nueva es facilitador del aprendizaje. Su labor incluye la formación integral dentro

de la asignatura que le corresponde, con la consigna y responsabilidad de su colaboración para formar seres humanos y profesionistas. La acción docente procura el desarrollo de las siguientes capacidades: trabajo autónomo del estudiante, planificación del aprendizaje, y la relación conceptual/redes conceptuales.

- **Educación integral:** formación que implica el desarrollo de todo el ser humano; incluye los factores conativo-volitivo (conciencia moral y valores), epistémico-cognoscitivo, afectivo-emotivo y somático-físico; donde la educación es una actividad motivacional, que desarrolla metas, fines y propósitos.
- **Enfoque cognitivo:** los objetivos de una secuencia de enseñanza se hallan definidos por los contenidos que se aprenderán y por el nivel de aprendizaje que se pretende lograr; desarrolla tres etapas:
 - a) Preparar al educando mediante la búsqueda de saberes previos que podrían propiciar u obstaculizar el aprendizaje.
 - b) Activar los conocimientos previos al presentar los contenidos.
 - c) Estimular la integración y la transferencia en virtud de la nueva información adquirida.
- **Funciones ejecutivas:** habilidades del pensamiento que regulan todo el proceso de ejecución de una persona, y su desempeño desde que recibe un estímulo, planea, ejecuta y evalúa su acción respecto a éste. Desarrolla:
 - a) **Habilidades del pensamiento:** acción cognitiva o verbal que lleva a cabo el estudiante con el conocimiento que se tiene.

12. Benjamin Bloom (1913-1999). Psicólogo y pedagogo estadounidense; hizo importantes contribuciones a la taxonomía de objetivos de la educación, al aprendizaje y el desarrollo cognitivo.



- b) **Habilidades:** desarrollo de las capacidades cognitivas. En el campo educativo se clasifican en las siguientes: habilidades para aprender, habilidad como una aptitud innata o desarrollada, habilidad para ejecutar una acción y habilidad psicoanalítica.
- c) **Indicadores de desempeño:** descriptor del proceso de enseñanza aprendizaje y valoración del resultado del mismo; se refiere a lo que debe saber una persona.
- d) **Nivel de dominio:** grado de complejidad alcanzado en la adquisición o aplicación de un conocimiento.
- e) **Niveles de desempeño:** describe el resultado obtenido tras ejecutar una competencia, el grado de dificultad que se desarrolló al aplicar conocimientos con habilidades del pensamiento en variados contextos.
- f) **Proceso de internalización:** proceso de apropiación del alumno que hace suyo el contenido de un aprendizaje.
- g) **Metacognición:** se refiere a las habilidades del pensamiento que implican un nivel cognitivo más alto, incluye la planificación, organización, monitoreo, evaluación y autorregulación.

El desarrollo de las competencias se refleja, entre otros modelos educativos, en la enseñanza situada, la cual enfatiza la importancia de la actividad y el contexto para el aprendizaje; donde dicho aprendizaje es un proceso que permite que los estudiantes se integran de forma gradual a un ambiente de prácticas sociales, donde los conceptos de *aprender* y *hacer* se fusionan en una misma acción.

A decir de Frida Diaz Barriga (*op. cit.*: 2006), la cognición situada influye tanto en la enseñanza, como en el enfoque sociocultural de distintas disciplinas; por lo cual se apoya

en las teorías constructivistas de Lev Vygotski, entre otros autores y explota el constructivismo sociocultural y el pensamiento reflexivo.

Los enfoques de enseñanza situada organizan ambientes de aprendizaje y actividades que dan al estudiante la oportunidad de adquirir habilidades básicas, conocimientos y comprensión conceptual que se manejan de forma integral y que contribuyen al desarrollo de la identidad del alumno y a su eficacia en las prácticas sociales significativas.

El profesor es un diseñador de estrategias docentes que desarrolla los siguientes puntos: aprendizaje cognitivo, participación periférica legítima,¹³ enseñanza recíproca, construcción colaborativa del conocimiento, comunidades de aprendizaje y alfabetización tecnológica.

Las estrategias de enseñanza son procedimientos que el docente proyecta, donde aplica la enseñanza de manera flexible, adaptativa, auto-regulada y reflexiva para promover el logro de aprendizajes significativos.

Díaz Barriga presenta algunas de las estrategias de enseñanza centradas en el aprendizaje experiencial y situado, mismos que en su mayoría fueron tratados en el capítulo 1: aprendizaje centrado en la solución de problemas auténticos, análisis de casos, método de proyectos, prácticas situadas o aprendizajes *in situ* en escenarios reales, aprendizaje en el servicio, trabajo en equipos colaborativos, ejercicios, demostraciones y simulaciones situadas, y aprendizaje mediado por las nuevas tecnologías de la información y comunicación (NTIC).

13. Participación periférica legítima: proceso en el cual los principiantes del sistema de competencias pasan a formar parte de una comunidad de práctica, se activan las intenciones de aprender de una persona y se configura el significado del aprendizaje.



Estas estrategias enfocan la construcción del conocimiento en contextos reales, en el desarrollo de las capacidades reflexivas, críticas y el pensamiento complejo, y se enfocan hacia la participación en prácticas sociales auténticas de la comunidad; el componente principal del modelo es la acción recíproca, es decir, la actividad de las personas que actúan en contextos determinados.

De esta manera, una situación educativa, para efectos de su análisis e intervención instruccional requiere concebirse como un sistema de actividad, cuyos componentes incluyen al estudiante, los recursos e instrumentos utilizados en el proceso, el objetivo que regula la actividad (saberes y contenidos), la comunidad de referencia en que la actividad y el sujeto están insertos; además de las normas o reglas de comportamiento que regulan las relaciones sociales de esa comunidad y que establecen la división de tareas.



Humberto Carlos Baquero.
<http://www.radio.cidadetomar.pt/noticia.php?>

la acción, se destaca la importancia de la actividad y el contexto ” (2006: 19)

De acuerdo con Humberto Carlos Baquero,¹⁴ citado por Díaz Barriga Frida: “El aprendizaje contextualista, el aprendizaje debe comprenderse como un proceso multidimensional de apropiación cultural, pues se trata de una experiencia que involucra el pensamiento, la afectividad y

De los aprendizajes antes mencionados, retomamos el Aprendizaje Basado en Proyecto (ABP o PBL: Project-Based Learning) debido que es un claro ejemplo de la aplicación de las competencias al ser un método en el cual el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje, donde los conocimientos tienen la misma importancia que la adquisición de habilidades y actitudes, por lo que aplica de forma integral las inteligencias múltiples de Gardner.

El ABP es una metodología y no una estrategia instruccional; consiste en la realización de un proyecto normalmente de cierta trascendencia y en grupo; dicho proyecto ha sido analizado previamente por el profesor para asegurarse de que el alumno tiene todo lo necesario para resolverlo y que en el procedimiento desarrollará todas las destrezas que se desea y requiere.

El proceso empieza con una pregunta generadora que no debe tener una respuesta simple basada en información, sino requerir del ejercicio del pensamiento crítico para su resolución; esta práctica favorece al estudiante para realizar tareas cognitivas, como analizar y elegir alternativas, buscar el camino más eficiente para realizar una tarea, sopesar la evidencia, revisar las ideas originales, elaborar un plan o resumir los puntos más importantes de un argumento.

Esta técnica es conocida como *la enseñanza que se basa en el hacer*. William H. Kilpatrick instituyó el concepto y lo hizo famoso a través del texto *The Project Method*; tiene diversos objetivos, como formar personas capaces de interpretar los fenómenos y los acontecimientos que ocurren a su alrededor y desarrollar motivación hacia la búsqueda y producción de conocimientos mediante experiencias de aprendizaje que involucran a los estudiantes en proyectos complejos y reales; con las competencias desarrolla los siguientes puntos:

14. Humberto Carlos Baquero Moreno (1934). Pedagogo nacido en Lisboa; ha analizado de manera profunda la figura del maestro o docente y su rol en el proceso de aprendizaje.

3. ENFOQUE DE ENSEÑANZA CON BASE EN LAS COMPETENCIAS



- a) Integra asignaturas que permite hacer conexiones entre diferentes disciplinas.
 - b) Organiza actividades en torno a un fin común, lo que incrementa las habilidades sociales y de comunicación.
 - c) Fomenta el desarrollo de la identidad personal.
 - d) El estudiante experimenta las formas de interactuar en el contexto actual.
 - e) Se establece una conexión entre el aprendizaje en la escuela y la realidad.
 - f) Desarrolla y potencializa la creatividad, responsabilidad, trabajo colaborativo, capacidad crítica, toma de decisiones, eficiencia y facilidad de expresar opiniones personales.
 - g) Combina positivamente el aprendizaje de contenidos fundamentales y el desarrollo de destrezas que aumentan la autonomía en el aprender.
 - h) Desarrolla habilidades sociales relacionadas con el trabajo en grupo y la negociación, planeación, conducción, monitoreo y evaluación de las propias capacidades intelectuales, incluyendo la resolución de problemas y hacer juicios de valor.
 - i) Satisface una necesidad social, lo cual fortalece los valores y compromiso del estudiante con su contexto.
10. Prepara a los estudiantes para el campo laboral.
11. Aumenta la motivación y la autoestima.

Los beneficios expuestos se reportan debido a que el estudiante se involucra en un problema real que incluye distintas áreas, realiza investigaciones que le permitan aprender nuevos conceptos, aplicar la información y representar su conocimiento de diversas formas; colabora con otros estudiantes, maestros y otras personas involucradas; usa herramientas cognitivas y ambientales de aprendizaje.



3.2. TAXONOMÍAS DE LAS COMPETENCIAS

Las taxonomías de las competencias se refieren a la clasificación de sus componentes como partes de un término general, que habilitan la totalidad y funcionalidad de este enfoque educativo.

Dentro de las competencias básicas, aplicables a cualquier área y nivel, éstas pueden ser cognitivas, psicomotoras, de comunicación y de integración social, aquí se presentan las capacidades que se desarrollan en cada caso, y que se consideran especialmente importantes en el campo del Diseño Gráfico, ya sea para aplicar de forma directa o analizar como parte de su contexto creativo, tanto en su aspecto teórico, como práctico:

1. Competencias cognitivas: comprender, imaginar, utilizar el conocimiento, tener un pensamiento creador, relacionar, planificar, emplear el razonamiento lógico y lateral, interiorizar conceptos, pensamiento y sentido crítico, clasificar, globalizar, percibir, memorizar y simbolizar. Es necesario el dominio estos términos dentro del proceso creativo del diseño por que habilitan la materialización de ideas e incentivan la imaginación e inventiva.
2. Competencias psicomotoras: orientación espacial y temporal, desarrolla la creatividad, expresión corporal, coordinación psicomotriz, habilidad para manejar instrumentos, construir, automatizar, manipular y explorar. Importante en el trabajo gráfico y visual como el dominio del dibujo para generar bocetos que visualizan mensajes o como técnica específica de expresión o comunicación
3. Competencias de comunicación: expresión oral, escrita, gráfica, artística, corporal, musical, plástica, icónica y capacidad de dialogo. Incluye la verbalización de menajes

dentro de la estructura compositiva del diseño, como las frases comerciales o slogans.

4. Competencias de integración social: capacidad para relacionarse, colaborar, convivir, participar; aceptar críticamente valores, normas y estilos de vida; compartir, asumir responsabilidades que implican derechos y deberes; sentido de equipo y comprensión de la realidad social. Fomentan la ética profesional y el desenvolvimiento del diseñador en las relaciones sociales de su quehacer creativo como el trato con clientes, proveedores y otros profesionistas.

Las competencias se clasifican usualmente en académicas, profesionales y laborales, mismas que se han abordado con anterioridad y aquí que se retomaran:

1. Las competencias académicas o educativas que nos competen en este trabajo promueven el desarrollo de las capacidades humanas para resolver problemas, valorar riesgos, tomar decisiones, trabajar en equipo, asumir el liderazgo, relacionarse con los demás, comunicarse, utilizar la tecnología, conocer otras culturas y, como se ha mencionado, aprender a aprender.
2. Las competencias profesionales son formas complejas y funcionales para aprender a comprender y a actuar, generan el aprendizaje significativo para que los estudiantes sean autónomos, autocríticos, construyan su conocimiento y lo apliquen en el ejercicio de la profesión; para lo que se hace uso de la corriente pedagógica constructivista.

Derivan en la necesidad de que existan competencias en el campo educativo y proponen los siguientes principios como ejes que han de orientar el proceso de enseñanza aprendizaje.



- a) Genera el aprendizaje como proceso activo: el alumno tiene dominio total de su pensamiento, emociones y actitudes; así puede modificar situaciones negativas y tener el control de su vida y profesión; al ser consciente de sí mismo, desarrolla capacidades de autonomía y autoregulación.
- b) Desarrolla actividades con sentido: proyectar estrategias de enseñanza y aprendizaje en un contexto práctico que obtenga resultados tangibles que beneficien al alumno y a su entorno.
- c) Aborda problemas auténticos: realizar proyectos reales en distintos niveles, que sean aplicables en su contexto y materializan su proceso de aprendizaje y desarrollo creativo.
3. Competencias laborales: tiene origen en el área de trabajo, por lo que se considera importante abordarlas desde este campo de desarrollo en una visión general, donde se agrupan en taxonomías que por lo general refieren a puestos de gestión, de supervisión, comerciales, de servicio, de liderazgo, operativos, entre otros; en algunos casos se adaptan en términos de lenguaje y se agrupan en perfiles.
4. Competencias específicas de educación: orientadas a la formación del docente, para que éste como tutor motive las anteriores competencias con el desarrollo previo de las siguientes cualidades:
- Dominio de la teoría y metodología curricular para orientar acciones educativas: diseño, ejecución y evaluación.
 - Dominio de los saberes de las disciplinas del área de conocimiento de su especialidad.
 - Diseño, aplicación y valoración de las estrategias de enseñanza y de aprendizaje.
 - Proyección y desarrollo de acciones educativas de carácter interdisciplinario.
 - Conocimiento y aplicación de las teorías didácticas generales y específicas.
 - Identificación y gestión de apoyos para atender necesidades educativas.
 - Diseño e implementación de diversas estrategias y procesos de evaluación.
 - Diseño, gestión, implementación y evaluación de programas y proyectos educativos.
 - Selección, elaboración y empleo de materiales didácticos pertinentes.
 - Generación y evaluación de ambientes favorables y significativos para el aprendizaje.
 - Desarrollo del pensamiento lógico, crítico y creativo de los estudiantes.
 - Proyección y generación de resultados de aprendizaje aplicado a diferentes saberes y niveles.
 - Diseño e implementación de acciones educativas que integran a personas con necesidades especiales.
 - Selección, utilización y evaluación de las tecnologías de la comunicación e información como recurso de enseñanza y aprendizaje.
 - Educación en valores, formación ciudadana, conciencia social y democracia.
 - Investigación en educación y aplicación de los conocimientos en la transformación sistemática de las prácticas educativas.
 - Generación de innovaciones en distintos ámbitos del sistema educativo.
 - Análisi. reflexión y acción sobre su práctica para mejorar el quehacer educativo.
 - Orientación y facilitación de los procesos de cambio con acciones educativas.
 - Análisis crítico de las políticas educativas.



- Desarrollo y gestión del desarrollo personal y profesional con responsabilidad.
- Conocimiento de los procesos históricos de la educación y de las ideas pedagógicas.
- Conocimiento y aplicación de las diferentes teorías de otras ciencias que fundamentan la educación; empleando la pedagogía.
- Interacción social y educativa con distintos actores de la comunidad para favorecer los procesos de desarrollo.
- Diseño y realización de materiales educativos acordes a diferentes contextos para favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

3.2.1. MODELOS DE COMPETENCIAS

De acuerdo con José María Saracho¹⁵ existen tres tipos de competencias generales y el resto se agrupan en torno a ellas, teniendo variaciones de nombre determinados por las empresas, organizaciones e incluso países que las aplican y desarrollan:



José María Saracho.
<http://www.centrolaboraludp.cl/entrevistas/jose-maria-saracho-psicologo->

- a) Modelo de competencias distintivas: las creó David McClelland,¹⁶ se basa en su *Teoría de la necesidad*, sostiene que todas las personas tienen necesidades específicas e implícitas de logro, de poder y de asociación; y

que se debe partir de ellas para lograr un crecimiento y capacidad real en situaciones competitivas. Se apoya en indicadores conductuales orientados al logro; se consideran una combinación de habilidades cognitivas, interpersonales, de liderazgo, motivaciones, actitudes, rasgos y conocimientos aplicados.

- b) Modelo de competencias genéricas: de William Byham,¹⁷ conformado por competencias distintivas que se utiliza para evaluar el potencial de desarrollo, es decir, características que posibilitan conductas requeridas a futuro; conductas clave que se basan en el análisis de problemas. Enfatiza los comportamientos y por lo tanto las habilidades interpersonales, cognitivas y de liderazgo; incluye conocimientos específicos y toma la motivación como aspecto de la persona que desarrolla dichos comportamientos, los identifica, pero no es modificable.
- c) Modelo de competencias funcional: las creó y desarrolló Sydney Fine;¹⁸ se refiere a desempeños o resultados concretos y predefinidos que la persona debe demostrar en un proceso productivo determinado.

La constituyen criterios de desempeño, dando soluciones a problemas mediante un proceso; toma en cuenta principalmente conocimientos técnicos y aplicados; las habilidades específicas o destrezas, y los aspectos actitudinales se consideran soporte requeridos para hacer bien un trabajo.

15. José María Saracho. Psicólogo argentino, especialista en psicología organizacional de la UBA, autor del libro *Un modelo general de gestión por competencias. Modelos y metodologías para la identificación y construcción de competencias*.

16. David Clarence McClelland (1917–1998). Psicólogo estadounidense; se destacó por su labor en la teoría de la necesidad; trabajó en el área de la motivación, realizó extensos estudios de la personalidad y de la conciencia.

17. William C. Byham (1936). Empresario estadounidense, autor y psicólogo organizacional.

18. Sydney Fine (1920-2009). Profesor de historia en la Universidad de Michigan; asesor de doctorado, participó en numerosos comités en la Facultad de Literatura, Ciencia y del Arte (LSA); se desempeñó en los Comités Ejecutivos y Consultivo de UM Bibliotecas, incluyendo la Biblioteca Histórica de Bentley.



Este modelo se desarrolla los siguientes parámetros:

- **Modelo funcional:** refiere a desempeños o resultados concretos y predefinidos que la persona debe demostrar en un proceso productivo determinado. Se centra en la descripción de los resultados que den los ocupantes a un puesto determinado; las competencias funcionales son los comportamientos mínimos necesarios para un desempeño aceptable.
- **Modelo conductista:** se centra en identificar las capacidades de fondo de la persona que conlleva a desempeños superiores; se basa en el análisis situacional; enfocándose en la descripción de comportamientos para alcanzar un desempeño superior o competencia distintiva, o bien uno estándar o competencia genérica.
- **Modelo constructivista:** define competencias a partir del análisis y proceso de solución de problemas que se presentan en un contexto laboral o profesional. Incluye la forma en que las personas incorporan cognitivamente las competencias a su repertorio intelectual y cómo desarrollan las competencias internacionalizadas. Es un modelo mentalista que asume que es posible modificar el propio comportamiento porque se construyen representaciones mentales que posteriormente se verán reflejadas en el comportamiento. No es un modelo de competencias por sí mismo, es una herramienta de estas.

Dentro de las competencias laborales y profesionales se hace uso de la psicología, ya que crean conceptualizaciones de ciertas capacidades que llevan a las personas a desempeñarse de una manera determinada. Es importante considerar los parámetros de la evaluación de estas competencias debido a que establecen las condiciones

generales del mercado y las competencias que deben desarrollarse en el ámbito educativo para su posterior aplicación profesional. Dichas competencias, como se ha mencionado anteriormente, contemplan:

- Habilidades interpersonales, sociales, cognitivas y emocionales.
- Actitudes como la flexibilidad, adaptabilidad, pro actividad y espíritu emprendedor.
- Conocimientos específicos no técnicos sobre determinadas áreas de interés.
- Motivaciones como la orientación al liderazgo, a la afiliación y a los logros.

Para elegir un modelo de competencias es fundamental considerar las siguientes distinciones:

1. Distinciones a las premisas básicas: talentos o cualidades naturales propicias para el desempeño de un cargo.
2. Distinciones del foco de cambio: gestiona modificaciones empresariales donde el comportamiento motiva un desempeño y deriva en un resultado laboral.
3. Distinciones de la metodología de implantación de modelos: competencias distintivas, genéricas y funcionales.
4. Distinciones de los componentes de las competencias: las competencias se unifican en su esencia funcional, que implican un saber, un poder y un querer hacer; es decir, que toda competencia incluye conocimientos, habilidades y actitudes.
5. Distinciones de la identificación y construcción de competencias: identificación de competencias es el proceso integrado de actividades y aplicación de métodos, técnicas e instrumentos para recopilar información.



La construcción se refiere al proceso posterior de análisis y proceso de la información para la conceptualización y redacción de las competencias.

6. Distinciones de la metodología de evaluación: son instrumentos de medición de la efectividad de las competencias; cada modelo posee técnicas y métodos diferentes, y aunque son netamente laborales, ya que ofrecen a las empresas medios precisos para detectar características específicas en trabajadores o aspirantes, es necesario contemplarlas para profundizar en el panorama del perfil del profesionalista y determinar qué competencias se requiere desarrollar en el estudiante para que sea un profesionalista de calidad; por lo que se presentan algunos modelos de evaluación empresarial:

- El modelo por competencias distintivas: recoge información por medio de la *entrevista de eventos conductuales*, técnica de entrevista semiestructurada orientada a obtener resultados detallados sobre cómo se realiza un trabajo; se aplica una técnica de análisis temático a los resultados obtenidos, lo que permite codificar el resultado y visualizar el desempeño de la persona aspirante a un puesto.
- Modelo de competencias genéricas: la información se obtiene mediante la *entrevista de incidentes críticos*, una entrevista estructurada orientada a obtener un listado o colección de las conductas críticas que realiza una persona en determinado puesto; se define por el nivel de prioridad de las tareas que lleva a cabo el ocupante a un puesto.
- Modelo de competencias funcionales: obtiene la información a través de la técnica llamada *panel de expertos*, que consiste en un grupo de trabajo formado en

un mapa funcional de las diferentes áreas de una organización, se basa en el análisis funcional.

3.2.2. COMPETENCIAS EN EDUCACIÓN

Las competencias educativas habilitan actuaciones o capacidades en acción que permiten al estudiante estar calificado para reaccionar y tomar decisiones ante situaciones complejas como identificar obstáculos o problemas, determinar distintas estrategias, ejercer la mejor estrategia considerando los riesgos, planificar y dirigir su aplicación, respetar durante todo el proceso los principios de derecho como la equidad y la libertad, dominar las propias emociones, valores y sentimientos, cooperar con otros profesionales cuando así se requiere; y determinar conclusiones y aprendizajes para una nueva situación.

El profesionalista de la educación debe motivar distintos saberes y generar competencias personales para la relación con otros profesionales del mismo campo o afines; así las competencias educativas se agrupan en:

1. Competencias básicas inherentes a la persona: comunicativas, emocionales, relacionales, cognitivas.
2. Competencias específicamente profesionales: análisis de la realidad, comprensión del contexto, relación y comprensión de las diferentes especialidades, comprensión y flexibilidad de los recursos educativos.
3. Competencias personales no inherentes a toda persona: el saber hacer y el saber ser ante cualquier situación. Estas competencias se construyen con una constante introspección, a partir de la reflexión sobre las propias decisiones tomadas y de la autoevaluación permanente que permite modificar y mejorar la conducta para la superación constante. Se evidencian en la vida cotidiana



privada, en las relaciones interpersonales o en la práctica profesional y reflejan el carácter de cada persona. Tienen diferentes orígenes e implican las características personales, ambivalencia, intereses, privacidad y exigencias propias. Cuando se aplican se materializa la importancia o presencia de los siguientes aspectos:

- Factores dinámicos: diferentes individualidades, enfoques, exigencias y funciones.
- Agentes implicados: familia, entorno social, cultura.

Competencias comunicativas

Las competencias para la educación incluyen las competencias comunicativas, que tienen gran repercusión en cualquier actividad humana, ya que el profesional de la educación debe comunicarse con alumnos de diferentes edades y culturas, además de familias, instituciones y otros profesionales. La comunicación implica expresar y escuchar; requiere comunicar pensamientos, estructurar, manejar y relacionar informaciones, analizar los pensamientos ajenos, dar respuestas. Estos aspectos son importantes para poder lograr unas relaciones óptimas basadas en el respeto y en la comprensión.

Competencias afectivas

Las competencias afectivas implícitas en las de comunicación permiten operar las emociones y sentimientos y son la base del equilibrio personal, se relacionan con la salud psíquica. Entre sus tareas están canalizar tensiones, temporalizar reacciones, comprender y comprometerse.

También ayudan a la construcción de la personalidad, el autoconcepto, la autoestima y la autonomía, ya que habilitan el proceso de maduración y la actuación equilibrada

ante las experiencias, vivencias y tensiones; desarrolla valores sociales y éticos.

Competencias relacionales

Las competencias relacionales derivadas de las anteriores constituyen un núcleo de socialización y posibilitan la solución de conflictos, el análisis de las relaciones y la comprensión de los roles y la sociedad, más amplia que en el ámbito propiamente familiar, escolar y profesional. Atienden la empatía o la capacidad de establecer alianzas, complicaciones y actitudes positivas hacia el grupo y potencializan una actitud cooperativa y respetuosa, ya que contempla la comprensión de posible alianzas externas al eliminar prejuicios, atribuciones, estereotipos, valores, tabús y discriminaciones.

Competencias cognitivas

Las competencias cognitivas posibilitan el desempeño de la persona, ya que ayudan a que ésta analice el contexto, conceptualice, reflexione y tome las decisiones pertinentes en el momento y en la situación en que los encuentra, sin considerar diferencias o semejanzas respecto a otras situaciones parecidas, lo que permite respuestas auténticas, acordes a cada situación y necesidad.

Competencias específicas

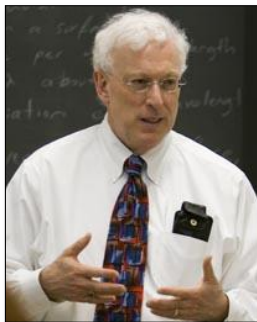
Estas competencias, como ya se ha mencionado, atienden a los requerimientos propios de cada profesión, oficio o contexto; su intención es abordar aspectos concretos que permitan resolver situaciones definidas.



3.3. INTELIGENCIA Y CREATIVIDAD EN LA FORMACIÓN DEL DISEÑADOR GRÁFICO

La inteligencia y la creatividad son dos vertientes indispensables en la formación académica del diseñador gráfico, que independientemente de las características natas de cada estudiante, se deben tratar de incentivar para generar hábitos de conducta y habilidades cognitivas, creativas y procedimentales que le permitan moverse con éxito en el campo laboral.

La inteligencia es, de acuerdo a su origen etimológico *intelligere=inter*, entre y *legere=leer*, escoger, la capacidad de saber elegir las alternativas más conveniente en la resolución de un problema y de llevarlas a la práctica, lo cual implica un proceso cognitivo, analítico y procedimental.



Robert Sternberg.
<http://www.aasa.org/schooladministrator/article.aspx?id=3410>

Robert J. Sternberg¹⁹ afirma que la creatividad y el insight²⁰ conforman la inteligencia; sin embargo, se puede ser inteligente sin ser creativo y viceversa; en el presente trabajo se pretende integrar estos términos para potencializar las capacidades del estudiante.

Sternberg creó la Teoría Triárquica de la Inteligencia, una de las primeras en oponerse al enfoque

psicométrico y en adoptar un acercamiento más cognitivo. Propone tres tipos de inteligencia:

1. Capacidad analítica: permite separar problemas y ver soluciones no evidentes.
2. Capacidad creativa: genera soluciones óptimas e innovadoras para cada problema.
3. Capacidad práctica: implica el poder aplicar habilidades sintéticas y analíticas a las situaciones diarias.

Cada uno de estos tipos conforman tres subteorías parciales que se complementan entre sí: componencial, experiencial y contextual.

a) La subteoría componencial se compone de metacomponentes de rendimiento y de adquisición de conocimiento.

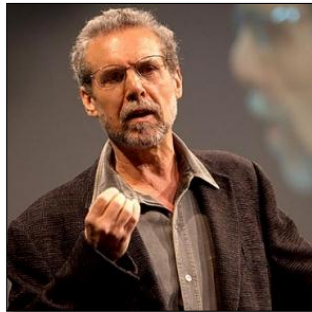
- Metacomponentes: procesos ejecutivos usados en la resolución de problemas y toma de decisiones, implican la mayor parte de la capacidad de gestión de la mente, ya que indica a ésta cómo actuar; son también son llamados *homúnculos*.
- Componentes de rendimiento: procedimientos que llevan a cabo las acciones que dictan los metacomponentes; son procesos básicos que permiten realizar tareas como percibir problemas en la memoria a largo plazo, determinar relaciones entre los objetos y aplicar relaciones a otro conjunto de términos.
- Componentes de adquisición de conocimiento: se utilizan en la obtención de la nueva información; completan tareas que implican escoger selectivamente la información irrelevante y pueden utilizarse para combinar varios bloques de información recopilada.

19. Robert Jeffrey Sternberg (1949). Psicólogo estadounidense; profesor de la Universidad de Yale, ex presidente de la APA (American Psychology Association). Ha investigado sobre inteligencia, creatividad, amor, odio y sabiduría.

20. Insight: concepto proveniente de la psicología de la Gestalt, se refiere a una reorganización del campo perceptual, es decir, al reemplazo de una gestalt perceptiva por otra diferente. Es un discernimiento, la relación que conduce a la solución de un *problema*.



- b) La subteoría experiencial trata principalmente la calidad o eficiencia con que se realiza una tarea, incluye novedad y automatización. Esta subteoría se correlaciona con la capacidad sintética, que se vincula con la creatividad, la intuición y el estudio de las artes.
- c) La subteoría contextual o práctica genera ajustes de la solución con el contexto para su inserción en éste.



Daniel Goleman.
<http://1000ya.isis.ne.jp/1560.html>

Dentro del quehacer del diseñador es importante la *inteligencia emocional*, término propuesto por Daniel Goleman²¹ que reúne las habilidades de autodominio, la persistencia y la capacidad de motivarse si mismo. Controla las emociones propias y comprende las emociones de los demás, permite tolerar las presiones y frustraciones, trabajar en equipo y mantener una actitud

empática, con vistas a favorecer las posibilidades de desarrollo personal.

Es indispensable desarrollarla debido a que el proceso cognitivo y vivencial en el estudiante suele presentar bloqueos, es decir, barreras que se interponen para impedir o disminuir la conducta creativa; estos bloqueos pueden ser de tipo personal como miedo al fracaso, al ridículo, entre otros. Sin embargo, también están presentes en el aula y pueden ser generados por el mismo sistema educativo.

21. Daniel Goleman (1967). Psicólogo estadounidense, autor de los libros *Emotional Intelligence* (Inteligencia emocional) e *Inteligencia social*. Redactor de la sección de *Ciencias de la conducta y del cerebro* del periódico *The New York Times*; editor de la revista *Psychology Today* y profesor de psicología en la Universidad de Harvard, entre otras cosas.

De acuerdo con la psicóloga Isidora Mena y el ingeniero Mario Letelier²² existen cuatro situaciones específicas de bloqueos en las escuelas:

1. El estereotipo de una jerarquización cognitiva: la perspectiva de que el profesor sabe y el alumno no.
2. La disociación o monólogos en paralelo: falta de conexión obvia o visible entre los distintos conocimientos que el estudiante adquiere.
3. El conflicto como elemento conflictivo: tendencia a evitar situaciones de disputa, lo que muchas veces deriva en la impartición de conocimientos como verdades irrevocables, lo que atenta contra el pensamiento crítico, la metacognición y la construcción de un ser proactivo.
4. Excesivo formalismo: puede tornar el plan educativo y las mismas instituciones rígidas y monótonas, y se pueden perder los desafíos intelectuales.

Teresa Amabile y Beth Hennesey²³ plantean que la creatividad también se pierde por causas externas al proceso cognitivo, como hacer que el trabajo de los alumnos tenga

22. Isidora Mena. Psicóloga chilena; directora de Valoras UC (Programa de estudios y apoyo a la convivencia), Doctora en Ciencias de la Educación, Master en Formación de Valores en la Universidad Virtual de Barcelona, entre otros. Afirma que la capacidad de resolver pacíficamente los conflictos se puede aprender y que la nueva ley sobre violencia escolar apunta a la formación de ambientes propicios para el buen trato a través de la convivencia.

Mario Letelier, académico del Departamento de Ingeniería Mecánica de la Universidad de Santiago. Actualmente realiza una investigación orientada a mejorar la eficiencia de la absorción y conservación de calor.

23. Teresa Amabile: psicóloga por la Universidad de Stanford, profesora Edsel Bryant Ford en Administración de Empresas en la Unidad de Gestión Empresarial en Harvard Business School y directora de Investigación de la misma.

Beth Hennesey, especialista en gestión educativa.



una recompensa externa, promover situaciones competitivas entre pares, incitar a que los alumnos se concentren en una evaluación, la supervisión excesiva y generar escenarios de aprendizaje con posibilidades muy limitadas de elección y desempeño.

Por estos bloqueos o inhibidores de la creatividad y del proceso cognitivo es recomendable abordar el campo de la inteligencia, en el cual la excelencia académica debe acompañarse de la capacidad de desenvolverse en el entorno real, pues cada ámbito de ésta requiere el desarrollo de inteligencias específicas: sociales, culturales, interpersonales; por lo que un recurso para suprimir dicho bloqueos es la estimulación de desempeño mediante la inteligencia emocional y las inteligencias múltiples de Howard Gardner, que más adelante se abordan.

Tanto la inteligencia como la creatividad, pese a ser aspectos diferentes del ser humano se complementan en todas sus actividades, por lo que se estima importante considerarlos en el presente trabajo y tratar de motivarlos o generarlos a los largo del proceso educativo.

3.3.1. TEORÍA DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES SEGÚN HOWARD GARDNER

Howard Gardner²⁴ afirma que la inteligencia es la capacidad de ordenar los pensamientos y coordinarlos con las acciones y que dicha inteligencia y la creatividad resuelven problemas y crean productos; sin embargo, la creatividad

24. Howard Gardner (1943). Psicólogo, investigador y docente estadounidense, ha analizado las capacidades cognitivas; autor de la *Teoría de las inteligencias múltiples*, por la cual obtuvo el Premio Príncipe de Asturias de Ciencias Sociales; codirector del Proyecto Zero (Análisis Cognitivo en el Proceso de la Educación Artística) en la Escuela Superior de Educación de Harvard; participa en el *GoodWork Project*, destinado a mejorar la calidad y autoestima profesional, considerando la excelencia y la ética.

implica generar nuevas interrogantes a partir del problema resuelto, la persona creativa suele serlo en una o dos actividades o campos y, además de hacer algo innovador, genera un impacto en un contexto inmediato y mediato.



Howard Gardner.
http://www.educationworld.com/a_issues/

Gardner define la inteligencia como la capacidad mental de resolver problemas y elaborar objetos que sean valiosos en una o más culturas; como una habilidad, no algo innato como se consideraba anteriormente, sino un recurso que puede cultivarse y desarrollarse; sin embargo, reconoce que si existe una parte innata o genética y una adquirida, de la cual se obtiene mayor o menor provecho a los largo de la vida.

La teoría de la Inteligencias múltiples es un modelo educativo propuesto por Howard Gardner en 1983; quien afirma que la inteligencia no es algo unitario que agrupa distintas capacidades específicas con diferentes niveles de generalidad; sino un conjunto de intelectos distintos e independientes que se integran en el desarrollo cognitivo, práctico y social de cada persona.

Gardner sostiene que todos los seres humanos somos capaces de conocer el mundo de al menos ocho modos diferentes, lo que alude a la teoría de los siete sombreros de Edward Bono; y no descarta que puede haber una novena inteligencia, aunque todavía se analiza: la espiritual, misma que propone Laura Frade Rubio, quien afirma que la capacidad de educar es otra de las inteligencias múltiples.

Gardner sostiene que no existe una inteligencia única en el ser humano, sino una diversidad que definen las potencialidades y rasgos distintivos de cada persona; que derivan en



conocimientos que los hace capaz de resolver problemas o de crear objetos, situaciones o conceptos útiles en uno o varios contextos culturales.

Las inteligencias múltiples están estrechamente ligadas con las competencias, pues representan los conocimientos, habilidades y destrezas que se requieren manejar para ser competente, es decir, capaz de desarrollarse satisfactoriamente en distintos contextos y situaciones. Como se ha mencionado, Gardner define la inteligencia como una habilidad y propone en su estudio sobre las ocho inteligencias que todos somos capaces de conocer el mundo e influir en él a través de las siguientes áreas:

- **Inteligencia lingüístico-verbal:** constituye la formación de oraciones gramaticales, comprender el orden y significado de las palabras en la lectura, la escritura y el habla. Dentro del Diseño Gráfico habilita el discurso para la proyección y presentación de los objetos y procesos de diseño; así como la generación de textos propios del diseño como los slogan.
- **Inteligencia lógica-matemática:** crea un proceso eficaz y rápido de solución de problemas, tiene una naturaleza no verbal; puede manejar simultáneamente muchas variables y crear numerosas hipótesis que son evaluadas sucesivamente para ser aceptadas o rechazadas. Desarrolla la capacidad de identificar modelos, calcular, formular y verificar hipótesis; utiliza el método científico. En el diseño es aplicable en áreas como cálculo tipográfico, fotografía en laboratorio, proyección de diseño y entre otros.
- **Inteligencia espacial:** representa ideas visualmente, crea imágenes mentales, percibe detalles visuales, desarrolla destrezas manuales como el dibujo. Indispensable para la proyección visual del diseñador gráfico o artista visual.
- **Inteligencia musical:** habilidad para escuchar, cantar, tocar instrumentos musicales; dota de sensibilidad al creativo, habilitándolo en la empatía, la emotividad y el aspecto sentimental, útil para la generación de mensajes y el desarrollo de medios audiovisuales.
- **Inteligencia corporal kinestésica:** es el uso del cuerpo como herramienta expresiva; facilita el lenguaje corporal como discurso de comunicación dentro de los elementos formales del diseño al recurrir, por ejemplo a modelos y su lenguaje visual. También es importante su empleo como argumento de convencimiento en el proceso proyectual del diseño y en su presentación.
- **Inteligencia intrapersonal:** desarrollo positivo de los aspectos internos de la persona, el acceso a la propia vida emocional del creativo, da sensibilidad en el proceso de diseño. Puede generar empatía dentro del proceso creativo con la naturaleza del mismo ya que diseñador en innumerables ocasiones ha fungido como receptor de mensaje, experiencia que puede canalizar en su trabajo profesional.
- **Inteligencia interpersonal:** permite relacionarse efectivamente con los demás, cubre el aspecto social del quehacer creativo; tanto a nivel proyectual porque contempla el target o público; como en su presentación. Además representa la socialización del proceso del diseño, su gestión e introducción en el mercado.
- **Inteligencia naturalista:** habilita la relación y comprensión del hombre con la naturaleza; en el área del Diseño Gráfico hace posible el biodiseño y el diseño sustentable.

Gardner enfatiza que todas las inteligencias son igualmente importantes y según esta postura, representa un problema el hecho de que parte del sistema escolar vigente no las



trata por igual, sino que prioriza las inteligencias lógico-matemática y la inteligencia lingüística; sin embargo, en la mayoría de las instituciones escolares básica y media se promueve que los docentes realicen el proceso de enseñanza aprendizaje a través de actividades que desarrollen la diversidad de inteligencias, asumiendo que los alumnos poseen diferente nivel de dominio de ellas.

Por lo que es necesario pongan todas en práctica para lograr una formación integral; que será útil en su educación superior dentro de un mundo globalizado, ya que el profesionalista debe dar respuesta a las variadas exigencias laborales de cada área del conocimiento; para lograrlo es fundamental que se generen currículos, programas de estudio y estrategias de enseñanza que promuevan una formación universitaria integral y funcional con el apoyo de la semántica curricular.²⁵

3.3.2. LA CREATIVIDAD EN EL DISEÑADOR GRÁFICO

La creatividad tiene una estrecha relación con la personalidad y su construcción, motivo por el cual se considera dentro de este trabajo, ya que la docencia forma personas, seres competentes que desarrollan dicho aspecto como parte de sus múltiples inteligencias, necesarias para desempeñarse con éxito en distintos campos de la vida, como afirma Howard Gardner; y principalmente porque es la base proyectual del Diseño Gráfico como actividad.

A decir de Alfredo Macías Narro²⁶ la creatividad como concepto es un neologismo de la lengua inglesa, que encierra

25. Semántica curricular: se refiere a la proyección de planes de estudio que contemplan aspectos cognitivos, sensitivos y psicológicos, para la generación de un aprendizaje significativo, bajo la concepción del modelo constructivista.

26. Alfredo Macías Narro. Arquitecto y docente mexicano, impulsos de teorías sobre la creatividad para adultos.

términos como ingenio, inventiva, imaginación, genialidad, entre otros. Usualmente se define como la capacidad y el proceso de búsqueda de soluciones nuevas para problemas reales; está presente en el arte, la investigación, la educación y en la vida misma.

La concepción de creatividad es diferente para el mundo oriental y el occidental, considerada en el primero como un estado de gracia permanente y en el segundo como un momento de inspiración que genera un objeto o resultado.

Su principal componente es la imaginación, que trabaja mediante estímulos y que suele relacionarse con la innovación.



Alfredo Macías Narro.
<http://independent.academia.edu/AlfredoMac%C3%ADasNarro>

El concepto de creatividad ha evolucionado en el transcurso del tiempo, actualmente se considera la síntesis holística de lo cognitivo y lo afectivo, de lo personal, el medio, el proceso y los resultados; que tiene una estrecha relación con las potencialidades cognitivas, actitudes y connotaciones afectivas; generalmente se afirma que la creatividad es un talento, sin embargo, aunque es un aspecto inherente a la persona, también es una habilidad que se puede aprender, desarrollar, aplicar, y obtener distintos niveles.

La creatividad es un factor esencial para el diseñador gráfico porque desarrolla el proceso creativo, es decir, la actividad mental que emerge en situaciones donde se plantean y se resuelven conflictos gráfico y de comunicación, por lo que no sólo se considera una solución, sino también la habilidad para plantear problemas que permitan avances en distintas áreas.



La creatividad varía a través del proceso cognitivo del estudiante, éste debe motivar su desarrollo e incremento, que aunado a la personalidad del mismo potencializa su capacidad de proyección inventiva en distinto grado; sin embargo, siempre en apoyo a su preparación profesional y atendiendo, en la medida de lo posible, los rasgos generales de cada personalidad creativa como la inteligencia conectiva, necesidad de originalidad, motivación, ambición, holismo, flexibilidad, aspectos emocionales, entre otros.



Lund Martisen.

<http://e24.no/job/statoil/hodejegerkan-ta-opptil-seks-maaneder>

También maneja la flexibilidad, asociada a la visión, según afirma Lund Martisen.²⁷

La creatividad es llamada también pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente o pensamiento creativo. Su principal fin es generar ideas o conceptos nuevos, que sean adaptables a las condiciones de un problema y/o den solución a éste.

Como ocurre en otras capacidades del cerebro, como la inteligencia y la memoria, éste engloba varios procesos

Las estrategias educativas pueden explotar la inteligencia conectiva, que está ligada al ingenio, a la riqueza de ideas y a la capacidad de compromiso.

Por un lado es una condición de la mente que nace de la asociación espontánea o deliberada de numerosas personas en grupos y por otro es una estructura que conecta distintos niveles del conocimiento.

27. Øyvind Lund Martinsen (1957). Profesor en BI Norwegian School of Management, doctor en psicología de la motivación en la Facultad de Psicología de la Universidad de Bergen; jefe del Instituto de Investigación de Liderazgo.

mentales entrelazados que no han sido completamente descifrados, pero que se sabe que es un proceso mental que nace de la imaginación y que puede ser valorada por el resultado final, es decir, por su capacidad de generar alternativas o posibilidades en distintos ámbitos; por lo tanto puede ser potencializada mediante el proceso de enseñanza aprendizaje; que incluye la creatica.

La creatica es un término que agrupa los diversos procesos del pensamiento creativo; es un modelo para la sistematización del estímulo creativo que surge en la década de los 70's como un movimiento cognitivo que pretende organizar la inteligencia como una experiencia y reformar el sistema educativo al enfocarse en el estudiante y el guía creativo; constituye un conjunto de métodos, técnicas, estrategias y ejercicios que desarrollan las aptitudes y estimulan las actitudes creativas en forma individual o grupal.

La creatica propone una nueva concepción acerca de la teoría y práctica de la creatividad, ya que se convierte en parte de la organización y aplicación del conocimiento; compila las ideas fundamentales de diferentes corrientes psicológicas relacionadas con el tema y permite plantear la creatividad desde un punto de vista procedimental y sistémico; sus métodos pedagógicos y sistemas educativos tienen estructuras dinámicas que se caracterizan por su coherencia, apertura hacia el medio ambiente, autonomía, autorregulación y flexibilidad de adaptación a lo nuevo.

Considera las necesidades personales, las actitudes, el desarrollo de estrategias cognitivas y habilidades sociales y creativas de quienes la practican; desarrolla los siguientes tipos de creatividad:

- Creatividad filogenética: creatividad propia en cualquier persona, independientemente del grado de desarrollo que posteriormente alcance.



- Creatividad potencial: se desprende de la creatividad filogenética, es la aptitud de crear soluciones o nuevos mensajes, es decir, las capacidades que permitan al alumno generar ideas y propuestas significativas en el diseño.
- Creatividad factual: se asocia con causas, contextos y problemas reales de los estudiantes y su contexto.
- Creatividad cinética: se relaciona con el movimiento o dinamismo mental, proyectual y manual, la creatividad se expresa en el proceso de generación de ideas; puede ser *caliente* o espontánea, asociada con lo emocional
- Creatividad estética: de acuerdo con Louis Porcher,²⁸ es la capacidad de producir en forma específica y no utilitaria, acontecimientos, formas y objetos susceptibles a la valoración estética, es decir, virtudes sensoriales y emocionales; responde a la motivación, el ánimo y la comunicación.
- Creatividad con reflexión ética: propuesto por la psicóloga Isidora Mena, desarrolla requerimientos valóricos y éticos como un aspecto propio del proceso creativo.



Louis Porcher.

<http://fle.asso.free.fr/asdifile/Porcher2008.htm>

28. Louis Porcher (1940). Sociólogo, escritor y pedagogo francés. Estudio en la Escuela Normal Superior de Saint-Cloud, catedrático de filosofía, Director del CREDIF (École Normale Supérieure de Saint-Cloud), entre otros cargos. Sus publicaciones se enfocan en la enseñanza de francés y lenguas modernas, así como en los medios de comunicación.

- Creatividad Primaria-Secundaria: propuesta por Abraham Maslow²⁹ para diferenciar entre inspiración y ejecución en el proceso creativo. La *creatividad primaria* es la inspiración repentina, la aparición de una idea incompleta y la fantasía; la *creatividad secundaria* es su elaboración y desarrollo, implica trabajo, disciplina, preparación y compromiso para llegar a un producto final.

La formación del diseñador maneja la creativización, siendo ésta el proceso a través del cual algo se convierte en creativo; de acuerdo con la psicología humanista es la generación de condiciones, ambientes y habilidades humanas relacionadas con la creatividad. Es un movimiento progresivo del hombre hacia la *autorrealización*.

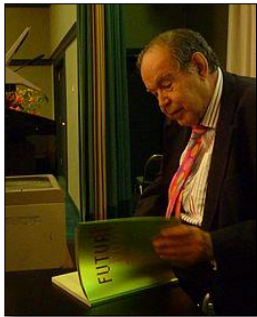
La créatica propone innumerables métodos —analógicos, antitéticos, aleatorios, entre otros— y estrategias creativas —analíticas, estructurantes, asociativas, metamórficas y más—, en ellas motiva la evolución de la inteligencia en sus distintos campos y niveles; busca todas las opciones de crecimiento posible que derivan en la construcción integral del conocimiento dentro del área educativa.

El pensamiento creativo se puede convertir en un proceso metacognitivo de autorregulación, es decir, que es una habilidad humana que se puede desarrollar para modificar la actividad psicológica propia; por ejemplo, en favor de una actividad profesional que requiere de soluciones innovadoras y funcionales, como lo es el Diseño Gráfico.

29. Abraham Maslow (1908-1970). Psiquiatra y psicólogo estadounidense. Impulsor de la psicología humanista que se basa en conceptos como la autorrealización, los niveles superiores de conciencia y la trascendencia. Creó la teoría de la autorrealización que lleva su nombre, la cual ubica dentro del holismo y la psicología humanista y parte de la idea de que el hombre es un todo integrado y organizado.



Los temas y metodologías propuestos en la planeación curricular pueden funcionar como activadores creativos, principalmente en áreas como el diseño, por lo que ésta contempla, entre otros, la teoría de las competencias, que a su vez desarrollan las inteligencias múltiples de Howard Gardner y se relaciona el método de los seis sombreros para pensar de Edward De Bono,³⁰ recursos que son útiles en la formación plena del diseñador gráfico.



Edward De Bono.
http://en.wikipedia.org/wiki/Edward_de_Bono

El método de los seis sombreros desarrolla el pensamiento creativo como un conjunto de procesos enfocados en la reconstrucción de conceptos ya existentes en la mente, que mediante distintos puntos de vista generan soluciones a problemáticas específicas.

Es un método funcional para solucionar problemas sociales, cognitivos y creativos, motivo por el que se

consideran dentro del Diseño Gráfico.

Cada sombrero significa un rol que el estudiante debe adquirir y al usar las propiedades del pensamiento que distingue a cada uno, se busca una solución, se usan todos de forma consecutiva, obteniendo como resultado una visión más amplia de problema en cuestión y un panorama general de su resolución; al contemplarlo desde diferentes perspectivas cada sombrero se representa por un color que tiene relación significativa con los términos y habilidades que presenta y que funcionan como herramientas para resolver

problema o la generación de una actividad creativa; estos son:

1. Sombrero blanco: maneja información, hechos, cifras, opiniones; es neutro y objetivo; no genera ideas, pero proporciona información.
2. Sombrero rojo: trata emociones y sentimientos, es no racional, no debe proporcionar ideas lógicas porque potencializa el desarrollo del pensamiento lateral, permite explorar los sentimientos ajenos.
3. Sombrero negro: representa cautela, precaución y supervivencia; plantea los riesgos y problemas a futuro; es la base del pensamiento crítico; no debe generar discusiones, sino soluciones.
4. Sombrero amarillo: maneja el pensamiento positivo y constructivo, da sugerencias entusiastas, optimistas, lógicas, prácticas y esperanzadoras, explora beneficios y sugiere soluciones concretas.
5. Sombrero verde: es la creatividad, plantea nuevas opciones, ideas y alternativas, pueden ser obvias o novedosas; intenta modificar o mejorar las ideas sugeridas; implica provocación y riesgo; avanza a partir de una idea previa, para llegar a otra solución. Utiliza el pensamiento lineal y el lateral, según sea el caso de cada necesidad creativa.
6. Sombrero azul: no contempla el tema, sino la forma de resolverlo; programa el pensamiento, traza planes y estructuras, puede dar instrucciones inmediatas; representa el control; define los problemas, genera las preguntas y determina las tareas; garantiza que se respetan las reglas del proceso. Participa en el inicio del proceso al definir el problema y al final al concluir la solución.

30. Edward De Bono (1933). Licenciado en medicina, especializado en psicología, fisiología y creatividad, creador del *pensamiento lateral*, y de varias herramientas para mejorar habilidades del pensamiento y actitudes de exploración.

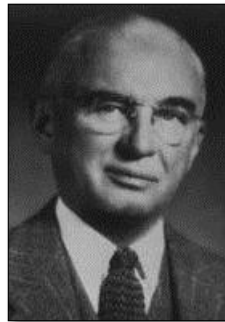


El estudiante de Diseño Gráfico debe generar y desarrollar procesos creativos, los cuales es recomendable que sean laterales; así como sus etapas, que se pretende dominen a lo largo de su preparación académica y en su vida profesional, son las siguientes:

- Preparación: percibe y analiza la situación y todo lo que influye en ella.
- Incubación: proceso interno e inconsciente que establece relaciones cognitivas y creativas.
- Iluminación: derivada de los pasos anteriores, la solución surge de manera espontánea y auténtica.
- Verificación: es el análisis y validez de la solución.

Otros métodos que estimulan la creatividad y habilitan la solución de problemas, están implícitos en algunas estrategias de enseñanza y aprendizaje, individuales y grupales, son los siguientes, que se presentan a groso modo:

- Analogías: se atribuye a un objeto, situación, concepto; alude las cualidades de otro diferente, y vuelve conocido lo extraño y extraño lo conocido, implica el uso del metalenguaje.
- Brainstorming: método de generación de ideas, desarrollado por Alex Osborn.³¹ Las ideas espontáneas se documentan, enumeran y clasifican para crear posibles soluciones y dar pie al proceso de bocetaje.



Alex Osborn.
<http://www.baike.com/wiki/%E5%A5%A5%E6%96%AF%>

31. Alex Faickney Osborn (1888–1966). Teórico de la creatividad y autor del *Brainstorming*. Trabajó en la Agencia de publicidad E. P. Remington en Buffalo, donde hizo importantes contribuciones al pensamiento creativo. Publicó varios libros sobre creatividad y 1954, junto con el Dr. Sidney Parnes creó la Solución Creativa de Problemas (CPS).

Su variante es el Fish pool, que se realiza entre dos grupos creativos, mientras uno genera ideas, el otro observa sin intervenir y viceversa, lo cual posibilita la retroalimentación entre ellos en una fase posterior de análisis; usa verbos manipulativos como agrandar, adaptar, sustituir, entre otros.

- Relaciones forzadas: se relaciona el tema principal o problema, con características de conceptos o elementos elegidos al azar y sin relación, así surgen ideas innovadoras que generan soluciones.
- Matrices combinatorias: busca nuevas relaciones entre los elementos que integran las características de una situación o problema problema.
- Prospectiva: se imagina un futuro ideal o deseable y se confronta con el presente y así se determina una planeación para lograr el ideal.
- Análisis de categorías: se clasifican ideas ya conocidas en distintas categorías, se analizan en conjunto y luego cada una de ellas para generar nuevas ideas.
- Biónica: mediante la observación de la naturaleza se observar sus características visuales, estructurales o de contenido y se imitan, reproducen o aplican de forma imaginativa en objetos o problemas.

Aquí se presentan de manera muy general estos métodos, de muchos que existen, con la intención de establecer la importancia de la creatividad en el proceso cognitivo y determinar la estrecha relación que tiene con la inteligencia; así como enfatizar el hecho de que la creatividad se puede motivar y generar, tanto en el ámbito académico como en el profesional.



3.4. LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO GRÁFICO POR COMPETENCIAS

El modelo por competencias enfatiza la relación entre teoría y práctica, situación que se considera aplicable al Diseño Gráfico, que al ser un proceso, implica la generación de un objeto de diseño y su concebida y necesaria teorización, en su proyección y en su fundamentación.

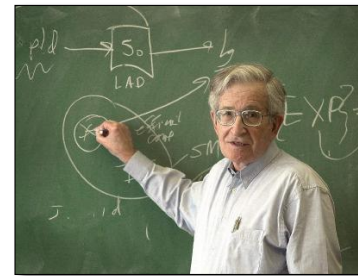
Para abordar la educación universitaria y tratar de motivar un aprendizaje significativo mediante sus programas de estudio, como parte del portafolio docente e institucional, es necesario considerar algunos aspectos metodológicos de la pedagogía, la enseñanza y sus principales corrientes.

Dentro de éstos se consideran la evaluación curricular por competencias de la educación superior, donde se desarrollan los siguientes puntos:

- Implicaciones curriculares: revisión de los propósitos de formación de currículo integrado.
- Implicaciones didácticas: metodologías centradas en el estudiante y en los procesos de aprendizaje.
- Implicaciones en la evaluación: valoración de los procesos de aprendizaje donde intervienen el contexto, la motivación, la metodología y el desarrollo cognitivo.

El concepto de competencia contextualizado en la educación resulta de las nuevas teorías de cognición y significa saberes de ejecución. Noam Chomsky³² define dichas competencias como la capacidad y disposición para el desempeño y la interpretación.

32. Avram Noam Chomsky (1928). Lingüista, filósofo y activista estadounidense; autoridad de la lingüística del siglo XX, destacan sus trabajos en teoría lingüística y ciencia cognitiva. Propuso la *Gramática generativa*, disciplina que situó la sintaxis en el centro de la investigación lingüística.



Noam Chomsky.

http://lavacamulticolorperu.blogspot.mx/2011_09_01_archive.html

Afirma que en la educación se centra en las necesidades, estilos de aprendizaje y potencialidades individuales del alumno para que domine las destrezas requeridas en el campo laboral.

Haward Gardner (1998), en su Teoría de las Inteligencias Múltiples distingue las siguientes competencias re-

comendables a desarrollar los alumnos en el área del arte:

- Producción: realizar una composición o un objeto de diseño, desde su conceptualización, proyección y materialización.
- Percepción: efectuar distinciones o discriminaciones desde el pensamiento artístico para generar soluciones creativas.
- Reflexión: alejarse de la propia producción e intentar comprender los objetivos, motivos, dificultades y efectos conseguidos.

Laura Frade Rubio afirma que en: *“En la educación el enfoque de las competencias es un modelo de diseño curricular que implica una modificación en el paradigma del trabajo docente, ya que no se trabaja por objetivos conductistas, ni por propósitos constructivistas, sino por estándares que definen tanto la conducta a adquirir, como las habilidades del pensamiento, las destrezas y actitudes a desarrollar en el alumno, mediante situaciones que conlleven un despliegue efectivo de desempeños. Así se unifica el conocimiento y su práctica”*. (2008: 77)



Para proyectar situaciones didácticas se debe considerar ; -
cias que se van a construir; las disciplinas como marco de referencia del aprendizaje; las habilidades a desarrollar, la promoción de actitudes relacionadas con los valores y con las disciplinas, los procesos los programas de estudio orientados a los resultados, el diagnóstico, la evaluación inserta en el aprendizaje en múltiples escenarios y en diversas situaciones basada en el desempeño, la retroalimentación, la autoevaluación, los criterios que se utilicen para evaluar los desempeños o resultados, el seguimiento y la interacción social.

Como se ha mencionado, el concepto de competencias remite a la idea de aprendizaje significativo, ya que la noción de competencia tiene múltiples significados: la capacidad expresada mediante los conocimientos, las habilidades y las actitudes que se requiere para ejecutar una tarea en un entorno real o contexto específico, entre otras; todas sus acepciones presentan cuatro características en común: la competencia, el contexto, el resultado de un proceso de integración y los criterios de ejecución o desempeño.

Es toda planeación educativa es indispensable manejar las habilidades docentes necesarias para enseñar y se inicia con la planeación de los objetivos y manejo de estrategias. Para la licenciatura de Diseño Gráfico se puede emplear la multirreferencialidad (Huerta, 2007), que orienta las acciones educativas intencionales en función de los contextos profesionales.

El modelo por competencias profesionales integrales busca formar profesionistas que reconozcan el proceso de enseñanza-aprendizaje como un procedimiento flexible, abierto y permanente; y es importante considerar que la evolución de los contextos y de las necesidades requiere que los profesionistas identifiquen y enfrenten las competencias

emergentes; que afronten una vida profesional activa y en constante evolución, permitiendo adaptarse al cambio y aprender nuevas competencias.

Así mismo, el empleo de este enfoque incrementa las competencias pedagógicas, las cuales están vinculadas a los sujetos en formación y se centran principalmente en crear ambientes que favorezcan el aprendizaje, diseñar y operar estrategias en donde se respeten las necesidades de aprendizaje de los alumnos y se visualicen nuevas formas de trabajo que combinen técnicas, recursos de trabajo, nuevas tecnologías, recursos mediáticos y que sean participativas.

Philippe Perrenoud, en su libro *Diez nuevas competencias para enseñar* (2007), expone las competencias profesionales, que a decir del autor, representan un ideal en la proyección educativa y que se considera integran las competencias ya expuestas en el proceso educativo y que pueden ser aplicables en la enseñanza del Diseño Gráfico, siempre que se adapten a las condiciones y requerimientos de cada institución, lo que incluye, en primer instancia las características específicas del alumno y su contexto, dichas competencias son las siguientes:

1. Organizar y animar situaciones de aprendizaje: conocer los contenidos propios de la disciplina a enseñar y a partir de ellos determinar los objetivos de aprendizaje; plantear las estrategias de enseñanza, considerar errores y obstáculos del proceso como recursos de aprendizaje docente y del alumno y establecer recursos didácticos que lo impliquen en el proceso y en el producto.
2. Gestionar la progresión de los aprendizajes: detectar y afrontar situaciones que requieran adaptar la planeación educativa, desarrollar una visión longitudinal de los objetivos de enseñanza, determinar las teorías a emplear y su relación con las actividades de aprendizaje en un



- interés formativo; observar y evaluar a los alumnos en situaciones de aprendizaje, jerarquizar competencias y programarlas en un proceso progresivo.
3. Elaborar y hacer evolucionar dispositivos de diferenciación: manejar la heterogeneidad del grupo, en función de lo anterior hacer las gestiones necesarias para el proceso de enseñanza, trabajar con alumnos con dificultades de todo tipo para motivarlos e insertarlos en el proceso grupal, lo que incrementa su capacidad personal.
 4. Implicar a los alumnos en su aprendizaje y en su trabajo: fomentar el deseo de aprender, evidenciar la relación del conocimiento con los métodos de enseñanza para motivar un aprendizaje significativo, estructurar un organismo de alumnos como un consejo para negociar requerimientos específicos y proyectos, proponer actividades de formación opcionales e incentivar la generación de un proyecto personal.
 5. Trabajar en equipo: elaborar un proyecto de equipo para impulsar el trabajo grupal cooperativo y colaborativo, así como las interacciones personales que motiven un aprendizaje cognitivo y social, desarrollar y renovar los recursos pedagógicos, analizar y afrontar situaciones complejas y tratar de solucionar crisis o conflictos en el aula.
 6. Participar en la gestión de la escuela: elaborar, proponer y negociar proyectos institucionales que surjan de una necesidad del estudiante, participar en la administración de los recursos de la institución, dignificar la institución y difundir su aporte a la sociedad.
 7. Informar e implicar a los padres: organizar reuniones informativas y de debate, implicar a los padres en la valoración de la construcción de los saberes.
 8. Utilizar las nuevas tecnologías: emplear la tecnología; explotar el potencial didáctico de los programas de estudio o en caso necesario hacer las modificaciones pertinentes y establecer coherencia con los objetivos de enseñanza.
 9. Afrontar los deberes y los dilemas éticos de la profesión: prevenir la violencia o conflictos en el aula, la institución y su contexto; tratar de eliminar prejuicios y todo tipo de discriminación, abuso o mal uso de las relaciones sociales y educativas; participar en la generación de normas cívicas y sociales y motivar la convivencia y los beneficios que esta implica en el aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
 10. Organizar la propia formación continua: explicar claramente los lineamientos de proyectos, prácticas y procesos de aprendizaje, aplicar las competencias y controlar su jerarquización, según sea el caso del alumno, buscar una formación integral y óptima; negociar proyectos de formación común en clase y en la institución; implicarse en las tareas propias del sistema educativo, participar en la formación de los compañeros y aceptar la retroalimentación.

3.4.1. ELABORACIÓN DE COMPETENCIAS EDUCATIVAS

Es fundamental diseñar las competencias educativas para cada propuesta didáctica, determinar qué se pretende para desarrollar la estrategia que permita lograrlo. Para elaborar competencias educativas o curriculares se verbalizan las cualidades que pretenden construirse en el estudiante; éstas deben seguir un protocolo de reacción que incluya verbo, objeto directo y condición; donde hay un sujeto implícito. El *verbo* se redacta en tercera persona y en singular; el *objeto* directo contesta al cuestionamiento ¿qué hace el



verbo? y la *condición* precisa en qué situación emplea el sujeto al conocimiento planteado.

Por ejemplo, dentro del campo del Diseño Gráfico, en la asignatura de *Fundamentos del diseño*, podemos exponer la siguiente competencia: “*aplicar los elementos conceptuales del Diseño Gráfico para determinar la estructura compositiva de un mensaje sensitivo*” b : *aplica*; el objeto directo: *los elementos conceptuales del Diseño Gráfico*, que constituye el conocimiento que se pretende se adquiera; la condición es: *la estructura compositiva de un mensaje sensitivo*.

Laura Frade Rubio (*op. cit.*: 23) afirma que una vez redactada la competencia surge el cuestionamiento sobre qué debe aprender el estudiante para lograr la misma, es entonces cuando se realiza un proceso de separación de contenidos para identificar qué conocimiento, habilidad, destreza y actitudes que tienen que considerarse para replantear la competencia y se convierta en un precepto definitivo que lleve al conocimiento significativo.

El ejemplo *los elementos conceptuales del Diseño Gráfico* implica conocer los lineamientos estructurales de la imagen: punto, línea, plano y volumen; lo cual lleva a un conocimiento derivado de la habilidad de la investigación y la destreza del análisis para posteriormente aplicar, lo cual implica la destreza y habilidad de proyectar y diseñar. El hecho de manejar un *mensaje sensitivo* conlleva la actitud, actuar en función de un requerimiento definido y no de acuerdo a una preferencia libre, que si bien es cierto que expande la creatividad, limita la formación de la capacidad de flexibilidad y desarrollo en distintas temáticas.

Cada competencia cuenta con una serie de indicadores de desempeño, es decir, de pasos subsecuentes que definen su proceso de construcción y que construyen conductas y

comportamientos fundamentales; esta fase de la creación de competencias se llama *Análisis de tareas*.

Posteriormente se definen los indicadores de desempeño, que tiene dos funciones: determinar el contenido a trabajar en cada competencia y establecer el mecanismo de evaluación de quien aplica dicha competencia. Los niveles de desempeño pueden ser el resultado de la competencia o sólo un indicador, es decir, se pueden referir al contenido o a la complejidad de la misma.

La educación por competencias aplica los conocimientos con diferentes habilidades del pensamiento y destrezas definidas para varios contextos; así el aprendizaje contempla las siguientes fases, que se desarrollan en un campo neuropsicológico, es decir, la relación que se establece entre el cerebro y la conducta:

- Sensación: es el estímulo inicial.
- Percepción: captación de la utilidad del conocimiento.
- Atención: determina la utilidad concreta del aprendizaje.
- Memoria de trabajo: retoma el estímulo y establece que se necesita para lograrlo.
- Pensamiento consciente: proceso mental que analiza, sintetiza, hace juicios, toma decisiones, crea propuestas, dirige la acción mental, regula la conducta y controla las acciones a realizar dentro del proceso.
- Emoción: desempeño específico de una actitud derivada del proceso anterior y que regula el proceso cognitivo.

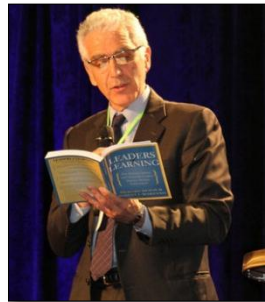
3.4.2. HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

Lo anterior muestra que el desarrollo de las competencias requiere la adquisición de varios conocimientos simultáneos y subsecuentes a través de habilidades del pensamiento y destrezas.



Las habilidades del pensamiento más conocidas son las *micrológicas*, fueron establecidas como grados del dominio del conocimiento por Benjamín Bloom, se utilizaban como niveles para diseñar objetivos o reactivos de exámenes e incluía verbos para determinar la conducta que el docente debía lograr en el alumno durante el proceso de enseñanza-aprendizaje; actualmente desarrollan grados de competencias. Se presentan como verbos en infinitivo y cada uno maneja una función específica dentro del conocimiento y su aplicación.

La taxonomía de Bloom se relacionan con las habilidades necesarias en el estudio, la investigación y el diseño, establecidas por Robert Marzano;³³ estas últimas son denominadas habilidades del pensamiento *macrológicas*, y son consideradas como áreas de pensamiento superior, ya que ayudan a utilizar, producir y crear más conocimiento sobre el ya aprendido, las habilidades que desarrolla son:



Robert Marzano.
<http://ponsuke2.s98.xrea.com/yg3/img.php?s=MARZANO>

1. Toma de decisiones: contempla varias opciones en más de un contexto para determinar ventajas, desventajas, costos y beneficios.
2. Pensamiento ejecutivo: conceptualización y elaboración de planes y proyectos.

3. Pensamiento crítico: proceso que compara fenómenos, elementos, situaciones y condiciones, es un proceso racional y emotivo.
4. Pensamiento autónomo: juicios independientes sin considerar el contexto en forma invasiva.
5. Pensamientos sistémico: capacidad de pensar observando todos los elementos que interactúan en el proceso y su relación entre ellos.
6. Pensamiento científico: aplica del razonamiento científico en la solución de problemas.
7. Pensamiento morfogénico: capacidad de pensar identificando el factor más importante del sistema, en torno al cual se puede generar la reproducción del mismo o la solución.
8. Pensamiento epistémico: capacidad de reconocer la perspectiva de otra persona; considera el punto de vista por ámbitos del conocimiento.
9. Pensamiento creativo: capacidad de plantear soluciones inexistentes.
10. Pensamiento propositivo: genera propuestas útiles para negociar frente a las ideas y demandas de otra persona y conciliar criterios.
11. Pensamiento alternativo: capacidad de puntualizar alternativas ante problemáticas definidas, no es importante en este punto la originalidad, sino el énfasis en la solución del problema.
12. Pensamiento asertivo: capacidad de identificar las preferencias y aversiones propias y señalarlo de la mejor manera en el momento oportuno.

33. Robert J. Marzano. Orador, profesor e investigador educativo estadounidense, ha realizado investigación educativa y la teoría sobre los temas de la evaluación basada en estándares, la cognición, las estrategias de enseñanza de alto rendimiento, el liderazgo de la escuela y el desarrollo de programas.



13. Pensamiento holístico: capacidad de integrar y aplicar todos los pensamientos anteriores.

3.4.3. FORMACIÓN DE OBJETIVOS SEGÚN BLOOM Y MARZANO

El término de taxonomía de Benjamín Bloom aborda los dominios del aprendizaje que pueden manejarse como los objetivos del proceso de aprendizaje, es decir, que después de realizar dicho proceso, el estudiante debe tener nuevas habilidades y conocimientos.

Desarrolla tres dominios de actividades educativas: cognitivo, afectivo y psicomotor; las operaciones mentales pueden clasificarse en seis niveles de complejidad creciente, el desempeño en cada uno depende del dominio en los niveles precedentes, donde la capacidad de evaluar es el nivel más alto de la taxonomía cognitiva; al mismo tiempo muestra una visión global del proceso educativo y promueve la educación bajo un parámetro holístico.

Dimensiones en la taxonomía de objetivos de la educación de Benjamin Bloom:

1. Dimensión afectiva: contempla cómo las personas se relacionan emocionalmente, apelan a la conciencia y crecimiento en actitud, emoción y sentimientos. Desarrolla cinco niveles que se presentan de menor a mayor:

- Recepción: el estudiante atiende pasivamente.
- Respuesta: participa activamente en el proceso de aprendizaje.
- Valoración: estimación de un objeto, fenómeno o información.
- Organización: agrupa diferentes valores, informaciones e ideas y las acomoda dentro de su propio

esquema; comparando, relacionando y elaborando lo que han aprendido.

- Caracterización: maneja un valor particular que ejerce influencia en su comportamiento de modo que se torna una característica. Si el estudiante no es motivado, el interés por aprender es muy bajo.

2. Dimensión psicomotora: habilidad para manipular físicamente una herramienta o instrumento; busca el cambio de la conducta o aptitudes; comprende los siguientes niveles: percepción, disposición, aspecto mecanismo, respuesta compleja, adaptación y creación.

3. Dimensión cognitiva: habilidad para pensar sobre los objetos de estudio, sus objetivos del dominio giran en torno del conocimiento y la comprensión de cualquier tema. Hay seis niveles en orden ascendente:

- a) Conocimiento: muestra dominios previos por medio de hechos evocables, términos, conceptos básicos y respuestas; conocimiento de terminología o hechos específicos; clasificaciones y categorías, criterios, metodología; conocimientos universales y abstracciones, principios y generalizaciones, teorías y estructuras.

Verbos que expresan las acciones de este nivel: escribir, describir, enumerar, etiquetar, reproducir, seleccionar, enlistar, hacer, nombrar, decir, definir.

- b) Comprensión: entendimiento demostrativo de hechos e ideas por medio de la organización, comparación, traducción, interpretación, y extrapolación.

Verbos: clasificar, citar, convertir, describir, estimar, explicar, generalizar, ejemplificar, exponer, resumir, ilustrar y parafrasea.



- c) Aplicación: uso de conocimiento nuevo; resolver problemas en nuevas situaciones aplicando el conocimiento adquirido.

Verbos: usar, recoger, calcular, construir, controlar, determinar, establecer, incluir, producir, proyectar, proporcionar, relacionar, solucionar, transferir, aplicar, resolver, utilizar, demostrar, informar, aplicar, relatar, contribuir y administrar.

- d) Análisis: estudio de la información identificando motivos o causas; hacer inferencias y encontrar evidencia para fundamentar generalizaciones: análisis de los elementos, de las relaciones y de los principios de organización.

Verbos: analizar, discriminar, categorizar, distinguir, comparar, ilustrar, contrastar, precisar, separar, limitar, priorizar, subdividir, construir y diagramar.

- e) Síntesis: compilación de información combinando elementos en un patrón nuevo o proponiendo soluciones alternativas.

Verbos: crear, adaptar, anticipar, planear, categorizar, elaborar, hacer hipótesis, inventar, combinar, desarrollar, comparar, comunicar, compilar, componer, contrastar, expresar, formular, integrar, modificar, reconstruir, reorganizar, revisar, estructurar, sustituir, validar, facilitar, generar, incorporar, iniciar y reforzar.

- f) Evaluación: presentación de opiniones y valoraciones analizando la información, la validez de ideas o la calidad de una obra en relación con un conjunto de criterios: juicios en términos de evidencia interna y juicios en términos de criterios externos.

Verbos: valorar, comparar, contrastar, concluir, justificar, criticar, ayudar, decidir, definir, juzgar e interpretar.

Bloom profundizó en el estudio de los objetivos educativos para proponer la idea de que cualquier tarea favorece en mayor o menor medida uno de los tres dominios psicológicos principales: cognoscitivo, afectivo o psicomotor.

Busca que el aprendizaje de los alumnos sea organizado en una jerarquía en niveles cognoscitivos, desde lo más simple hasta lo más complejo.

El dominio cognitivo se ocupa de la capacidad de procesar y utilizar la información de una manera significativa; el afectivo de las actitudes y las sensaciones que resulta el proceso de aprendizaje y el dominio psicomotor implica habilidades motoras o físicas.

El estudiante por medio de las actividades, logra las destrezas y conocimiento del nivel que se especifica en los objetivos.

En tabla que se presenta en la siguiente página se exponen las características principales de las Taxonomías de Bloom, donde se fusiono la información que se recuperó de estos vinculos:

<http://www.taringa.net/posts/info/9647526/La-taxonomia-de-Bloom.html> y de la tabla de verbos didácticos ubicada en

<https://www.google.com.mx/search?q=benjamin+bloom+taxonomia&biw=1366&bih=600&tbn=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=2m>

3. ENFOQUE DE ENSEÑANZA CON BASE EN LAS COMPETENCIAS



CATEGORÍA	CONOCIMIENTO *Recopilar información.	COMPRENSIÓN * Confirmación. * Interpretar.	APLICACIÓN * Aplicar el conocimiento.	ANÁLISIS (Orden Superior) *Dividir. *Desglosar.	SÍNTESIS (Orden superior) *Reunir. *Incorporar. *Construir relaciones.	EVALUAR (Orden Superior) *Analizar el resultado.
Descripción de habilidades:	Observación y evocación de información: conocimiento de fechas, eventos, lugares; conocimiento de las ideas principales; dominio de la materia.	Percibir la información; comprender el significado; trasladar los conocimientos a nuevos contextos; interpretar hechos; comparar, contrastar; ordenar, agrupar; inferir las causas predecir las consecuencias.	Hacer uso de la información; utilizar métodos, conceptos, teorías, en situaciones nuevas; solucionar problemas usando habilidades o conocimientos.	Encontrar patrones; organizar las partes; reconocer significados ocultos; identificar componentes.	Utilizar ideas viejas para crear otras nuevas; generalizar a partir de datos suministrados; relacionar conocimiento de áreas diversas; predecir conclusiones derivadas.	Comparar y discriminar ideas; dar valor a la presentación de teorías; escoger basándose en argumentos razonados; verificar el valor del conocimiento.
Actividad del alumno:	Recordar y reconocer información e ideas, así como principios.	Esclarecer, comprender o interpreta información en base a conocimiento previo.	Seleccionar, transferir, y utilizar datos y principios para completar una tarea o solucionar un problema.	Diferenciar, y relacionar las conjeturas, hipótesis, evidencias o estructuras de preguntas o aseveraciones.	Generar, integrar y combinar ideas en un producto, plan o propuesta nuevos para el estudiante.	Valorar, evaluar o criticar con base en estándares y criterios específicos.
Verbos que se convierten en objetivos didácticos:	Abocar, agrupar, apuntar, citar, contar, definir, describir, designar, determinar, distinguir, enlistar, enumerar, enumerar, enunciar, escribir, examinar, explicar, identificar, indicar, localizar, marcar, memorizar, mencionar,	Argumentar, asociar, clasificar, codificar, comparar, comprobar, concluir, concretar, contrastar, convertir, criticar, decir, decodificar, deducir, definir, demostrar, describir, discriminar, discutir, discutir, distinguir, ejemplificar, estimar, explicar, expresar, extrapolar, extender, generalizar, identificar, identificar, ilustrar, inferir, interpretar, jerarquizar, juzgar, localizar, mostrar,	Aplicar, aprovechar, calcular, clasificar, combinar, completar, construir, comprobar, delinear, demostrar, describir, discutir, distinguir, dramatizar, ejemplificar, eliminar, emplear, esbozar, escoger, estructurar, examinar, explicar, experimentar,	Analizar, abstraer, aislar, arreglar, calcular, categorizar, clasificar, contrastar, criticar, comparar, conectar, cuestionar, debatir, describir, descomponer, designar, detallar, determinar, describir, desglosar, detallar, determinar, diagramar, diferenciar, discriminar,	Administrar, agrupar, agregar, apresar, apoyar, argumentar, categorizar, clasificar, compilar, comparar, componer, combinar, concebir, conceptualizar, construir, convencer, concluir, crear, criticar, decidir, dirigir, diseñar, discriminar, distribuir, ensamblar, elegir, erigir, escoger, estimar,	Acordar, apreciar, aprobar, apoyar, argumentar, calificar, categorizar, combinar, comparar, concluir, contrastar, criticar, defender, demostrar, describir, decidir, diseñar, elegir, evaluar, explicar, fundamentar, generalizar, integrar, juzgar, medir, modificar,

3. ENFOQUE DE ENSEÑANZA CON BASE EN LAS COMPETENCIAS



	mostrar, nombrar, ordenar, organizar, parear, recoger, reconocer, recordar, referir, registrar, relacionar, relatar, repetir, reproducir, rotular, seleccionar, señalar, subrayar, tabular.	narrar, opinar, ordenar, ordenar, organizar, parafrasear, predecir, pronosticar, reafirmar, reconocer, renunciar, reportar, resumir, revisar, revisar, seleccionar, sintetizar, sostener, traducir, traducir, transcribir, transformar, ubicar.	ilustrar, interpretar, interpolar, manejar, manipular, medir, modificar, mostrar, obtener, operar, organizar, practicar, preparar, probar, producir, programar, relacionar, relatar, representar, resolver, redactar, tabular, trazar, seguir, solucionar, transferir, usar, utilizar.	distinguir, dividir, enunciar, especificar, examinar, experimentar, explicar, fraccionar, identificar, ilustrar, inferir, inventar, investigar, omitir, ordenar, pedir, relacionar, seleccionar, señalar, separar, seccionar, reflexionar, valorar.	esquemmatizar, establecer, estructurar, evaluar, explicar, exponer, formular, fundamentar, generar, justificar, juzgar, inventar, medir, modificar, narrar, organizar, planear, predecir, preparar, probar, producir, programar, proponer, proyectar, reacomodar, redactar, recopilar, recomendar, reconstruir, reunir, reorganizar, reparar, relacionar, seleccionar, sintetizar, sustentar, trazar, valorar, valorar, verificar.	opinar, predecir, precisar, probar, revisar, reafirmar, refutar, reescribir, relacionar, reordenar, seleccionar, sustituir, sustentar, tazar, valorar, valorar, verificar.
--	---	---	--	---	--	--



Terry Anderson.
http://www.huffingtonpost.com/magda-abufadil/ex-ap-hostage-terry-ander_b_225822.html

Terry Anderson³⁴ realizó en 2001 un profundo análisis de las taxonomías propuestas por Benjamín Bloom en 1956.

Comparativo los niveles originales: conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación, con los que él propone: memorizar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear.

Así se generan las Dimensiones Cognoscitivas Bloom-Anderson:

1. Memorizar: recordar, reconocer información específica como: hechos, sucesos, fechas, nombres, símbolos, teorías y definiciones.
2. Comprender: entender el material que se ha aprendido; lo cual se demuestra cuando se presenta la información de otra forma se transforma, se buscan relaciones, se asocia, se interpreta (explica o resume) o se presentan posibles efectos o consecuencias.
3. Aplicar: usar el conocimiento y destrezas adquiridas en nuevas situaciones.

34. Terry Anderson. Profesor a la Universidad de Athabasca, Canadá, ha realizado importantes aportaciones a la investigación, la enseñanza y el servicios.



4. Analizar: descomponer el todo en sus partes, se solucionan problemas a la luz del conocimiento adquirido y se razonan.
5. Evaluar: enjuiciar o valorar la base de criterios establecidos.
6. Crear: crear, mejorar, optimizar o se hace algo original.

Por su parte, Robert Marzano propone en el año 2000 lo que él llama *Una nueva taxonomía de objetivos educativos*; la cual complementa la taxonomía de Bloom, así como el contexto actual del aprendizaje basado en los programas oficiales de estudio. Es un modelo de destrezas del pensamiento que incorpora un amplio rango de factores relacionados con el modo en que piensan los estudiantes y provee una teoría que fundamenta la investigación para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La taxonomía de Marzano está constituida por tres sistemas fundamentales para desarrollo del pensamiento y el aprendizaje: autosistema, sistema metacognitivo y sistema cognitivo.

1. Autosistema: convicciones acerca de la importancia del conocimiento, de la eficiencia y emociones asociadas con el mismo. Cuando se comienza una nueva tarea, el autosistema decide si se continúa con el comportamiento vigente o se realiza la nueva actividad.
2. Sistema metacognitivo: especifica las metas del aprendizaje, monitoreo de la ejecución del conocimiento en claridad y precisión, fija las metas y analiza su alcance.
3. Sistema cognitivo: recuperación del conocimiento (recuerdo y ejecución), comprensión (síntesis y representación), análisis (concordancia o correspondencia: cla-

sificación y análisis de error) y aplicación. El sistema cognitivo procesa toda la información necesaria y el área del conocimiento provee el contenido:

Marzano identifica tres áreas centrales de las reformas necesarias para mejorar la escuela:

- Fomentar y sostener las estrategias de enseñanza de todo el sistema.
- Proveer retroalimentación efectiva a los estudiantes.
- Construcción de un vocabulario académico estudiantil.

La tabla correspondiente se encuentra en la sección de Anexo del presente trabajo.

Basándonos en lo anterior, para que una competencia se desarrolle sigue las siguientes condiciones:

1. Interrelación constante entre personas y ambiente, ya que el conocimiento se produce por mediación, es decir, por interrelación social.
2. El proceso de aprendizaje se da por acciones y elementos subsecuentes.
3. El estudiante experimenta, problematiza, busca causas y efectos en situaciones reales.
4. Se emplea el conocimiento a través de múltiples habilidades del pensamiento; así se conoce, analiza, sintetiza, se toman decisiones y se hacen hipótesis.
5. Se establecen prioridades para aplicar el conocimiento, interactuando con el medio.

Jerome Seymour Bruner afirma que para que el aprendizaje se construya, deben existir el diseño de una estrategia que permita a la persona apropiarse del conocimiento, es decir,



debe haber una mediación, una interrelación entre personas que conforman redes de conocimientos, pueden ser pares, como compañeros o no serlo, como padres e hijos, docente y alumno.

De acuerdo con Laura Frade Rubio (2008), la planeación por competencias sigue la siguiente secuencia de pasos:

1. Elegir la competencia a trabajar dentro del plan o programa de estudios correspondiente.
2. Identificar los indicadores de desempeño que definen el contenido que se quiere tratar.
3. Determinar qué habilidades, destrezas y actitudes son indispensables para desempeñar la competencia que se busca desarrollar.
4. Separar por columnas: indicador de desempeño, conocimiento, habilidades, destreza y actitud.
5. Elegir situaciones didácticas óptimas para propiciar la adquisición de la competencia.
6. Diseñar la secuencia de actividades de la situación que resolverá el aspecto cognitivo.
7. Generar una actividad de cierre en que se asentaran los conocimientos claves.
8. Establecer los materiales que se van a usar en las situaciones didácticas.
9. Definir los instrumentos de evaluación.

El modelo de competencias aplicado en la enseñanza del Diseño Gráfico implica, al igual que en todos los casos, la

formación profesional integral, la relación entre teoría y práctica; considera las capacidades y conocimientos que se requieren en el proceso creativo; para esto se requiere que se elaboran objetivos educativos que permitan identificar las habilidades docentes y del alumno.

Concluimos retomando las recomendaciones que hacen Antony Zabala y Laia Arnaw en su libro *11 ideas claves. Como enseñar y aprender competencias* (2008), donde exponen los siguientes puntos para aplicar en la enseñanza mediante competencias:

- Concientizarse sobre el hecho que las competencias superan el aspecto memorístico, ya que contempla el procesual y actitudinal.
- Identificar lo que cada persona necesita para dar respuesta a los problemas a los que se enfrenta a nivel cognitivo, personal y social.
- Es recomendable no establecer antagonismos entre sistemas educativos como tradicional, escuela nueva, entre otros; sino complementarlos fusionando los benéficos que cada uno ofrece en bien de una formación integral.
- Definir y establecer desde el principio del proceso educativo las finalidades de las competencias para proyectar su utilidad real.
- Las competencias escolares deben abarcar el ámbito social, interpersonal, personal y profesional
- Dotar de sentido al aprendizaje.



- Generar formas de aprendizaje que resuelvan situaciones y conflictos de distinto tipo: cognitivo, interpersonal, social.
- Analizar la competencia como una metadisciplina.
- Generar competencias para la vida.
- Definir estrategias metodológicas para las competencias como su enfoque globalizador.
- Conocer el grado de dominio del conocimiento del estudiante mediante la evaluación.



4. ESTUDIO DE CASO: MATERIA DE DISEÑO EN LA UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO

La educación es un arma de construcción masiva.
Marjane Strapi.



La finalidad de este trabajo es proponer la reestructuración de los programas de estudio de la materia de Diseño en la licenciatura de Diseño Gráfico que se imparte en la Universidad Privada del Estado de México, concretamente en Ecatepec, en el plantel de Alberto Saba Tauchi; por lo que en este capítulo se analiza la institución y su contexto geográfico y educativo, para contar con las herramientas necesarias que habiliten el diseño y la realización de la propuesta.

Abordamos concretamente el plantel Alberto Saba Tauchi porque es nuestro objeto de estudio inmediato; sin embargo, no se incluye el nombre del plantel ni su localización en el título del proyecto porque se espera que la propuesta se extienda a toda la oferta educativa de la UPEM, que imparte la licenciatura en los planteles de Ecatepec, Texcoco, Tecamac, Ixtapaluca y en la Universidad Privada del Centro (Pachuca, Hidalgo).

La Universidad Privada del Estado de México es una institución educativa de nivel superior, cuenta con instalaciones en el Estado de México, Hidalgo, Yucatán y Michoacán; el área que compete al presente es el Estado de México, que a su vez cuenta con planteles en Texcoco, Ixtapaluca, Tecamac, San Juan Teotihuacán y Ecatepec.

4.1. CONTEXTO DE LA UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO



Glifo que representa al municipio de Ecatepec.
Municipio-de-Ecatepec-de-Morelos

Ecatepec es el Municipio número 33 del Estado de México, forma parte de la zona metropolitana de la ciudad de México.

Etimológicamente su nombre proviene del náhuatl *Ehecatl* viento y *tepetl* en el cerro, en el *cerro del viento*. *Ehecaltepetl* es su nombre real prehispánico y es una advocación o nombre alterno al dios mexica *Quetzalcóatl* o *Dios del viento*.

El glifo que lo representa es un monte con *Quetzalcóatl* en la parte superior representado por la cabeza estilizada de un ave.

Por el decreto oficial No. 32, publicado en septiembre de 1997 se le dio al Municipio el nombre de Ecatepec de Morelos con el fin de honrar la memoria del general José María Morelos y Pavón¹ debido a que murió en este lugar en 1815 y se encuentra sepultado a un lado de la catedral del San Cristóbal, dentro del atrio de la misma; también se consideró el hecho de proyectar una identidad que lo asocie a los valores que representa este héroe de la independencia.

Ecatepec se encuentra al noroeste de la ciudad de México, pertenece a la región III- Texcoco del Estado de México; colinda al norte con los Municipios de Tecamac y Coacalco de Berriozába, al sur con Nezahualcóyotl, al este con Acolman, Atenco y Tizayuca, al oeste con Tlalnepantla y Tultitlán y al sur con la delegación Gustavo A. Madero.

1. José María Tecló Morelos Pérez y Pavón (1765-1815). Sacerdote, militar insurgente y patriota mexicano, que organizó y participó en la segunda etapa de la Guerra de Independencia de México. (1811-1815).

4. ESTUDIO DE CASO: MATERIA DE DISEÑO EN LA UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO



Según el censo del Instituto Nacional de Estadística y Geografía INEGI del 2014, la población total del municipio era de 1 656 107 personas, esta corresponde a los pueblos de San Pedro Xalostoc, Santo Tomás Chiconautla, San Isidro Atlautenco, San Andrés de la Cañada, Santa Clara Coatitla, Santa María Tulpetlac, Santa María Chinautla y Guadalupe Victoria, así como 6 ejidos, 12 barrios, 163 fraccionamientos y 359 colonias.

Hasta antes de los años 40's su economía se basaba en el sector primario con la agricultura, ganadería, entre otros; posteriormente comenzaron a llegar a la localidad empresas industriales, las primeras fueron *Abastos de México* en 1932 y *Kelvinator y Almexa* en 1938.

Actualmente su economía se basa en la industria, el comercio y servicios, con variadas empresas, algunas totalmente mexicanas como *Grupo Jumex* y *La Costeña*; también existe una importante y creciente economía subterránea.



Palacio municipal de Ecatepec.

<https://www.google.com.mx/search?q=escudo+del+estado+de+m%C3%A9xico&tbm>

San Cristóbal Ecatepec es el barrio central y además la cabecera municipal de Ecatepec de Morelos. Este pueblo se encuentra en la zona más antigua del Municipio; en su centro se ubica su patrimonio histórico de la época de la colonia española en México y a su alrededor una zona de construcción más moderna con zona habitacional y tiendas comerciales.

Dentro de los lugares de interés social y cultural se encuentran: el Museo de Historia Natural, la Casa de la Cultura José Ma. Morelos y Pavón, el Faro del Viento, el Zócalo de

Ecatepec, la Casa de Morelos-Museo, el Museo de Historia Natural, el Albarradón de San Cristóbal, entre otros.

En la Casa de Morelos se imparten cursos abiertos a todo público, donde se puede aprender guitarra, pintura, cestería, pintura y baile regional y se montan exposiciones itinerantes y temporales, pueden participar las universidades que circundan la zona, como ha ocurrido con la UPEM.

En el Estado de México, entidad a la que pertenece Ecatepec, así como en la periferia norte del Distrito Federal, están las zonas donde los pobladores del municipio se desempeñan laboralmente en forma recurrente, la demanda de empleos se centra en la industria, el transporte y la docencia debido a las múltiples instituciones educativas particulares y públicas que tiene, principalmente de las primeras, también existe comercio, la música con mariachi y grupo regionales, la impresión con múltiples imprentas y rótulos.



Escudo del Estado de México.
<https://www.google.com.mx/search?q=escudo+del+estado+de+m%C3%A9xico&tbm>

En las vacantes generales hay impresores, aprendices de impresión, mecánicos automotriz e industrial, operador de transporte, guardias de seguridad, auxiliar administrativo, ayudantes generales, vendedores, educadoras, abogados, asesores, arquitectos, subgerentes de restaurantes, diseñador gráfico, diseñador industrial, personal de limpieza, ejecutivos telefónicos, médicos, enfermeras, así como numerosos puestos del empleo informal.

Actualmente existe la siguiente demanda profesional y laboral: gerencia comercial, programador Java Jr., programador NET Jr. y Sr., ingeniero químico, contador público,



ing. mecánico, ing. electrónico: licenciado en humanidades, en comunicación humana, en pedagogía, en ciencias sociales, en diseño gráfico; ejecutivo en ventas, asesor de crédito, técnico laboratorista, cheff, gerente de tiendas de autoservicio, asesor financiero, técnico en citología, dirección de preescolar, promotor de inmobiliario, ing. mecánico, agente promotor, gerente de tiendas, recursos humanos, turismo, ejecutivo de ventas, gerente de calidad, docencia en educación superior —licenciatura de aeronáutica, informática, mercadotecnia, ing. industrial, contador público, administración, historia, economía, estadística, nutrición, antropología forense, administrativo de recursos humanos, industrial, enfermería, mecatrónica, mecánica, gastronomía, diseño gráfico, entre otros—, docencia en nivel medio superior y más.

Como se ha mencionado, en la zona central de municipio se encuentran numerosas imprentas y negocios de rótulos, los cuales requieren técnicos y pasantes de la licenciatura de Diseño Gráfico; en el cuadro principal de San Cristóbal hay negocios que solicitan diseñadores no titulados, como ayudantes de procesos creativos de mediana difusión.

La educación en Ecatepec

La educación se encuentra normalizada de manera general en el Municipio a través de Dirección de Educación de Ecatepec, ubicada en el Palacio Municipal, que se encarga de regular y legalizar las instituciones de enseñanza, desde preescolar hasta superior; lo cual se realiza bajo los términos que imponen los siguientes departamentos:

- Dirección de Educación y Cultura.
- Coordinación Administrativa.
- Subdirección de Educación.
- Departamento de Servicio Social y Prácticas Profesionales.

- Subdirección de Cultura.
- Coordinación de Bibliotecas.
- Subdirección de Educación Básica Estatal.
- Jefatura del Departamento de Infraestructura Educativa.
- Jefatura del Departamento de Educación Escolarizada.
- Subdirección de Educación Básica Federal.
- Departamento de Educación Abierta y a Distancia.
- Subdirección del Deporte.
- Departamento de Promoción y Estímulos al Deporte.

Ecatepec cuenta con 692 centros de educación preescolar, 620 primarias, 247 secundarias; 125 preparatorias y 35 instituciones de educación superior, de las cuales sobresalen las siguientes:

Instituciones públicas:

- Tecnológico de Estudios Superiores Ecatepec (TESE).
- Unidad Pedagógica de Ecatepec.
- Unidad Pedagógica Nacional 153. Campus Ecatepec.
- Universidad Autónoma del Estado de México. Campus Ecatepec.
- Universidad Estatal del Valle de Ecatepec. UNEVE.
- Universidad Mexiquense del Bicentenario. Campus Ecatepec.

Instituciones privadas:

- Centro Educativo Grupo CEDVA Plantel Ecatepec.
- Centro Universitario Buckingham.
- Centro Universitario Interamericano.
- Centro Universitario Oparin.
- Colegio de Estudios Superiores Liceo Londres.
- Colegio Universitario del Valle de México.
- Instituto Técnico y Bancario San Carlos.
- Instituto Universitario y Tecnológico Modelo.

4. ESTUDIO DE CASO: MATERIA DE DISEÑO EN LA UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO



- Universidad de Ecatepec.
- Universidad del Nuevo México.
- Universidad Europea.
- Universidad Insurgentes. Plantel Cd. Azteca.
- Universidad Interglobal.
- Universidad Municipal de Ecatepec de Morelos (UNIME).
- Universidad Privada del Estado de México (UPEM). Campus Ecatepec.
- Universidad Tecnológica de México (UNITEC). Campus Ecatepec.
- Universidad Victoria. Plantel Ecatepec.

Con los datos presentamos concluimos que es una zona principalmente industrial, de comercio informal y educativa, debido a que existen, como se ha mencionado, numerosas instituciones educativas en la zona; entorno que motiva la competencia académica y laboral.



4.2. PROPUESTA EDUCATIVA DE LA UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO

La Universidad Privada del Estado de México es una institución de nivel superior que cuenta con los siguientes planteles en cuatro estados del país que manejan oferta escolarizada, flexible, de salud, profesionistas asociados y posgrado. Su lema es: *Educación constante, servicio de excelencia.*



Marca de la Universidad Privada del Estado de México.

<http://www.brandprofiles.com/>

1. Universidad Privada del Estado de México (UPEM). Planteles:

- a) Ecatepec:
Rectoría (Av. Revolución No. 46, esq. Emiliano Carranza. San Cristóbal Ecatepec.), Gastronomía, Odontología y Alberto Saba Tauchi.
- b) Texcoco: Av. del Trabajo No. 17. San Andrés. Chiautla, Texcoco.
- c) Tecámac: Calle Hidalgo No. 4. Col. Centro. Tecámac.
- d) Ixtapaluca: Calle Zaragoza No. 55. Col. La Venta Ixtapaluca.
- e) Pirámides: Av. Belem No. 67. Santa María Coatlán. San Juan Teotihuacán.

2. Universidad Privada del Centro (UPC):
Av. Oaxaca No. 503. Col. Javier Rojo Gómez. Pachuca, Hidalgo.

3. Universidad Privada de la Península (UPP):
Av. Jacinto Canek No. 739. Col. Bojórquez. Mérida, Yucatán.

3. Universidad Privada de Michoacán (UPM): Romero No. 9 Zona Centro de Pátzcuaro, Michoacán.



Marca de la Universidad Privada del Centro.

Marca de la Universidad Privada Pirámides.

Marca de la Universidad Privada de la Península.

de la Universidad Privada de Michoacán.

<http://www.upemex.edu.mx/>

Antecedentes

En el año 2000 surge el Centro Universitario Privado del Estado de México (CUPEM) como un proyecto educativo que ofrece una alternativa de formación profesional en la zona; posteriormente cambia su nombre a Universidad Privada del Estado de México (UPEM), implementando nuevos programas académicos y extendiéndose a distintas zonas geográficas.

Ideario institucional

Para la Universidad Privada del Estado de México es de suma importancia contar con un ideario que sustente su filosofía educativa y sea base de su propuesta académica en las distintas licenciaturas que imparte, la cual se basa en los siguientes puntos:

1. Misión institucional: garantizar una educación integral de calidad, formando profesionistas comprometidos con su país y con los desafíos que implica la globalización, aportando profesionistas con un alto sentido ético y con



las aptitudes y actitudes necesarias para afrontar los retos laborales y sociales del mundo actual.

2. Visión institucional: construirse como una institución educativa más comprometida con su entorno, avalando su calidad con certificaciones que garanticen la excelencia académica y servicios de calidad, con un cuerpo académico altamente calificado, a fin de apoyar el desarrollo de la comunidad estudiantil a través de su formación humana y profesional, coadyuvando al crecimiento de la región en la búsqueda de un país más justo, competitivo y con mayores oportunidades para todos.
3. Valores institucionales: la Universidad Privada del Estado de México inculca a través de sus actividades académicas y administrativas los siguientes valores: honestidad, justicia, responsabilidad, respeto, liderazgo, creatividad, solidaridad y reflexión.

Política educativa

La Universidad Privada de Estado de México sigue el plan educativo de la Secretaría de Educación Pública (SEP) por lo cual se encuentra registrada en el Sistema de Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE).

Esta dependencia de la autoridad educativa que rige y normaliza instituciones y universidades privadas en el territorio nacional, en virtud del cual se determina incorporar un plan y programas de estudio que un particular imparte o pretende impartir en el sistema educativo mexicano.

La UPEM correspondiente al Estado de México, plantel que abarca la presente investigación, está dada de alta en la Dirección General de Educación Superior Universitaria (DGESU), organismo que depende de la Subsecretaría de Educación Superior y que participa en la elaboración y gestión de las políticas públicas vinculadas a la educación

superior, evalúa y otorga reconocimiento de validez oficial a los programas académicos de las instituciones particulares de educación superior con base en la Ley General de Educación, así como criterios de calidad educativa y de pertinencia social, entre otras disposiciones aplicables.

Asimismo autentica los certificados, títulos, diplomas o grados que se expidan por las Instituciones de Educación Superior (IES) y que son competencia de la DGESU; también otorga revalidaciones y equivalencias de estudios para la educación superior conforme a las disposiciones legales y a los lineamientos aplicables. (Información recuperada de: <http://www.dgesu.ses.sep.gob.mx/acerca/dgesu.aspx>).

El registro de la Universidad Privada del Estado de México lo expidió la Subsecretaría de Educación Superior, a través de la Dirección General de Profesiones, y avala los siguientes parámetros:

- Nombre de la Institución: Universidad Privada del Estado de México.
- Dirección: Av. Revolución No. 46, 66 y 7, Agricultura No. 41, y Nicolás Bravo No. 34. Col. San Cristóbal Centro. Ecatepec de Morelos.
- Entidad: México.
- Persona moral: UPEM, Sociedad Civil.
- Clave de la UPEM: 150449.
- Nivel: licenciatura.
- Modalidad: escolarizada.
- Estatus: RVOE.
- No. de acuerdo: 2005096.
- Fecha de inicio: 20005-02-28.
- Tipo de reconocimiento: Federal.
- Programa: en Diseño Gráfico.
- Clave de licenciatura de Diseño Gráfico: 71302.



El registro anterior, de acuerdo al documento *Planteamiento de la Licenciatura de Diseño Gráfico en la Universidad Privada del Estado de México*, proporcionada por la institución, aplica en los siguientes rubros:

- En función de la Ley Reglamentaria del Artículo 5to. Constitucional relativo al ejercicio de profesiones en el Distrito Federal y el Valle de México. Abala el título profesional como un documento expedido por instituciones del Estado o descentralizadas y por instituciones particulares que tengan reconocimientos de validez oficial, a favor de la persona que haya concluido sus estudios correspondientes o que haya demostrado tener los conocimientos necesarios de conformidad con esta.
- En la República Mexicana para obtener un título profesional es necesario cumplir con el requisito del Servicio Social como un trabajo de carácter temporal y mediante retribución que ejecuten y presten los profesionistas y estudiantes en interés de la sociedad y el Estado.
- Acuerdo No. 1/SPC: tutela que se presente el orden en que se deben cursar los estudios y prohibir a las instituciones que inscriban a los alumnos que no hayan cubierto el antecedente académico necesario para cursar un determinado nivel educativo.
- Acuerdo No. 243: presenta las bases generales de autorización y reconocimiento de validez oficial de estudios de tipo superior. Este acuerdo secretarial brinda certeza jurídica a los particulares que pretenden impartir estudios en México, garantiza que la autoridad no exija mayores requisitos que los establecidos aquí.
- Acuerdo No. 279 validez en la Educación Superior: especialidad, maestría y doctorado, así como opciones terminales previas a la conclusión de la licenciatura.

- Acuerdo No. 286: establece los lineamientos que determinan las normas y criterios generales a los que se ajustarán la revalidación de estudios realizados en el extranjero y la equivalencia de estudios cursados en otras instituciones semejantes o en la modalidad autodidacta.

La planeación didáctica considera las políticas educativas propias del campo académico. Pablo Imen² las define como las acciones del Estado en relación a las prácticas educativas que incluyen la totalidad social, es decir, la manera en que el Estado resuelve la producción, distribución y apropiación del conocimiento.



Pablo Imen.

<http://www.centrocultural.coop/blogs/nuestragente/pablo-imen/>

Según José Domingo Contreras “las políticas no sólo crean marcos legales y directrices de actuación; también suponen la expansión de ideas, pretensiones y valores que paulatinamente comienzan a convertirse en la manera inevitable de pensar” (1997:174-175).

Las políticas educativas es un conjunto de normas, decretos, disposiciones, reglamentos y resoluciones que conforman la doctrina pedagógica de un país y fijan los objetivos y procedimientos necesarios para alcanzarla, a la cual se sujetan las instituciones registradas al sistema correspondiente, con el propósito de perseguir un bien común que es la educación.

En México, el Estado como institución, a través de la Secretaría de Educación Pública (SEP) regula el proceso de la

2. Pablo Imen. Pedagogo argentino. Docente e investigador de la Universidad de Buenos Aires (UBA), coordinador del Departamento de Educación del Centro Cultural de la Cooperación Floreal Gorini. Afirma que es necesario que la educación congenie los contenidos académicos con la vida.



educación por medio del conocimiento de la realidad de nuestro país, de cada estado y de cada grupo social; para garantizar que se cumplan los verdaderos objetivos de la educación; donde las políticas educativas ayudan a definir las necesidades del campo formativo y su relación con el ámbito social. A su vez cada institución desarrolla sus propias políticas educativas que se derivan de las anteriores e incorporan los parámetros de dicha institución; en la UPEM se contemplan los siguientes recursos y lineamientos.

Servicio social

- Este requisito institucional sigue el reglamento del Servicio Social Estatal, solicita carta responsiva, tríptico, registro autorizado, informe trimestral y global y carta final.
- Las empresas que tienen convenio de colaboración con la UPEM para este trámite son: Pemex, Hoteles Fiesta Americana, Fiesta Inn, Instituto Mexicano de la Radio (IMER), Comisión Nacional de Desarrollo de los Pueblos Indígenas, Secretaría de Trabajo y Previsión Social (STPS), Secretaría de Relaciones Exteriores (SER), Senado de la República: LX Legislatura e Italiannis Pizzas.

Oferta educativa

La oferta es escolarizada en licenciatura cuatrimestral y semestral, flexible o ejecutiva, de salud, profesionistas asociados y posgrado.

1. Universidad Privada del Estado de México (UPEM).

Planteles:

- a) Ecatepec: planteles Rectoría, Gastronomía, Odontología y Alberto Saba Tauchi.
- Escolarizada: Administración de empresas, Ciencias de la comunicación, Contaduría pública, Criminología, Derecho, Diseño gráfico, Gastronomía, Ingeniería

ría industrial, Informática, Mercadotecnia, Diseño de modas, Pedagogía, Psicología, Ingeniería en sistemas y Turismo.

- Salud: Nutrición, Odontología, Terapia física y rehabilitación.
- Flexibles: Contaduría pública, Derecho, Negocios internacionales, Psicopedagogía e Ingeniería en sistemas.
- Salud: Nutrición, Odontología y Terapia física y rehabilitación.
- Profesionistas asociados: Gastronomía y Turismo.
- Posgrado: Maestría en Pedagogía, en Derecho penal, en Derecho fiscal, en Administración de negocios y Especialidad en evaluación educativa.

b) Texcoco:

- Escolarizada: Administración de empresas, Ciencias de la comunicación, Contaduría pública, Derecho, Diseño gráfico, Gastronomía, Mercadotecnia, Diseño de modas, Nutrición, Odontología, Pedagogía, Psicología, Psicopedagogía, Ingeniería en sistemas e Informática.
- Salud: Nutrición y Odontología.
- Flexible: Contaduría pública, Derecho, Negocios internacionales, Psicopedagogía e Ingeniería en sistemas.
- Posgrado: Maestría en Pedagogía, en Derecho penal, en Derecho fiscal, en Administración de negocios y Especialidad en evaluación educativa.
- Preescolar, primaria, secundaria y preparatoria.

c) Tecámac:

- Escolarizada: Administración de empresas, Ciencias de la comunicación, Contaduría pública, Criminología, Derecho, Diseño gráfico, Gastronomía, Ingeniería industrial, Informática, Mercadotecnia, Pedagogía, Psicología e Ingeniería en sistemas.



- Salud: Nutrición y Odontología.
 - Flexibles: Contaduría pública, Derecho, Negocios internacionales, Psicopedagogía e Ingeniería en sistemas.
 - Posgrado: Maestría en Pedagogía, en Derecho penal, en Derecho fiscal, en Administración de negocios y Especialidad en evaluación educativa.
- d) Ixtapaluca:
- Escolarizada: Administración de empresas, Ciencias de la comunicación, Contaduría pública, Derecho, Diseño gráfico, Gastronomía, Informática, Mercadotecnia, Nutrición, Odontología, Pedagogía, Psicología e Ingeniería en sistemas.
 - Salud: Nutrición y Odontología.
 - Flexibles: Contaduría pública, Derecho, Negocios internacionales, Psicopedagogía e Ingeniería en sistemas.
 - Posgrado: Maestría en Pedagogía, en Derecho penal, en Derecho fiscal, en Administración de negocios y Especialidad en evaluación educativa.
- e) Pirámides:
- Escolarizado: Criminología.
 - Plan Sabatino: Psicopedagogía, Derecho.
 - Preparatoria en dos meses.

2. Universidad Privada del Centro (UPC):

- Plan cuatrimestral: Ciencias de la comunicación, Criminología, Contaduría pública, Diseño gráfico, Diseño de modas, Gastronomía, Psicología.
- Plan semestral: Administración de empresas, Derecho, Ingeniería en sistemas, Mercadotecnia, Pedagogía.
- Salud: Nutrición, Odontología, Terapia física y rehabilitación.
- Flexibles: Psicopedagogía.

3. Universidad Privada de la Península (UPP):

Escolarizada: Administración de empresas, Derecho, Gastronomía, Ingeniería industrial, Odontología, Pedagogía y Psicología.

4. Universidad Privada de Michoacán (UPM):

Escolarizada: Administración de empresas, Contaduría, Criminología, Derecho, Nutrición, Pedagogía, Psicología y Psicopedagogía.

Servicios educativos

La UPEM ofrece los siguientes servicios académicos:

- Becas: Se otorga beca al 100% a socios de Confederación Patronal de la República Mexicana (COPARMEX)³.
- Centro de idiomas: inglés, italiano, chino, francés y alemán para alumnos y externos, 4 niveles por curso; plan cuatrimestral y semestral.
- Vida universitaria: cuadro de honor, eventos culturales, académicos, jornadas académicas, UPEM verde y eventos filantrópicos.
- Antecedentes académicos:
 - a) Equivalencia: acto administrativo a través del cual la autoridad educativa declara equiparables entre estudios realizados dentro del Sistema Educativo Nacional (SEN). Lo tramita la Dirección Académica de la

3. Confederación Patronal de la República Mexicana (COPARMEX): Sindicato Patronal de afiliación voluntaria, que reúne empresarios de los diferentes sectores. Surge en Monterrey el 26 de Septiembre de 1929, fundada por Don Luis G. Sada.



Universidad y lo canaliza a la Dirección de Servicios Escolares.

- b) Revalidación: acto administrativo que otorga validez oficial a estudios realizados fuera del Sistema Educativo Nacional, que sean equiparables con los realizados dentro del mismo y que consten con certificados, constancias, títulos o grados académicos.

Los valora y autoriza la Dirección Académica y los canaliza a la Dirección de Servicios Escolares.

- Coordinación deportiva y cultural: baile, fútbol, guitarra, highimpact, lucha libre, porristas, danza árabe, tae kwon do, dibujo, zumba.
- Decálogo: contempla el reglamento que establece los derechos y obligaciones de los alumnos con respecto a la institución.

Modelo educativo

La Universidad Privada del Estado de México no tiene un modelo educativo propio, sin embargo, sigue el enfoque de la Teoría de las competencias, al ser una institución incorporada a la SEP. La UPEM utiliza dos vertientes educativas:

- La estructura temática, propia de cada currículo de asignatura, en cada una de las licenciaturas.
- La innovación tecnológica y científica en el entorno cultural, social y económico del egresado.

El nivel superior incluye las siguientes licenciaturas, clasificadas en 4 áreas:

1. Administración y Ciencias sociales:
 - Contaduría pública
 - Derecho

- Derecho penal
- Derecho fiscal
- Turismo
- Mercadotecnia
- Pedagogía
- Gastronomía
- Criminología
- Psicopedagogía
- Negocios internacionales
- Licenciatura en administración de empresas
- Ciencias de la comunicación

2. Ciencias Médicas:

- Psicología
- Odontología
- Terapia física y rehabilitación
- Nutrición

3. Ciencias y Artes para el Diseño:

- Diseño Gráfico
- Diseño de Modas

4. Ingeniería:

- Ingeniería en sistemas
- Informática
- Ingeniería industrial

Registros de la oferta educativa

1. Administración y Ciencias sociales:

- Lic. Contaduría pública: RVOE SEP 2003355 2003-12-05.
- Lic. en derecho: RVOE SEP 2002403 2000-11-03.
- Turismo: RVOE SEP 20110276 2011-04-01.
- Lic. en turismo: RVOE SEP 20110274 2011-04-01.
- Lic. en mercadotecnia: RVOE SEP 2002389 2000-11-03.
- Lic. en pedagogía: RVOE SEP 2002388 2000-11-03.



- Profesional asociado en gastronomía: RVOE SEP 20110-275 2011-04-01.
- Lic. en criminología: RVOE SEP 20101114 2010-11-22.
- Lic. en negocios internacionales: RVOE SEP 20081268 2008-06-10.
- Lic. en administración de empresas: RVOE SEP 20023-90 2000-11-03.
- Lic. en ciencias de la comunicación: RVOE SEP 20050-98 2005-02-28.

2. Ciencias Médicas:

- Lic. en psicología: RVOE SEP 20081186 2008-06-20.
- Lic. en odontología: RVOE SEP 20090369 2009-07-16.
- Lic. en terapia física y rehabilitación: RVOE SEP 200903-70 2009-07-16.
- Lic. en nutrición: RVOE SEP 20090368 2009-07-16.

3. Ciencias y Artes para el Diseño:

- Lic. en diseño gráfico: RVOE SEP 2005096 2005-02-28.
- Lic. en diseño de modas

4. Ingeniería:

- Ing. en sistemas computacionales: RVOE SEP 20081269 2008-06-10.
- Lic. en informática: RVOE SEP 2005100 2005-02-28.
- Ing. industrial: RVOE SEP 200091343 2009-12-18.

Posgrados:

- Especialidad en evaluación educativa: RVOE SEP 200-6551 2006-11-24.
- Maestría en pedagogía: RVOE SEP 2006551 2006-11-24.
- Maestría en derecho penal: RVOE SEP 2005097 2005-02-28.
- Maestría en derecho fiscal: RVOE SEP 20091344 2009-12-18.
- Maestría en administración de negocios: RVOE SEP 200-6550 2006-11-24.

El plantel Alberto Saba Tauchi imparte Diseño gráfico, Diseño de modas, Terapia física y rehabilitación y Nutrición; así como el sistema de posgrado.

Opciones de titulación

1. Estudios de posgrado: el egresado cubre un mínimo de 45 créditos de un posgrado o maestría que esté íntimamente relacionado con los estudios realizados en la licenciatura.
2. Examen general de conocimientos: aplicación de un examen escrito y oral, que atiende las áreas más importantes que se relacionan directamente con el programa de estudios de la licenciatura; lo anterior apoyando a los alumnos egresados con curso previo de alto nivel.
3. Tesis: entrega de un proyecto de investigación por escrito, que se desarrolla bajo la asesoría y supervisión de dos profesores con la experiencia necesaria en el área del conocimiento que se haya elegido abordar: un asesor y un revisor.

Una vez que el proyecto esté terminado y aprobado por las instancias correspondientes, se presenta examen profesional que versará sobre el contenido del mismo.

4. Titulación automática: es la forma más directa de titularse, se basa en reunir una serie de lineamientos durante toda la carrera académica dentro de la universidad, como un promedio mínimo de 8, no contar con ningún examen extraordinario, cubrir el Servicio Social y el Idioma (inglés) y no tener ningún tipo de adeudo con la universidad. Aplica restricciones.



4.3. LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO EN LA UPEM

La licenciatura en Diseño Gráfico es de modalidad escolarizada, perteneciente al plan SEP y se apeg a un calendario cuatrimestral.

Su registro es de nivel superior con estatus RVOE bajo el acuerdo: RVOE SEP 20-05096 2005-02-28 Federal. 200-7140 emitido el 29-01-2007, que da reconocimiento de tipo federal.



Fachada de la Universidad Privada del Estado de México, Plantel Central o Rectoría de Ecatepec.

<https://www.google.com.mx/search?q=upem+ecatepec&espv=2&biw=>

El actual plan de estudios fue autorizado en el año 2005 por la Lic. Gloria Santos Mateos, Jefa del Departamento de Evaluación Curricular.

Objetivos generales del plan de estudio

La información sobre los objetivos generales del plan de estudios que a continuación se presenta, así como el perfil del egresado, el mapa curricular, los parámetros de evaluación del plan académico y los programas originales de la materia de Diseño, que se exponen a lo largo del presente capítulo, además del perfil de egreso de la UPEM fue retomada del documento oficial descriptivo de la licenciatura, proporcionado por el L.C.P. Alejandro Robredo Cázares, jefe del Departamento de Proyecto de la Universidad Privada del Estado de México:

- **Objetivos generales:**

Formar diseñadores gráficos capaces de crear y generar identidades visuales contextualizadas, explotando y desa-

rollando al máximo su creatividad en la resolución de un problema, sin minimizar los valores y sectores poblacionales al que se dirigen, logrando una comunicación visual eficaz, concisa y objetiva que contribuya a la identificación del Diseño Gráfico mexicano en otros países y por supuesto, en México.

Capaz de identificar y solucionar problemas de comunicación visual que se presentan en nuestro entorno, por medio del conocimiento y dominio de herramientas que le permitan a la población reconocer un producto o idea.

Comprometidos además con los más altos estándares de eficiencia y apoyando su desempeño en criterios de ética y humanismo.

Perfil del egresado en diseño de la UPEM

Se aspira a que el licenciado en Diseño Gráfico egresado de la Universidad Privada del Estado de México tenga capacidad creativa en el manejo de las metodologías pertinentes y el dominio de las tecnologías necesarias para la creación de mensajes visuales y audiovisuales acordes a las necesidades de la sociedad a la que sirva.

Para tal motivo de pretenden desarrollar en el estudiante las siguientes cualidades profesionales:

1. Conocimientos:

- Manejar los lineamientos del Diseño Gráfico como medio para expresar mensajes de distinta índole: sensitivo, comercial, cultural y propagandístico.
- Proyectar el diseño contemplando un receptor específico o target, con el análisis que éste requiera para su correcta valoración.



- Aplicar adecuadamente conceptualizaciones, procedimientos y técnicas gráficas para la realización de diseños bidimensionales.
- Manejar el lenguaje verbal en la proyección de mensajes textuales y visuales.
- Planear, organizar y dirigir proyectos de Diseño Gráfico que incluyen la cotización y valoración del mismo, con la aplicación de bases administrativas.
- Proyectar y aplicar las cualidades del diseño tridimensional a nivel comercial, cultural y propagandístico.
- Emplear técnicas complementarias al Diseño Gráfico y sustentable a su proyección, como la fotografía y la serigrafía.
- Proyección especializada de los parámetros comerciales y creativos de la publicidad.
- Dominio de la paquetería propia del diseño digital, sustentado en el planteamiento del diseño análogo.

2. Habilidades:

- Crear, proyectar, evaluar y promover proyectos de calidad para una mejora continua de la comunicación visual.
- Resolver problemas de Diseño Gráfico que solucionen demandas de comunicación específicas.
- Identificar, analizar y solucionar proyectos de comunicación visual.
- Interrelacionar con otras disciplinas que les permita observar la necesidad de trabajar en grupos multidiscipli-

narios que enriquezcan la proyección, realización y difusión del Diseño Gráfico.

- Analizar y aplicar los lineamientos del Diseño Gráfico Mexicano, para impulsar su desarrollo y difusión.
- Explotar la creatividad con base en los fundamentos teóricos del diseño y la comunicación.
- Desarrollar competitividad ética y profesional en el ámbito académico y laboral.
- Emplear los recursos tecnológicos apropiados en la proyección del Diseño Gráfico.
- Desarrollar distintos campos del Diseño Gráfico: mensajes sensitivos, impresos, electrónicos, audiovisuales, análogos, entre otros.

3. Destrezas:

- Manejar soportes y sistemas de Diseño Gráfico que le permitan involucrarse y participar en un proceso de comunicación.
- Emplear métodos de composición, técnicas de expresión y representación bi y tridimensional según los requerimientos de trabajos creativos y proyectuales.
- Crear diseños de utilidad social que respondan a la tecnología, a la cultura y a las manifestaciones estéticas del país.
- Desarrollar diseños que expresen la cultura mexicana, contribuyendo así a la conformación de la identidad nacional.



4. Actitudes:

- Visión global del desarrollo del Diseño Gráfico.
- Disponibilidad y flexibilidad creativa: capacidad para el análisis y utilización de diferentes aspectos, perspectivas y teorías en la aplicación del Diseño Gráfico.
- Disponibilidad para el trabajo interdisciplinario y multidisciplinario.
- Colaboración para el desarrollo de trabajos para el beneficio en la sociedad.
- Honestidad en el ejercicio de la actividad profesional.
- Calidad ética, humanística, social y profesional.
- De compromiso con la comunidad.

Se retomarán las características mencionadas para integrarlas con las propias de la Universidad Privada del Estado de México y así determinar el perfil del diseñador gráfico egresado de la misma, que se plantea dentro del proceso de reestructuración de programas de estudio.

Características del alumnado

Se maneja el estudiantado de la UPEM en términos generales de un estudio de mercado, como el target u objetivo, al cual se dirige el campo de estudio —programas temáticos—, abordando los siguientes puntos:

- a) Edad: información que proporciona ideología, preferencias y desarrollo conductista.

Rango de edad: como mínimo 18 años, debido al nivel académico, no hay límite de máximo; lo que permite contar con estudiantes en distintas condiciones de intereses

y necesidades, personas que laboran de manera formal o que ya tienen una familia propia, lo cual determina diferentes grados de responsabilidad y disponibilidad en horarios y proyectos extracurriculares; así como una visión particular sobre su formación académica y sobre los contenidos que en ella de abordan.

- b) Sexo: proyecta habilidades generales y específicas.

Género indistinto. En el aspecto académico, suelen determinarse habilidades específicas según al género; sin embargo, esto no es regla general; las mujeres suelen ser más metódicas y ofrecer mayor disposición al estudio formal; los varones, en cambio, suelen ser más creativos, con más disposición para experimentar técnicas, herramientas o tendencias.

- c) Clase social: implica las posibilidades adquisitivas de material, equipo, desplazamiento, actividades extracurriculares y opciones de titulación.

Predomina la clase baja,⁴ también hay excepciones de alumnos que pertenecen a la clase media y en menor cantidad de clase media alta; esto determina una posibilidad promedio para la adquisición de equipo y material de mediano costo; sin embargo, también hay necesidades de mayor valor como la cámara fotográfica, cámara de video; químicos de revelado o material de serigrafía.

La adquisición y uso de material de uso común como papeles y cartones, estilógrafos, impresiones, pintura,

4. Se realizó un sondeo con 10 alumnos de la universidad, pertenecientes al 7mo. cuatrimestre matutino sobre el sustento económico dentro de sus familias y se concluyó que se percibe alrededor de 2 salarios mínimos por semana, y en algunos casos existe el valor agregado de hijos de familia que trabajan y aunque no contribuyen al gasto familiar, si consumen productos y servicios para su uso personal o compartido en el hogar.



equipo de dibujo, entre otros, no presenta problemas para su adquisición.

Las actividades extracurriculares en ocasiones son un inconveniente por el precio que implican; pero son motivados por el aprendizaje y los mecanismos de evaluación, por lo que generalmente cumplen con estos compromisos en tiempo y forma.

- d) Preferencias: ofrece una panorámica global sobre gustos, habilidades, tendencias y condiciones.

Por lo general, los estudiantes presentan una marcada inclinación por asignaturas que abordan distintas técnicas, principalmente en conocimientos prácticos, relacionados con la manifestación de mensajes y el dibujo; como las seriaciones de las materias de Taller de diseño, Técnicas de impresión, Dibujo natural, Taller de la historieta y Geometría descriptiva.

También son de su agrado las asignaturas que ofrecen el uso de la tecnología y la aplicación del diseño digital, como Diseño asistido por computadora, Fotografía y Audiovisuales.

Materias de gestión como Administración en el diseño gráfico, Elementos contables y legales del diseño y Cultura de la calidad ofrecen mayor retención; al igual que las formativas, como Valores humanos, Vinculación laboral, Vinculación profesional.

Las proyectivas, como Metodología del diseño gráfico, Taller de lectura y redacción, Desarrollo de emprendedores, Proyectos multidisciplinarios, Comunicación organizacional, entre otras, tiene una aceptación media; así como las asignaturas teóricas como Historia del arte, Historia del arte en México, Historia del diseño gráfico, y Semiótica.

Lo mismo ocurre con las que plantean temas específicos, como Tipografía, Diseño de displays, Introducción a la publicidad y Diseño de revistas digitales.

Las de proyección laboral como Fotomecánica, Producción editorial, y Diseño editorial y pre prensa, ofrecen un acercamiento real con el desempeño profesional.

Seminario de tesis presenta los lineamientos institucionales y de investigación para quienes han elegido esa opción de titulación.

Esta información es útil para determinar la elección y distribución del contenido temático de la licenciatura y mantener el interés académico del estudiante, principalmente dirigido a motivar un aprendizaje significativo, para canalizar sus preferencias a sus necesidades de conocimiento, formación y desempeño.

Mapa curricular de la licenciatura de Diseño Gráfico

El mapa curricular es el esquema general que presenta las asignaturas del plan de estudios, establece las relaciones de seriación entre ellas y determina sus características generales, como el tipo de enseñanza que conyeba, ya que define el tipo de instalación que requiere para impartirse, como aula, taller o laboratorio.

Incluye la normatividad de dichas asignaturas con la presentación de su clave: así como su posición en toda la planeación educativa, para deducir su grado de complejidad y su vinculación horizontal y vertical con otras asignaturas y materias.

Aquí se presenta la correspondiente a la Licenciatura en Diseño Gráfico en la UPEM:

4. ESTUDIO DE CASO: MATERIA DE DISEÑO EN LA UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO



CICLO	LISTA DE ASIGNATURAS O UNIDADES DE APRENDIZAJE	CLAVE	SERIACION	HORAS SEMANALES		CREDITOS	INSTALACION
				CON DOCENTE	INDEPEN- DIENTES		
1er. Cuat.	Computación básica	DG0101		4		5.25	AL
	Administración del diseño gráfico	DG0102		4		5.25	AL
	Metodología del diseño gráfico	DG0103		4		5.25	A
	Fundamentos del diseño	DG0104		4		5.25	A
	Historia del arte I	DG0105		4		5.25	A
	Dibujo natural I	DG0106		4		5.25	A
			Suma	24		31.5	
2º. Cuat.	Geometría descriptiva I	DG0207		4		5.25	A
	Computación para el diseño	DG0208	DG0101	4		5.25	AL
	Taller de lectura y redacción	DG0209		4		5.25	A
	Historia del arte II	DG0210	DG0105	4		5.25	A
	Taller de diseño I	DG0211		4		5.25	T
	Dibujo natural II	DG0212	DG0106	4		5.25	A
			Suma	24		31.5	
3er. Cuat.	Geometría descriptiva II	DG0313	DG0207	4		5.25	A
	Taller de diseño II	DG0314	DG0211	4		5.25	T
	Elementos contables y legales del diseño gráfico	DG0315		4		5.25	AL
	Valores humanos	DG0316		3		4.37	A
	Historia del arte en México	DG0317		3		4.37	A
	Dibujo natural III	DG0318	DG0212	4		5.25	A
			Suma	22		29.74	
4º. Cuat.	Taller de diseño III	DG0419	DG0314	4		5.25	T
	Teoría de la comunicación I	DG0420		4		5.25	A
	Tipografía	DG0421		4		5.25	A
	Cultura de la calidad	DG0422		3		4.37	A
	Dibujo natural IV	DG0423	DG0318	4		5.25	A
	Historia del diseño gráfico	DG0424		4		4.37	A
			Suma	23		29.74	
5º. Cuat.	Vinculación laboral	DG0525		3		4.37	A
	Teoría de la comunicación II	DG0526	DG0420	4		5.25	A
	Serigrafía	DG0527		4		5.25	A
	Administración por calidad	DG0528		4		5.25	A
	Taller de diseño IV	DG0529	DG0419	4		5.25	T
	Diseño asistido por computadora I	DG0530		4		6.12	AL
			Suma	23		31.49	
6º. Cuat.	Diseño gráfico actual	DG0631		4		5.25	A
	Taller de diseño V	DG0632	DG0529	4		5.25	T
	Diseño asistido por computadora II	DG0633	DG0530	4		6.12	AL
	Fotografía I	DG0634		4		5.25	AL
	Técnicas de impresión I	DG0635		4		5.25	A
	Introducción a la publicidad	DG0636		4		5.25	A
			Suma	24		32.37	

4. ESTUDIO DE CASO: MATERIA DE DISEÑO EN LA UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO



7º. Cuat.	Taller de diseño VI	DG0737	DG0632	4	5.25	T
	Desarrollo de emprendedores	DG0738		4	5.25	A
	Diseño asistido por computadora III	DG0739	DG0633	4	6.12	AL
	Fotografía II	DG0740	DG0634	4	5.25	AL
	Audiovisuales I	DG0741		4	5.25	AL
	Técnicas de impresión II	DG0742	DG0635	4	5.25	A
			Suma	24	32.37	
8º. Cuat.	Vinculación profesional	DG0843		3	5.25	A
	Técnicas de impresión III	DG0844	DG0742	4	5.25	A
	Taller de diseño VII	DG0845	DG0737	4	5.25	T
	Audiovisuales II	DG0846	DG0741	4	5.25	AL
	Diseño asistido por computadora IV	DG0847	DG0739	4	6.12	AL
	Fotomecánica	DG0848		3	4.37	A
			Suma	22	31.49	
9º. Cuat.	Semiótica	DG0949		4	5.25	A
	Proyectos multidisciplinarios	DG0950		4	5.25	A
	Taller de diseño VIII	DG0951	DG0845	4	5.25	A
	Diseño editorial y pre prensa	DG0952		4	5.25	A
	Comunicación organizacional	DG0953		4	5.25	A
	Producción editorial	DG0954		3	5.25	A
			Suma	23	31.5	
10º. Cuat.	Seminario de tesis	DG1055		3	5.25	A
	Taller de serigrafía de imagen	DG1056		4	5.25	T
	Diseño de displays	DG1057		4	5.25	A
	Diseño de revistas digitales	DG1058		4	5.25	A
	Desarrollo de proyectos	DG1059		4	5.25	A
	Taller de historieta	DG1060		3	5.25	A
			Suma	22	31.5	

La universidad cubre un total de 313.2 créditos.

La materia de Diseño consta de las siguientes asignaturas, con duración cada una de cuatro horas a la semana, en dos sesiones, aquí se presentan con sus respectivos objetivos generales:

- Fundamentos del diseño. 1er. cuatrimestre: elementos formales para el desarrollo de la creatividad en la morfología del diseño.
- Taller de diseño I. 2do: elementos teórico-prácticos para la realización de diseños gráficos bidimensionales.
- Taller de diseño II. 3ero: técnicas para configurar boceto para exponer mensajes, ideas y formas.
- Taller de diseño III. 4to: símbolos y cartel.
- Taller de diseño IV. 5to: logotipos y marcas.
- Taller de diseño V. 6to: diseño de portadas.
- Taller de diseño VI. 7mo: imagen corporativa, envases y empaques.
- Taller de diseño VII. 8vo: señalización.
- Taller de diseño VIII. 9no: tres dimensiones, módulos de información o exhibición de producciones y escenografías.



A continuación se exponen los temarios originales de las asignaturas y en el siguiente tema se presenta el análisis formal de los mismos.

Fundamentos del diseño:

Nombre de la Asignatura: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	
Ciclo: 1ER. CUATRIMESTRE	Clave de la Asignatura: DG0104
Objetivos Generales de la Asignatura: El alumno conocerá, analizará y aplicará los conceptos básicos para ordenar todas las acciones y elementos necesarios, desarrollando su creatividad en la morfología de su diseño.	
Temas y Subtemas:	
UNIDAD I INTRODUCCION 1.1. ¿Qué es Teoría? 1.2. ¿Qué es el Diseño? 1.3. El Lenguaje Visual	
UNIDAD II ELEMENTOS DE DISEÑO 2.1. Elementos conceptuales 2.2. Elementos visuales 2.3. Elementos de relación 2.4 .Elementos prácticos	
UNIDAD III EL MARCO DE REFERENCIA 3.1. Bordes 3.2. Formato	
UNIDAD IV EL PLANO DE LA IMAGEN 4.1. Espacio positivo-negativo 4.2. Espacio liso e ilusorio 4.3. Formas lisas en el espacio ilusorio 4.5. Volumen y profundidad en el espacio ilusorio 4.6. Representación del plano en el espacio ilusorio 4.7. Espacio fluctuante y conflictivo	
UNIDAD V CODIGOS VISUALES 5.1. Sensibilización de los signos 5.2. Formas orgánicas 5.3. Ubicación 5.4. Color 5.5. Movimiento 5.6. Soporte 5.7. Tipo de receptor	

UNIDAD VI ANATOMIA DE LA IMAGEN 6.1. Elementos gráficos 6.2. Ambigüedad grafica 6.3. Profundidad y componentes gráficos secundarios 6.4. Campos de fuerzas bidimensionales 6.5. La escala en las representaciones graficas 6.6. Tratamiento de la zona de mensaje 6.7 Arte de la composición básica 6.8. Naturaleza del marco de referencia 6.9. Determinación de la estructura de una idea
Actividades de Aprendizaje: Con docente: * Exposición de los temas por parte del alumno. * Realización de ejercicios prácticos sobre los temas del curso. Independientes: * Elaboración de un cuadro sinóptico de los elementos del diseño. * Investigación bibliográfica. * Realización de ejercicios aplicando los conceptos.
Criterios y Procedimientos de Evaluación y Acreditación: * Examen Parcial * Examen Final * Entrega de los ejercicios

RELACIÓN BIBLIOGRÁFICA

	TIPO	TITULO	AUTOR	EDITORIAL	AÑO
1	Libro	Fundamentos del Diseño	Wong,Wucius	Gustavo Gili	2002
2	Libro	Fundamentos del Diseño	Scott Robert, Gillam	Limusa	2003
3	Libro	Diseño y Comunicación Visual	Munari, Bruno	Gustavo Gili	2002



Taller de diseño I:

Nombre de la Asignatura: TALLER DE DISEÑO I	
Ciclo: 2º. CUATRIMESTRE	Clave de la Asignatura: DG0211
Objetivos Generales de la Asignatura: El alumno conocerá los elementos teórico-prácticos necesarios para la realización de diseños gráficos bidimensionales.	
Temas y Subtemas:	
UNIDAD I INTRODUCCION 1.1. Conceptos del Diseño. 1.2. Proceso y metodología. 1.3. Especificación del diseño gráfico.	
UNIDAD II PRINCIPIOS BASICOS 2.1 . La unidad perspectiva, modelo y retícula (motivo y elemento). 2.2 . El equilibrio, simetría, asimetría y radial. 2.3 . El énfasis: pro dirección, por colocación y contraste, por tamaño y número.	
UNIDAD III PUNTO, LINEA Y PLANO 3.1 . Un punto, conjuntos, segregación y pérdida del punto. 3.2 . La recta y la curva. 3.3 . Técnicas de trazo y lápiz.	
UNIDAD IV VOLUMEN ORGANIZACIÓN TRIDIMENSIONAL PURO 4.1 . Por acción. 4.2 . Técnicas de trazo y lápiz.	
UNIDAD V TEXTURA 5.1. Textura de un plano. 5.2. Textura en el volumen. 5.3. Bajo relieve y alto relieve.	
UNIDAD VI COLOR 6.1 . El color como fenómeno físico. 6.2 . Color pigmento. 6.3 . Color luz. 6.4 . Teoría del color. 6.5 . Psicología del color. 6.6 . Efectos del contraste sobre tonos y sobre la forma. 6.7 . Influencia del color en la composición y estructura. 6.8 . Efectos en planos y volúmenes, relaciones psicológicas.	
UNIDAD VII SIMETRÍA Y EQUILIBRIO 7.1 . La naturaleza de la unidad. 7.2 . Fundamentos de la unidad visual.	

7.3 . La introducción del color, la intensidad y la forma para crear equilibrio. 7.4 . Figuras: cuadro, rectángulo, triángulo y círculo.
UNIDAD VIII PROPORCION Y ESCALA 8.1 . Fundamentos orgánicos de proporción y ritmo. 8.2 . Aplicaciones al diseño de ritmo, predominio y subordinación. 8.3 . Principales proporcionales. 8.4 . Escalas.
Actividades de Aprendizaje: Con docente: * Exposición por parte de los alumnos sobre los temas del curso. * Análisis de esquemas de diseño gráfico en el aula. * Realización ejercicios de diseño bidimensionales en el aula. Independientes: * Investigación bibliográfica. * Realización de ejercicios de diseño * Elaboración de un proyecto utilizando los diferentes materiales e instrumentos de dibujo. 1. Manejo de diferentes materiales e instrumentos de dibujo.
Criterios y Procedimientos de Evaluación y Acreditación: * Examen parcial. * Examen final. * Entrega de un proyecto de diseño gráfico.

RELACIÓN BIBLIOGRÁFICA

	TIPO	TITULO	AUTOR	EDITORIAL	AÑO
1	Libro	Fundamentos del Diseño	Wong,Wucius	Gustavo Gili	2002
2	Libro	Fundamentos del Diseño	Scott Robert, Gillam	Limusa	2003
3	Libro	Diseño y Comunicación Visual	Munari, Bruno	Gustavo Gili	2002



Taller de diseño II:

Nombre de la Asignatura: TALLER DE DISEÑO II	
Ciclo: 3ER. CUATRIMESTRE	Clave de la Asignatura: DG0314
Objetivos Generales de la Asignatura: Al término del curso el alumno conocerá y aplicará diversas técnicas para configurar bocetos, croquis en los que se haga evidente el mensaje, la idea y la forma.	
Temas y Subtemas:	
UNIDAD I FACTORES Y CONCEPTOS DEL DISEÑO GRAFICO	
8.5 . Proporción	
8.6 . Escala	
8.7 . Sección Áurea	
8.8 . Redes	
8.9 . Mosaicos	
8.10 . Estructuras	
8.11 . Repetición de formas	
UNIDAD II FIGURAS IMPOSIBLES	
2.1. Conceptualización	
2.2. Características	
UNIDAD III RELIEVES	
3.1. Características	
3.2. Tipos de relieves	
3.3. Diseño de relieves	
UNIDAD IV TEXTURA	
4.1. Características	
4.2. Tipos de texturas	
4.3. Diseño de texturas	
UNIDAD V LOS FILTROS	
5.1. Características	
5.2. Tipos de contrastes	
5.3. Diseño de contrastes	
UNIDAD VI MATERIALES DE PAPEL	
6.1. Características	
6.2. Tipos de papel	
6.3. Recorte	
6.4. Pegamentos	
6.5. Colores	
UNIDAD VII MATERIALES DE CARTON	
7.1. Características	
7.2. Tipos de cartón	
7.3. Recorte	

7.4. Pegamentos 7.5. Colores
Actividades de Aprendizaje: Con docente: * Exposición por parte de los alumnos en relación a los temas del curso. * Revisión de audiovisuales relacionado a los tipos de materiales que se utilizaran * Resolución de casos prácticos en clase. Independientes: * Elaboración de un cuadro sinóptico en el cual se clasifique los tipos de relieves, texturas, contrastes y papel. * Análisis por medio de bocetos. 1. * Realización de un proyecto aplicando las técnicas aprendidas.
Criterios y Procedimientos de Evaluación y Acreditación: * Realización de proyectos aplicando las técnicas aprendidas * Elaboración de trabajos de investigación * Examen parcial * Examen final

RELACIÓN BIBLIOGRÁFICA

	TIPO	TITULO	AUTOR	EDITORIAL	AÑO
1	Libro	Fundamentos del Diseño	Wong, Wucius	Gustavo Gili	2001
2	Libro	Fundamentos del Diseño	Scott Robert, Gillam	Limusa	2000
3	Libro	Diseño y Comunicación Visual	Munari, Bruno	Gustavo Gili	2000



Taller de diseño III:

Nombre de la Asignatura: TALLER DE DISEÑO III	
Ciclo: 4º. CUATRIMESTRE	Clave de la Asignatura: DG0419
Objetivos Generales de la Asignatura: El alumno conocerá características específicas del símbolo, el cartel y su aplicación en el diseño Gráfico sobre diferentes temas sociales..	
Temas y Subtemas:	
UNIDAD I. EL SÍMBOLO	
1.1. Definición	
1.2. Estructura	
1.3. Diferencias entre símbolo	
1.3.1. Signo	
1.3.2. Señal	
1.3.3. Escudo	
1.3.4. Bandera, etc.	
1.4. Función en blanco y negro	
1.5. El color	
1.6. Tipografía auxiliar	
1.7. Aplicaciones	
UNIDAD II. CONNOTACIÓN Y DENOTACIÓN	
2.1 . Signo	
2.2 . Significado	
2.3 . Intención	
2.4 . Extensión	
UNIDAD III. EL SÍMBOLO EN EL DISEÑO GRÁFICO	
3.1 . Conceptualización	
3.2 . Características	
3.3 . Importancia de los símbolos en el Diseño Gráfico	
UNIDAD IV. EL CARTEL	
4.1 . Definiciones y uso	
4.2 . Antecedentes históricos	
4.3 . Formatos	
4.4 . Composición y estructuras	
UNIDAD V. EL CARTEL Y SU TEMÁTICA	
5.1 . El cartel político	
5.2 , El Cartel Cultural	
5.3 . El Cartel Urbano	
5.4 , El Cartel educativo	
5.5 , El Cartel Social	
5.6	

Actividades de Aprendizaje: Con docente: * Exposición de parte de los alumnos individual o por equipo sobre la temática del curso. * Análisis de casos sobre el diseño de carteles. * Elaboración de ejercicios prácticos en clase para el diseño de un cartel. Independientes: * Investigación bibliográfica. * Elaboración de un cuadro sinóptico diferenciando las características del cartel. * Diseño de un cartel, de acuerdo a la temática elegida.
Criterios y Procedimientos de Evaluación y Acreditación: * Entrega de reportes de trabajo de investigación. * Entrega de un cartel * Examen parcial teórico-práctico * Examen final * Entrega de un cartel.

RELACIÓN BIBLIOGRÁFICA

	TIPO	TITULO	AUTOR	EDITORIAL	AÑO
1	Libro	Fundamentos del Diseño Bi y Tridimensional	Wong,Wicius	Gustavo Gili	1994
2	Libro	Signos, símbolos, Marcas y Señales	Frutigier, Adrian	España Editorial	1994
3	Libro	La Tipografía del Siglo XX	Blackwell, Lewis	España Editorial Gustavo Gili	1994



Taller de diseño IV:

Nombre de la Asignatura: TALLER DE DISEÑO IV	
Ciclo: 5º CUATRIMESTRE	Clave de la Asignatura: DG0529
Objetivos Generales de la Asignatura: El alumno conocerá y aplicará el manejo del concepto de logotipo, marca, en los proyectos de diseño gráfico, que implica aplicar los conocimientos de diseño, formato, interés, comunicación, claridad, innovación y descubrimiento.	
Temas y Subtemas:	
UNIDAD I. LOGOTIPO	
1.1 . Conceptualización de logotipos	
1.2 . Características específicas de los logotipos	
1.3 . Registro y normatividad legal para el diseño de logotipos	
1.4 . Tipos de logotipos.	
UNIDAD II. MARCAS	
2.1. Conceptualización	
2.2. Características específicas	
2.3. Registro y normatividad legal para el diseño de marcas	
UNIDAD III DISEÑO DE LOGOTIPOS Y MARCAS	
3.1. Formato	
3.2. Simbología	
3.3. Ilustración	
3.4. Tipografía	
3.5. Soportes gráficos	
3.6. Diagramación	
UNIDAD IV. ESTUDIOS PRELIMINARES PARA EL DISEÑO DE LOGOTIPOS Y MARCAS	
4.1. Investigación	
4.2. Análisis	
4.3. Evaluación	
4.4. Síntesis	
UNIDAD V. PROYECTO DE DISEÑO DE LOGOTIPOS Y MARCAS	
5.1. Primeras imágenes	
5.2. Anteproyectos	
5.3. Proyecto formal	
5.4. Costos	
UNIDAD VI. REALIZACIÓN DEL DISEÑO DE LOGOTIPOS Y MARCAS	
6.1. Programación	
6.2. Presentación	

Actividades de Aprendizaje: Con docente: * Exposición por parte de los alumnos sobre la temática del curso. * Realización de ejercicios prácticos sobre el diseño de logotipos y marcas. * Resolución de casos prácticos. * Revisión de audiovisuales relacionados a la temática. Independientes: * Investigación bibliográfica. * Elaboración de ejercicios para el diseño de un logotipo y marcas * Elaboración de un logotipo y marca que cumpla con los elementos básicos que estos requieren.
Criterios y Procedimientos de Evaluación y Acreditación: * Entrega de un trabajo final, en el cual se evaluará la presentación, técnicas empleadas, contenido y composición. * Examen teórico-práctico.

RELACIÓN BIBLIOGRÁFICA

	TIPO	TITULO	AUTOR	EDITORIAL	AÑO
1	Libro	Fundamentos del Diseño Bi y Tridimensional	Wong,Wicius	Gustavo Gili	1994
2	Libro	Signos, símbolos, Marcas y Señales	Frutigier, Adrian	España Editorial	1994
3	Libro	La Tipografía del Siglo XX	Blackwell, Lewis	España Editorial Gustavo Gili	1994



Taller de diseño V:

Nombre de la Asignatura: TALLER DE DISEÑO V	
Ciclo: 6º. CUATRIMESTRE	Clave de la Asignatura: DG0632
Objetivos Generales de la Asignatura: El alumno adquirirá los conocimientos del desarrollo de criterios para diseñar portadas de diversos productos, interrelación con otras materias como apoyo para fundamentar las propuestas de composición, costos y presentación del proyecto definitivo.	
Temas y Subtemas: UNIDAD I. LA PORTADA. 1.1. Conceptualización. 1.2. Características. 1.3. Normatividad legal para el diseño de portadas. 1.4. Tipos de portada. UNIDAD II. LA PORTADA EN LIBROS, REVISTAS, CUADERNOS Y DISCOS. 2.1 . Características específicas. 2.2 . Formato. 2.3 . Simbología 2.4 . Ilustración.	
Actividades de Aprendizaje: Con docente: * Exposición por parte de los alumnos sobre la temática del curso. * Realización de ejercicios para el diseño de portadas de un producto. * Revisión de casos prácticos relacionados al tema. Independientes: * Investigación bibliográfica. * Realización de un proyecto de diseño de cartel. * Realización de láminas para el diseño de un producto.	
Criterios y Procedimientos de Evaluación y Acreditación: * Entrega de trabajo de investigación. * Entrega de láminas realizadas en clase. * Entrega de un proyecto de diseño. * Examen teórico-práctico.	

RELACIÓN BIBLIOGRÁFICA

	TIPO	TÍTULO	AUTOR	EDITORIAL	AÑO
1	Libro	Sistemas de Signos de Comunicación Visual	Krampen, Martín	Gustavo Gili	1996
2	Libro	Signos, Símbolos, Marcas y Señales	Frutiger, Adrian	Gustavo Gili	1996



Taller de diseño VI:

Nombre de la Asignatura: TALLER DE DISEÑO VI	
Ciclo: 7º CUATRIMESTRE	Clave de la Asignatura: DG0737
Objetivos Generales de la Asignatura: El alumno se Iniciará en el estudio de la Imagen Corporativa, sus características e importancia en el Diseño Gráfico.	
Temas y Subtemas:	
UNIDAD I. IMAGEN CORPORATIVA	
1.1. Conceptualización	
1.2. Características específicas.	
1.3. Registro y Normatividad jurídica para el diseño de la imagen corporativa.	
UNIDAD II. DISEÑO DE IMAGEN CORPORATIVA	
2.1 . Formato.	
2.2 . Simbología.	
2.3 . Ilustración.	
2.4 . Tipografía.	
2.5 . Soportes gráficos.	
UNIDAD III. ESTUDIOS PRELIMINARES PARA EL DISEÑO CORPORATIVO	
3.1 . Investigación.	
3.2 . Análisis	
3.3 . Evaluación.	
3.4 . Síntesis.	
UNIDAD IV. PROYECTO DE DISEÑO DE IMAGEN CORPORATIVA	
4.1 . Estructura.	
4.2 . Primeras imágenes.	
4.3 . Anteproyecto.	
4.4 . Proyecto formal.	
4.5 . Costos.	
UNIDAD V. REALIZACIÓN DEL DISEÑO	
5.1. Definición de envases y empaques.	
5.2. Características de los envases y empaques.	
5.3. Aplicación del diseño gráfico en los envases y empaques.	
UNIDAD VI. LOS ENVASES	
6.1. Función.	
6.2. Tipos de envases.	
UNIDAD VII. MATERIALES DE ENVASES	
7.1. Papel.	
7.2. Cartón.	
7.3. Plástico.	
7.4. Inyección.	
7.5. Vidrio.	
7.6. Otros.	

UNIDAD VIII. EMPAQUES
8.1. Función.
8.2. Tipos.
8.3. Materiales.
8.4. Normatividad Jurídica.
8.5. Análisis Gráfico.
8.5.1. Producto.
8.5.2. Estructura.
8.5.3. Material.
8.6. Diseño de empaques.
Actividades de Aprendizaje:
Con docente:
* Exposición por parte de los alumnos sobre la temática del curso.
* Realizará ejercicios para el diseño de imágenes corporativas.
Independientes:
* Investigación bibliográfica.
* Realizará ejercicios prácticos con las técnicas aprendidas.
* Resolución de casos prácticos
Crterios y Procedimientos de Evaluación y Acreditación:
* Entrega de un proyecto de imagen corporativa.
* Entregara reporte de casos prácticos.
* Examen teórico-práctico.

RELACIÓN BIBLIOGRÁFICA

	TIPO	TITULO	AUTOR	EDITORIAL	AÑO
1	Libro	Como Nacen los Objetos	Munari Bruno	Gustavo Gili	2000
2	Libro	Signos, Símbolos, Marcas y Señales	Frutiger, Adrian	Gustavo Gili	1996
3	Libro	Metodología para el Diseño	Olea, Oscar	Trillas	1989



Taller de diseño VII:

Nombre de la Asignatura: TALLER DE DISEÑO VII	
Ciclo: 8º CUATRIMESTRE	Clave de la Asignatura: DG0845
Objetivos Generales de la Asignatura: Al término del curso, alumno aplicará los criterios para desarrollar ejercicios de diseño en comunicación gráfica utilizando los conceptos de señalización, los elementos que la fundamentan, contenido simbólico, iniciando el manejo del espacio en tres dimensiones.	
Temas y Subtemas:	
UNIDAD I. TEORÍA DE LOS ALFABETOS	
1.1 Terminología	
1.2 Estilos de letras	
1.3 Formas de letras	
1.4 Proporción	
1.5 Sistemas de medidas	
1.6 Esparcimientos	
1.7 Márgenes y escalas	
UNIDAD II. FLECHAS	
2.1 . Conceptualización	
2.2 . Estilos	
2.3 . Usos	
2.4 . Modulación	
UNIDAD III. SÍMBOLOS	
3.1 . Pictogramas	
3.2 . Glyphs	
3.3 . Imágenes objetuales	
3.4 . Trazo y modulación	
UNIDAD IV. LAYENT	
4.1 . Diseño Tipográfico	
4.2 . Diseño de módulos (paneles)	
4.3 . Combinación	
UNIDAD V. SISTEMA DE SEÑALIZACIÓN	
5.1 . Definición	
5.2 . Características específicas	
UNIDAD VI. DESARROLLO DE UN SISTEMA DE SEÑALIZACIÓN	
6.1 . Selección de temas	
6.2 . Análisis	
6.3 . Elementos componentes	
6.4 . Integración del sistema de señalización	
6.5 . Soportería	
6.6 . Dummys	

6.7 . Sistemas de control
Actividades de Aprendizaje: Con docente: * Exposición por parte de los alumnos sobre la temática del curso. * Realizará ejercicios para desarrollar un sistema de señalización. * Análisis de lecturas relacionadas al contenido. Independientes: * Investigación bibliográfica. * Elaboración de un trabajo final.
Criterios y Procedimientos de Evaluación y Acreditación: * Entrega de un trabajo final. * Entrega de los ejercicios realizados en clase. * Entrega del reporte de las lecturas seleccionadas. * Examen teórico-práctico.

RELACIÓN BIBLIOGRÁFICA

	TIPO	TITULO	AUTOR	EDITORIAL	AÑO
1	Libro	Como Nacen los Objetos	Munari, Bruno	Gustavo Gili	2000
2	Libro	Signos, Símbolos, Marcas y Señales	Frutiger, Adrian	Gustavo Gili	1996
3	Libro	Metodología para el Diseño	Olea, Oscar	Trillas	1989



Taller de diseño VIII:

Nombre de la Asignatura: TALLER DE DISEÑO VIII	
Ciclo: 9º. CUATRIMESTRE	Clave de la Asignatura: DG0951
Objetivos Generales de la Asignatura: El alumno desarrollará proyectos de Diseño Gráfico en tres dimensiones, así como aprender la aplicación y el manejo de criterios para poder proyectar módulos de información o exhibición de productos, inicio de criterios para diseño de escenografías fijas y temporales aplicando todos los conocimientos y las técnicas vistas hasta el momento en cursos anteriores.	
Temas y Subtemas:	
UNIDAD I. PRINCIPIOS DE ORGANIZACIÓN ESPACIAL	
<ul style="list-style-type: none"> 1.1 . Noción de eje 1.2 . Aproximación 1.3 . Acceso 1.4 . Remate visual 1.5 . Circulaciones 1.6 . Recorrido 	
UNIDAD II. EXHIBICIÓN DE OBJETOS FIJOS EN ESPACIOS CERRADOS Y ABIERTOS	
<ul style="list-style-type: none"> 2.1. Diseño de ubicación de carteles con logotipo o anuncios 2.2. Diseño de la exhibición de un aparador en una tienda comercial 2.3. Diseño de la exhibición de objetos de arte 	
UNIDAD III. DISEÑO DE MÓDULOS DE INFORMACIÓN Y STANDS	
<ul style="list-style-type: none"> 3.1. Diseño de un módulo de información o pequeño stand 3.1.1 Antropometría 3.1.2 Recorrido 3.1.3 Definición de la imagen institucional 3.1.4 Información complementaria 3.1.5 Diagrama de funcionamiento 3.1.6 Zona de almacenamiento 3.1.7 Sistema de iluminación 	
UNIDAD IV. DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA	
<ul style="list-style-type: none"> 4.1. La puesta escénica teatral 4.2. Partes de un teatro 4.3. Del escenario 4.4. Tramoya 4.5. Utilería 4.6. Pierna 4.7. Bambalinas 4.8. Escenografías fijas y móviles 4.8.1. Selecciones y comprensión de una plaza teatral 4.8.2. Propuesta escenográfica 4.8.3. Diagrama de flujo de actores 	

<ul style="list-style-type: none"> 4.8.4. Desplazamiento de los actores 4.8.5. Construcción y materiales de la escenografía 4.8.6. Selección de materiales 4.8.7. Técnicas gráficas para su realización
Actividades de Aprendizaje: Con docente: * Exposición por parte de los alumnos sobre la temática del curso. * Realizará ejercicios para el diseño de escenografías.
Independientes: * Investigación bibliográfica. * Elaboración de un proyecto siguiendo un proceso lógico para el diseño de escenografías.
Criterios y Procedimientos de Evaluación y Acreditación: * Entrega de un proyecto de investigación. * Entrega de un proyecto de un proceso lógico para el diseño de escenografías.

RELACIÓN BIBLIOGRÁFICA

	TIPO	TITULO	AUTOR	EDITORIAL	AÑO
1	Libro	Arquitectura, Forma Espacio	Ching, Francis	Gustavo Gili	1990
2	Libro	Diseño de Stands, Galerías	Cilff	Gustavo Gili	1990
3	Libro	Principios Elementales de la Forma en Arquitectura	Fonatti	Gustavo Gili	1991



4.4. ANÁLISIS CRÍTICO DE LOS CONTENIDOS ACTUALES DE LA MATERIA DE DISEÑO

En el punto anterior se presentaron los temarios originales de las asignaturas; donde se puede observar que existe reiteración de algunos contenidos temáticos en la seriación, lo mismo ocurre con otras materias pertenecientes al mismo cuatrimestre. También es necesario incorporar temas indispensables para cada temario, ordenar los temas y subtemas y suprimir algunos, que como se mencionó anteriormente, están repetidos o es más conveniente manejarlos en otras asignaturas.

Ante tal situación se propone un replanteamiento de los programas de estudio para las asignaturas de la materia de Diseño, con una estructura didáctica que permita elevar la calidad de la enseñanza en la licenciatura, así como tener una mejor oferta educativa a nivel contenido de asignatura, lo cual derive en una mejor preparación de los egresados y ofrezca al campo laboral profesionistas competitivos, incrementando así el reconocimiento y prestigio de la institución y en el mejor de los casos ayudar a aumentar su matrícula estudiantil.

4.4.1. DISECCIÓN DE LAS ASIGNATURAS

La licenciatura de Diseño Gráfico maneja el mismo objetivo general en sus diferentes materias y asignaturas: capacitar a sus estudiantes en el campo de la creatividad y proyección de mensajes gráficos de tipo comercial, cultural y propagandístico, dotándolos de las habilidades necesarias en el aspecto cognitivo, práctico y profesional a través del planteamiento de la siguientes fases de formación: básica, profesional y metodológica.

Como se menciona en la unidad I, existen distintas ofertas educativas de instituciones públicas y privadas, con

variantes en los nombres de las asignaturas y en las áreas que desarrollan; sin embargo, en la mayoría de los planes de estudio manejan líneas de formación disciplinarias y multidisciplinarias, y sus áreas de aprendizaje son: conceptual, procedimental, de investigación, humanística social y económica administrativa.

Se imparten materias teóricas (historia del arte), prácticas (taller de diseño, dibujo), digitales (multimedia), proyectuales (diseño corporativo, proyecto integral del diseño), formativas (metodología del diseño, creatividad), administrativas (contables y legales del diseño gráfico) y de valores (ética profesional); con planteamientos particulares de cada Institución y distintos estimación curricular.

Al observar los programas de estudio de la materia de Diseño en la UPEM se obtuvieron las siguientes conclusiones respecto a sus contenidos y bibliografías, que servirán como parámetro para a reestructuración de los mismos:

Contenidos temáticos

1. Existe reiteración de temas que integran lineamientos básicos del Diseño Gráfico en Taller de diseño I y II, que son propuestos de la misma forma, no en un crecimiento ascendente de su conocimiento y aplicación.
2. Falta una distribución equitativa de los contenidos por unidad, como es el caso de las asignaturas Taller de diseño V.
3. En algunos casos no se contemplan contenidos subsecuentes a la preparación previa sobre el área, como es el caso del diseño de exhibidores en Taller de diseño VIII (en noveno cuatrimestre) y la asignatura Diseño de display (en decimo), ya que en ambos casos se reiteran los contenidos, y sería más conveniente que se distribuyera



- el contenido de ambas asignaturas, elevando gradualmente el nivel de complejidad.
4. Es importante profundizar en conocimientos directos de gestión sobre el campo laboral del diseñador gráfico, como cotizaciones y administración, ya sea como freelance o siendo parte de una empresa como agencias, boutiques creativas o despachos de diseños, entre otros. Estos conocimientos se podrían manejar en materias como Taller de diseño VII (señalización) y VIII (exhibidores). Aunque existen asignaturas que abordan estos temas de manera independiente, es recomendable incluirlos de forma práctica en esta seriación para aprender a valorar, cotizar y administrar cada área del desempeño del diseñador gráfico.
 5. Es necesario implementar la profundización en áreas de creatividad, principalmente en los cuatrimestres iniciales.
 6. Es importante que las materias proyecten sus contenidos en función de una metodología de investigación y una metodología de Diseño Gráfico, que permita fundamentar teórica, cognitiva y prácticamente sus temas y la sucesión de los mismos para abordar dichos contenidos de forma subsecuente e ir profundizando y se especialice al estudiante en su aprendizaje y aplicación.

Bibliografías

1. Existe repetición de fuentes bibliográficas en algunas materias que presentan diferencias sustanciales en contenido y desarrollo, como es el caso de Taller de diseño I, Taller de diseño II y Dibujo natural.
2. Faltan fuentes que contemplen directamente las asignaturas, como sucede en Taller de diseño V, donde se pueden incluir libros sobre diseño editorial.

3. Es necesario insertar material de distintos autores claves en la enseñanza, aprendizaje y práctica del Diseño Gráfico, como Vassily Kandisky, Paul Henfting, Steven Heller, Alan Swann, Eulalio Ferrer, Norberto Chávez, Joan costa, Daniel Prieto Catillo, entre muchos otros.

Dentro de los requerimientos teóricos y prácticos para el replanteamiento de la materia de Diseño es importante el estudio de la planeación curricular de la Licenciatura, la cual debe contemplar todas las vertientes del aprendizaje cognitivo, creativo, práctico y proyectual; optimizar las cualidades potenciales de cada programa de estudio y fusinarlos a las del estudiante para generar diseñadores gráficos con una capacidad real en distintos campos de la comunicación gráfica, y así optimizar su preparación y su posterior desempeño profesional. Con base en esto, es de gran utilidad establecer parámetros ascendentes en la aplicación de contenidos temáticos.

4.4.2. CONCLUSIONES PARCIALES

Con la finalidad de abordar la reestructuración de los programas de estudio, se presenta a continuación un análisis general de cada cuatrimestre de la licenciatura, contemplando brevemente el grosos de sus contenidos con la intención de proyectar un panorama general de la situación de la misma, además se definen las inexactitudes propias de la materia de Diseño y se propone el replanteamiento de los objetivos de aprendizaje, donde se emplean las taxonomías de Bloom y Marzano:

- Se recomienda que las asignaturas se aborden de forma teórico-práctica, con la finalidad que se proyecten diseños sustentados por un proceso metodológico y fundamentado por una teorización que aplique el discurso significativo y de la imagen.



- Es importante manejar temáticas que motiven la necesidad de aprendizaje, generando un verdadero amor por el saber, la creatividad, el Diseño Gráfico y todos los aspectos que conlleva su profesión; que pese a enfrentar situaciones difíciles determinadas por la situación laboral existe, las afronten con determinación y calidad.
- Se considera indispensable desarrollar del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el manejo de proyectos de diseño, tanto individual como grupal, que contribuyan a generar inteligencias sociales, además de las cognitivas y procedimentales.
- Se requieren un más tiempo en aula, talleres y laboratorios, ya que es necesaria una interacción directa del profesor con los estudiantes para abordar y definir debidamente sus proyectos y ejercicios; pues en la mayoría de los casos, cuando el tiempo apremia se demerita la enseñanza y el aprendizaje ya que se truncan trabajos o conocimientos que se están gestando; lo cual merma la calidad de la preparación del estudiante y por lo tanto de la licenciatura. Sería conveniente incrementar los talleres a una carga horaria de al menos seis horas por semana.

Primer cuatrimestre

Sienta las bases para el desarrollo formal de Diseño Gráfico, por lo que requiere partir de las generación de hábitos de aprendizaje y de actitudes profesionales mediante el manejo de posturas académicas como la puntualidad, la entrega formal, el compromiso y la honestidad; en busca de una formación integral y la construcción de un conocimiento significativo que derive en una preparación profesional competitiva. Se manejan asignaturas como *Dibujo natural* (dibujo técnico), *Historia del arte* (universal), *Computación básica*, entre otras.

Fundamentos del diseño

La asignatura maneja los lineamientos del Diseño Gráfico y sus bases conceptuales, por lo que se recomienda abordar los cuatro grupos básicos del diseño y profundizar en ellos para dar así inicio a la actividad visual dirigida y específica.

Es necesario insertar el tema de los papeles en su forma básica, así como su clasificación para que el estudiante tenga las bases en la elección de soportes para sus diseños y pueda elegir las menores opciones para cada caso.

- Objetivo original: El alumno conocerá, analizará y aplicará los conceptos básicos para ordenar todas las acciones y elementos necesarios, desarrollando su creatividad en la morfología de su diseño.
- Propuesta de objetivo: Al finalizar el curso el alumno será capaz de definir, clasificar y examinar los cuatro grupos de elementos básicos del diseño gráfico, para abordar posteriormente diferentes elementos formales útiles en la generación creativa y metodológica de mensajes visuales, así como en la efectividad de su interpretación, y aplicarlos en la realización de objetos de diseño.

Segundo cuatrimestre

Se da continuidad conceptual y práctica al curso anterior, *Taller de diseño I* se deriva directamente de *Fundamentos de diseño*; en el caso de *Dibujo natural II*, aunque se mantiene en el trabajo creativo, cambia el área, de técnico a artístico, dando, además de la formalidad y el pensamiento crítico de la asignatura I, la sensibilidad y la habilidad visual para general bocetos y diseño. En *Historia del arte* se cambia el panorama geográfico, temporal y expresivo, acercando más al arte al Diseño Gráfico, como resultado de su evolución natural. En *Computación para el diseño* se aborda



más el diseño digital, ya que en el primer curso de retoman las cuestiones básicas de los procesadores de texto.

Taller de diseño I

El contenido debe profundizar en la enseñanza de los lineamientos del Diseño Gráfico y el uso de sus elementos formales, es recomendable abordar de forma más implícita la significación del diseño y la comunicación visual, como es el caso del metalenguaje, para generar objetos de diseño que tengan un impacto visual, y a su vez originen una motivación sensitiva.

- Objetivo original: El alumno conocerá los elementos teórico-prácticos necesarios para la realización de diseños gráficos bidimensionales.
- Propuesta de objetivo: Al finalizar la asignatura el alumno será capaz de definir y analizar los parámetros de los elementos formales y el metalenguaje, y aplicarlos como base estructural en la proyección del Diseño Gráfico bidimensional.

Tercer cuatrimestre

Contempla el seguimiento de *Taller de diseño II*, *Dibujo natural III* e *Historia del arte en México*. Se incorporan las asignaturas *Valores humanos* y *Elementos contables y legales del diseño* que es subsecuente a *Administración del diseño* de primer cuatrimestre, aunque no se manejan como seriada en el programa, en los contenidos si lo es.

Taller de diseño II

El temario plantea el papel y cartón como material para generar diseños tridimensionales, que se incluyen en curso anteriores y aquí se abordan de forma más especializada.

- Objetivo original: Al término del curso el alumno conocerá y aplicará diversas técnicas para configurar bocetos, croquis en los que se haga evidente el mensaje, la idea y la forma.
- Propuesta de objetivo: Al finalizar el curso el alumno será capaz de describir y utilizar los elementos formales constructivos en la proyección del Diseño Gráfico, así como los lineamientos del diseño tridimensional básico, manejando espacio y tiempo significativo.

Cuarto cuatrimestre

En los programas existen algunas reiteraciones de contenido como el tema de Tipografía que se aborda en *Tipografía*, *Historia del diseño gráfico* y en *Taller de diseño III*.

Taller de diseño III

El tema de símbolos se aborda más adelante en *Taller de diseño VIII*, dentro de Señalética. Sería recomendable incluir este tema como parte del diseño del cartel, y profundizar en este objeto del diseño; desde su conceptualización, lineamientos, elementos compositivos y clasificación. La historia del cartel se aborda en *Historia del diseño gráfico*, por lo que en *Taller de diseño III*, se ocuparía más de aspectos funcionales, creativos y proyectuales del cartel.

- Objetivo original: El alumno conocerá características específicas del símbolo, el cartel y su aplicación en el Diseño Gráfico sobre diferentes temas sociales.
- Propuesta de objetivo: Al concluir el curso, el alumno definirá e identificará los elementos compositivos y representativos del cartel y los aplicará en proyecciones creativas de acuerdo a su clasificación específica, iniciando



con el uso de la denotación y connotación como recursos significativos y estructurales.

Quinto cuatrimestre

Se presenta un mapa curricular multidisciplinario con materias que abordan la generación de un perfil profesional y asignaturas propias del Diseño Gráfico.

Taller de diseño IV

Se aborda el diseño de marca y sus lineamientos, es conveniente profundizar en el tema y aplicarlo en una identidad corporativa para especializar el curso en este rubro del Diseño Gráfico y no continuarlo, como se maneja actualmente, en *Taller de diseño VII* y que éste se aboque al empaque, otra de las áreas fundamentales en el diseño, que actualmente se considera en una sección.

- Objetivo original: El alumno conocerá y aplicará el manejo del concepto de logotipo, marca, en los proyectos de Diseño Gráfico, que implica aplicar los conocimientos de diseño, formato, interés, comunicación, claridad, innovación y descubrimiento.
- Propuesta de objetivo: Al terminar el curso, el alumno reconocerá y valorará los parámetros creativos y significativos del diseño de marca y los aplicará en el diseño de una identidad corporativa, que derive en la construcción de un manual de uso.

Sexto cuatrimestre

Se profundiza en contenidos relativos al diseño editorial y se enriquece con asignatura que puede aportar elementos importantes a éste como la *Fotografía* y *Diseño asistido por computadora*.

También se amplía el panorama de desarrollo del diseño a través de la *Introducción a la publicidad* y las *Técnicas de impresión*.

Con la asignatura de *Diseño gráfico actual* se mantiene informado al estudiante sobre parámetros, estilos, tendencias y requerimientos del Diseño Gráfico contemporáneo para comenzar a definir o continuar un estilo creativo y proyectual que acompañe al egresado en su vida profesional.

Taller de diseño V

Se aborda el diseño editorial desde sus fundamentos hasta sus elementos compositivos y su aplicación en distintos objetos, como la portada, el cartel y los empaques planos.

- Objetivo original: El alumno adquirirá los conocimientos del desarrollo de criterios para diseñar portadas de diversos productos, interrelación con otras materias como apoyo para fundamentar las propuestas de composición, costos y presentación del proyecto definitivo.
- Propuesta de objetivo: Al finalizar el curso el alumno será capaz de definir, clasificar y examinar los lineamientos del diseño editorial en la portada, así como de diseñar portadas de libros, revistas y empaques planos.

Séptimo cuatrimestre

Se continúan con los parámetros del sexto cuatrimestre y se incorporan *Audiovisuales* y *Desarrollo de emprendedores*. Se orienta al estudiante hacia el campo laboral para determinar las necesidades profesionales que es posible que enfrente y genere su solución, tomando como base los contenidos temáticos, como es el caso de las cotizaciones, de la presentación de proyectos a clientes, entre otros.



En *Técnicas de impresión* se aborda un aspecto más artesanal y se vuelve al diseño tradicional derivado de la expresión gráfica o plástica. Se amplían los alcances de la proyección de mensajes a través de la asignatura de *Audio-visuales*, dotando al estudiante de mayores recursos de proyección y difusión de sus diseños, así como de conocimientos tecnológicos de vanguardia, que son necesarios en el campo laboral actual.

Taller de diseño VI

Debido a que en la asignatura de *Taller de diseño IV* se aborda imagen de marca e identidad corporativa y en ésta se reitera ese contenido y se complementa con los temas referentes al diseño de empaque y envase, se propone modificar su objetivo. Dentro del área del diseño de empaque es fundamental contemplar los aspectos conceptuales, legales y compositivos, ya que este tipo de diseños, como otros, responden a lineamientos normativos específicos, principalmente en sus elementos estructurales y legales.

- Objetivo original: El alumno se iniciará en el estudio de la Imagen Corporativa, sus características e importancia en el Diseño Gráfico.
- Propuesta de objetivo: Al finalizar el curso, el alumno identificará y valorará los parámetros del diseño de empaque y embalajes, así como sus elementos formales para aplicarlos en la generación de diseños propios, haciendo uso de su normatividad y capacidad proyectual.

Octavo cuatrimestre

Hay continuación temática en las asignaturas de séptimo cuatrimestre y se incorporan aspectos importantes como *Vinculación profesional* y *Fotomecánica*, que ayudan a establecer un enlace real y funcional de la formación

académica con la práctica laboral y profesional mediante proyectos que apliquen los conceptos aprendidos en aula y los proyecten al mercado real.

Taller de diseño VII

Se recomienda iniciar con los lineamientos de la señalética para profundizar en la realización de un proyecto real de señalización, que inicie en su conceptualización y culmine en el manual de uso, teniendo un cliente real como base, para que el estudiante gestione y cotice su diseño; y aplique metodologías creativas y proyectuales propias de la señalética.

- Objetivo original: Al término del curso, alumno aplicará los criterios para desarrollar ejercicios de diseño en comunicación gráfica utilizando los conceptos de señalización, los elementos que la fundamentan, contenido simbólico, iniciando el manejo del espacio en tres dimensiones.
- Propuesta de objetivo: Al concluir la asignatura, el alumno será capaz de organizar y realizar proyectos de señalización para un cliente real, desde su conceptualización y metodología, hasta su manual de uso, además de su propia evaluación en el proceso.

Noveno cuatrimestre

Continúa con los contenidos del cuatrimestre anterior, se agrega la asignatura de *Semiótica*, la cual permite la recapitalización de aspectos significativos del diseño, la proyección subliminal y análisis semántico del mismo, lo cual ofrece al alumno un mayor panorama analítico y proyectual en su actividad creativa. Con la asignatura de *Comunicación organizacional* se profundiza en la normatividad del Diseño



Gráfico y sus parámetros legales y empresariales como un área del campo laboral profesional.

Taller de diseño VIII

En esta asignatura se aborda principalmente el diseño de exhibidores, desde su definición y clasificación, hasta su aplicación comercial, cultural y propagandística; sin embargo, los contenidos referentes a los exhibidores comerciales se repiten en la asignatura de *Diseño de display* de 10mo. cuatrimestre.

- **Objetivo original:** El alumno desarrollará proyectos de Diseño Gráfico en tres dimensiones, así como aprender la aplicación y el manejo de criterios para poder proyectar módulos de información o exhibición de productos, inicio de criterios para diseño de escenografías fijas y temporales aplicando todos los conocimientos y las técnicas vistas hasta el momento en cursos anteriores.
- **Propuesta de objetivo:** Al finalizar el curso, el alumno será capaz de distinguir, clasificar y aplicar los distintos tipos de exhibidores comerciales, culturales y propagandísticos, a través de su diseño y proyección en prototipo.

4.4.3. IDENTIFICACIÓN DE OPORTUNIDADES

De acuerdo con las condiciones académicas de la Universidad Privada del Estado de México, así como las carencias y necesidades de la misma, las propuestas para la reestructuración de la materia de Diseño y sus respectivas asignaturas —Fundamentos del diseño y Taller de diseño del I al VIII— se basan en el enfoque de las competencias educativas, las cuales verbalizan las cualidades que deben construirse en el estudiante; éstas, como se menciona en el capítulo 3, siguen ciertos parámetros de construcción y redacción; para lo que se consideran las Taxonomías de

los objetivos de la educación o Taxonomías de Benjamín Bloom, así como en las de Robert Marzano.

De la taxonomía de Bloom se retoma los tres dominios:

1. **Psicomotor:** genera y fortalece habilidades.
Niveles: percepción, disposición, respuesta dirigida y automática, ejecución consiente y creación; cualidades utilizadas en el proceso de diseño.
2. **Cognitivo:** contribuye al desarrollo de los procesos del pensamiento.
Niveles: conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación. Se aplica en el desarrollo del proceso creativo y en la percepción, apreciación e interpretación de mensajes, actividades propias del Diseño.
3. **Afectivo:** aborda la formación y fortalecimiento de la conciencia, actitudes positivas y manejo de emociones y sentimientos.
Niveles: toma de conciencia, respuesta, valoración y organización. Determina las cualidades inter e intrapersonales que el profesionista debe poseer para incentivar su desempeño creativo y la socialización de su trabajo.

De los sistemas de la taxonomía de Marzano se retoman los siguientes puntos:

1. **Autosistema o sistema de conciencia del ser:** concientización de la importancia del conocimiento que contribuye a tomar posturas definidas ante situaciones complejas en la actividad creativa y en el proceso de diseño.
Niveles: evaluación de importancia, de eficiencia, de emociones y de motivación.



2. Sistema metacognitivo: define las metas del aprendizaje y monitoreo de la ejecución del conocimiento —de procesos, de claridad y de precisión—, es aplicable en todo desempeño académico y profesional.
3. Sistema cognitivo: se refiere a los sistemas de aprendizaje. Niveles: recuperación del conocimiento (recuerdo y ejecución), comprensión (síntesis y representación), análisis (concordancia o correspondencia: clasificación y análisis de error) y aplicación. Determina el proceso de aprendizaje mediante la adquisición del conocimiento, la comprensión, el análisis y la utilización o aplicación.

Estas competencias se dividen en dos secciones: en primera instancia las que necesita desarrollar el docente para crear estrategias de aprendizaje funcionales en el marco de los lineamientos institucionales y curriculares, y posteriormente las competencias que debe desarrollar el estudiante para lograr el aprendizaje significativo a través de su formación profesional.

A continuación se presenta las competencias que son necesarias para este proyecto: reestructurar los programas de estudio de la materia de Diseño para la Universidad Privada del Estado de México:

Competencias en el docente

1. El docente plantea estrategias de aprendizaje para introducir al alumno en el mundo de la comunicación visual y el Diseño Gráfico.
2. Propone escenarios educativos que motivan el entusiasmo del alumno por el aprendizaje en general y por la licenciatura.

3. Construye las bases cognitivas y prácticas del Diseño Gráfico en el estudiante para introducirlo en el mundo de la creatividad visual.
4. Plantea de manera paulatina estrategias de enseñanza del diseño gráfico incrementando su complejidad.
5. Elabora propuestas de enseñanza para profundizar en distintas áreas que aborda el Diseño Gráfico para que el alumno se especialice en cada una.
6. Estima el desarrollo de habilidades, aptitudes y actitudes de un buen diseñador y profesionalista en el proceso educativo del alumno, como la ética y el profesionalismo, para dotarlo de herramientas cognitivas y de comportamiento que le proporcionen mayores posibilidades de éxito.
7. Define la importancia de una preparación cultural general que respalde y habilite el quehacer creativo del diseñador y su visión contextual.
8. Plantea los recursos necesarios para que el alumno adquiera habilidades para la gestión del diseño.
9. Evalúa el desempeño del alumno en el proceso de aprendizaje, así como sus resultados cognitivos para determinar la eficacia de su sistema educativo y en caso necesario hacer las modificaciones pertinentes para elevar su calidad.
10. Evalúa su propio desempeño académico en función de los resultados cognitivos, psicomotores y afectivos desarrollados en el estudiante durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, con la finalidad de profundizar en los aciertos y corregir los errores para ofrecer una mejor enseñanza.



Competencias en el estudiante

1. El alumno desarrolla estrategias de aprendizaje para introducirse en el mundo de la comunicación visual y el Diseño Gráfico, parte del escenario de enseñanza propuesto por el docente y de su propia iniciativa.
2. Descubre y utiliza los escenarios educativos propuestos por el docente que motivan su entusiasmo por el aprendizaje en general y por la licenciatura.
3. Interpreta y clasifica las bases cognitivas y prácticas del Diseño Gráfico para su aplicación en la comunicación visual.
4. Interpreta y asimila de manera paulatina las estrategias de enseñanza del Diseño Gráfico e incrementa su complejidad y grado de su dominio.
5. Identifica las distintas áreas que aborda el Diseño Gráfico para profundizar su conocimiento, dominar sus parámetros y aplicaciones.
6. Desarrolla las habilidades, aptitudes y actitudes de un buen diseñador y profesionalista, como la ética y el profesionalismo.
7. Identifica la importancia de una preparación cultural general que respalde y habilite su desempeño profesional y personal.
8. Identifica y desarrolla las habilidades necesarias para la gestión del diseño.
9. Autoevalúa su proceso de aprendizaje y los resultados de éste, con lo que se pretende se haga responsable de su propio conocimiento e incremente su desempeño para desarrollar un pensamiento crítico.
10. Evalúa el desempeño del docente en una postura crítica y enriquecedora para elevar el nivel del proceso enseñanza-aprendizaje.



5. PROCESO METODOLÓGICO

Si quieres aprender, enseña.
Cicerón.



5.1. CONTENIDO ALTERNATIVO DE LA MATERIA DE DISEÑO Y SUS ASIGNATURAS

Posterior al análisis que se expone en el tema 4.4. se realizó una serie de propuesta del replanteamiento de los programas de estudio, que se fueron depurando en cada fase, mismos que no se presentan por su extensión y cuyos resultados finales se plantean más adelante como propuestas definitivas. Las propuestas preliminares fueron mostradas a un grupo de personas que incluye docentes, egresados y diseñadores gráficos en activo, los cuales nos dieron su opinión sobre la inserción y reacomodo de los temas expuestos para poder hacer los reajustes necesarios.

Estas propuestas se plantean considerando la situación académica de la Universidad Privada del Estado de México, las condiciones cognitivas y el alumnado, así como los aspectos didácticos implícitos en la intencionalidad del proyecto; y en función de ellos se determinan los parámetros pedagógicos específicos que se utilizan para la realización de los nuevos programas y que se retoman del marco teórico expuesto en unidades anteriores, para asociarlo directamente con el contenido y objetivo del proyecto, y plantear su aplicación en las propuestas. Dichos parámetros se presentan a continuación.

5.1.1. RELACIÓN DE LOS PLANTEAMIENTOS EDUCATIVOS

1. Paradigmas psicopedagógicos:

Planteamientos generales, esquemas de organización o marco teórico educativo:

- Conductista: aplica en el proyecto porque las asignaturas pertenecen a una planeación educativa institucional con rasgos del modelo tradicional, que maneja el registro de resultados y formación continua, objetivos de enseñanza, dosificación del contenido y reforzamiento positivo. Además la Universidad Privada del Estado de México se apoya en el enfoque de las competencias.

Por otro lado, los planteamientos memorísticos que maneja este paradigma permiten la adquisición de conocimientos del cual el estudiante se apodera y a través de su uso se convierten en habilidades inherentes a su calidad cognitiva e incluso a su personalidad, fortaleciendo

su acervo de saberes a nivel consiente e inconsciente; además su práctica ayuda al desarrollo del cerebro al ejercitar la memoria y la atención, propiedades fundamentales para la adquisición de todo tipo de conocimiento; por lo que es aplicable al dominio de los conceptos de todas las asignaturas.

- Humanista: considera al estudiante como un ser integral que tiende hacia su autorrealización y trascendencia, por lo cual se fomenta el aprendizaje significativo y participativo, y se promueve la educación basada en el desarrollo de proyectos con consciencia ética y social, además del respeto a las diferencias individuales a partir del trabajo en equipo.

Se pretende motivar un modelo de desarrollo de la creatividad donde el docente es facilitador del proceso con una metodología basada en el aprendizaje significativo vivencial, lo cual se sugiere dentro de las estrategias de enseñanza. Es aplicable de manera concreta en los proyectos en equipo que se generan a partir del quinto



cuatrimestre, en las asignaturas: Taller de diseño IV (con marca), Taller de diseño VI (empaques y embalaje), Taller de diseño VII (señalética) y Taller de diseño VIII (exhibidores y museografía).

- **Cognitivo:** desarrolla la psicología instruccional, se centra en estudiar las representaciones mentales con características racionalistas y tendencias hacia el constructivismo, ya que considera al estudiante como un ente activo, por lo que se basa en la enseñanza de las habilidades de aprender a aprender y a pensar en forma eficiente, independientemente del contexto; se aplica a través de la elección de los contenidos temáticos, que parten en cada asignatura de los conceptos fundamentales y van incrementando su complejidad, buscando el dominio total del conocimiento que implica, además de desarrollar el pensamiento crítico mediante estrategias de análisis e investigación como parte de la realización de objetos de diseño.

Considera la seriación de la materia de Diseño, la evolución subsecuente en el aprendizaje del Diseño Gráfico a través de sus distintas asignaturas —taller de diseño I al VIII—, por lo que desarrolla el currículo correlacionado.

- **Sociocultural:** maneja el proceso de desarrollo cognitivo individual que se relaciona con los procesos socioculturales en general y con los procesos educativos en particular por medio del trabajo en equipo.

Se apoya en las teorías de Lev Vygotski y explota el concepto de *zona de desarrollo próximo*, que se ubica en los objetivos de asignatura, ya que contempla el nivel de desarrollo real del alumno y su nivel de desarrollo potencial, es decir, lo que realiza por sí mismo y lo que puede lograr a través del curso con la guía del profesor y de sus compañeros en el trabajo conjunto, donde se

busca integrar elementos con distintas habilidades que se complementen y apoyen mutuamente para lograr una dinámica de aprendizaje colaborativo, misma que se sugiere como estrategia de enseñanza.

- **Constructivista:** pretende motivar el aprendizaje como un proceso activo, donde el estudiante se modifica constantemente de acuerdo a las experiencias adquiridas y a su interacción con el objeto del conocimiento, estimula el aspecto conceptual, procedimental y actitudinal del ser humano, lo cual se busca por medio de los proyectos de diseño, como crear identidades corporativas en Taller de diseño IV o sistemas señaléticos en Taller de diseño VII.

2. Teorías educativas o de aprendizaje:

Son los procesos que habilitan el aprendizaje.

- **Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner:** propicia la participación activa del alumno mediante el aprendizaje por análisis, proceso de diseño y proyectos, planteados como estrategias de enseñanza; donde se busca generar situaciones que motiven el interés por el mismo descubrimiento y el conocimiento, por lo que es importante abordar la disposición e inclinaciones estéticas, artísticas o prácticas que se detectan en el estudiante, como sus preferencias por ciertos temas o situaciones, e incluso por explotar sus habilidades o deficiencias, mismas que es posible descubrir a través de la evaluación diagnóstica.
- **Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel:** busca motivar el aprendizaje a través del sentido, la lógica de los contenidos y la secuencia de las asignaturas, para al final integrar un conjunto cognitivo basado en etapas subsecuente; se apoya en la experiencia y aplica los siguientes términos:



- a) Subsunción: la planeación del orden de los contenidos temáticos propone una inclusión cognitiva porque los conocimientos son derivativos, uno es subsecuente del anterior y surge a partir de él, profundizando así de manera gradual y significativa en el aprendizaje. Esto se maneja tanto en los contenidos contemplados dentro de las asignaturas, como en la secuencia de las mismas que conforman la materia de Diseño.
- b) Organización: establece la relación entre conocimientos previos y nuevos al explotar los temas propuestos, son las habilidades ya dominadas como el dibujo, la conceptualización del mensaje, entre otros; localizados mediante el examen diagnóstico, donde la información da pie a generar estrategias de enseñanza funcionales.
- Teoría del cognitivismo de Frederic Charles Bartlett: busca el entendimiento multidisciplinario de la mente y de la cognición en general; ya que los contenidos temáticos manejan las siguientes relaciones de conocimientos:
 - a) Relaciones intradisciplinarias: son los conocimientos propios de cada asignatura, que se incrementan según avanza los cursos, preparando al alumno en áreas específicas. Por ejemplo, en la asignatura de Fundamentos del diseño se exponen los temas de elementos conceptuales del diseño, que a su vez contienen punto, línea, plano y volumen; después se pasa a elementos visuales que contienen forma tamaño, color y textura; y así sucesivamente.
 - b) Relaciones multidisciplinarias: son los conocimientos que se comparten en distintas asignaturas, vistas desde la perspectiva propia de cada temario; por ejemplo el color en Fundamentos del diseño y Taller de diseño I se plantea como elemento de la comunicación visual en su psicología y fisiología; en Taller de diseño VI se aborda desde la sociología y psicología del empaque y embalaje, y en Taller de diseño VIII desde la señalética.
- Por otro lado, también contempla áreas de la misma disciplina que influyen en cada caso concreto del conocimientos; por ejemplo: Taller de diseño II se relaciona con la asignatura de Dibujo natural; mientras que Taller de diseño IV, V, VI, VII y VIII se asocian con Diseño asistido por computadora y Diseño digital; por otro lado Taller de diseño III se vincula con Historia del diseño gráfico.
- c) Relaciones interdisciplinarias: es la relación conceptual de otras disciplinas con la propia; como las matemáticas en Taller de diseño II que aborda la sección áurea; la Administración con Taller de diseño VII y la gestión de proyectos que propone.
 - d) Relaciones trasdisciplinarias: fusión de fragmentos de una disciplina con otras que derivan en una propuesta nueva de conocimientos; como la medicina y la psicologías que conforman las neurociencias, mismas que se emplean en todas las asignaturas y la manera en que se transmiten conocimientos y el alumno se apropia de estos para hacerlos parte de su formación.
- Teoría del constructivismo: propone una estructura de planeación ascendente en los contenidos para generar aprendizajes significativos que se relacionan con la vida personal y profesional del estudiante; por lo que es el principal eje orgánico de las propuestas y se apoya directamente en el enfoque de las competencias.



Se contempla primordialmente al constructivismo psicogenético de Jean Piaget, donde el alumno construye sus propios instrumentos intelectuales con el análisis de elementos y aspectos del diseño y la aplicación de sus conocimientos y habilidades previas según los contenidos de cada asignatura; también se basa en el constructivismo cognitivo de David Paul Ausubel y en su concepto de aprendizaje significativo, principalmente en la realización del proceso del diseño, donde se le proporciona un significado y función a cada fase para llegar al aprendizaje significativo que pretende la autorregulación mediante la planificación, supervisión, revisión y reflexión durante el proceso de proyección y creación del objeto de diseño.

Además se aborda el constructivismo sociocultural, que retoma el concepto de *zona de desarrollo próximo*, donde a través del trabajo en equipo se reconstruyen conjuntamente con los otros los saberes culturales dentro de un mundo donde éstos se distribuyen socialmente. El constructivismo se expone principalmente en el diseño de estrategias de enseñanza y de aprendizaje; así como en los contenidos; que juntos buscan la formación integral y autónoma del estudiante.

- Teoría de la Gestalt de Max Wertheimer: como parte de los contenidos temático se explota la percepción y las leyes de la Gestalt, principalmente en las asignaturas Fundamentos del diseño y Taller de diseño I y II; esta teoría también se propone en la percepción de los mismos a través de estímulos de tipo icónico-visual con la ejemplificación gráfica de los conocimientos que se imparten, como una estrategia de enseñanza; así como en el contexto educativo.

Se apoya en los principios de la psicología de la Gestalt, que afirma que el todo es más que la suma de sus partes; como el aprendizaje, que es más que conocimientos

o destrezas, incluye también actitudes, valores y predisposición al conocimiento y al campo de estudio; éste se pretende motivar con el trabajo en equipo, donde cada alumno tiene un papel específico y a su vez es parte indispensable de un conjunto creativo.

Además está presente en la relación horizontal de las asignaturas de cada grado, así como en la seriación de la materia de Diseño, y en el vínculo que se establece entre los contenidos y el contexto de la institución y su perfil de egreso, manteniendo una estrecha asociación con el constructivismo como tendencia educativa.

3. Corrientes educativas o pedagógicas:

Son la tendencia en la enseñanza que responde al momento histórico y social en el que se desarrollan; son teorías del pensamiento y de la investigación.

- Escuela nueva o activa de Adolphe Ferriere: se basa en planteamientos de desarrollo de actividades, donde el proceso educativo trata a cada estudiante según sus aptitudes y se parte de alguna necesidad del mismo, que se conduce de manera abierta, mientras el profesor es guía, lo cual motiva la autodisciplina del alumno mediante una serie de actividades libres que buscan desarrollar la imaginación, el espíritu de iniciativa y la creatividad.

Es aplicable principalmente en las asignaturas de Fundamentos del diseño y Taller de diseño I y II, donde se plantean las bases y lineamientos del área y se inicia el quehacer creativo del estudiante; en asignaturas más avanzadas como Taller de diseño IV (marca), VII (señalética) y VIII (exhibidores) se aplica en la libertad que tiene el alumno para elegir proyectos y equipos de trabajo con base en sus intereses y necesidades, lo cual lo dota de compromiso y responsabilidad sobre su propio proceso



de aprendizaje y la injerencia que éste tiene en su contexto inmediato y en la sociedad en general.

- Pedagogía liberadora de Paulo Freire: contempla el entorno del alumno para que asimile su propia realidad como parte del aprendizaje; conozcan y apliquen su cultura en el proceso educativo y creativo, coadyuvando el mismo conocimiento, es decir, definir o crear actividades que identifique como problemáticas y le den solución.

Se propone para asignaturas como Taller de diseño IV, VII y VIII que pueden ajustar sus contenidos temáticos a la generación de proyectos que el alumno tendría la libertad de elegir dentro o fuera de la institución; que se desarrollen proyectos integradores interdisciplinarios, lo cual se plantearía como estrategias de enseñanza y de aprendizaje que implique el trabajo colaborativo de alumnos y docentes, que abarquen un visión multidisciplinar de un aspecto de la realidad.

Como expone David Fragoso Franco¹ sobre el tema, y así se desarrolle el pensamiento crítico y la conciencia social, donde el estudiante tome conciencia de sí mismo, de los demás y de la sociedad en su conjunto; enfatizando la construcción de una persona y un profesionalista de calidad.

- Corriente tecnológica: explota conocimientos técnicos ordenados sistemática y científicamente, como distintos medios análogos y digitales, entre ellos de impresión, que emplean en asignaturas paralelas a la materia de Diseño y que habilitan la realización final de sus trabajos en ésta.

1. David Fragoso Franco. Doctor en Ciencia Humanas, maestro en comunicación instruccional y maestro en Humanidades; actualmente se dedica a la instrumentación de proyectos interdisciplinarios en educación universitaria.

Se hace el uso específico de las TIC —Tecnologías de la información y la comunicación— durante el proceso y el producto final de diseño dentro de todas las asignaturas propuestas: Fundamentos del diseño y Taller de diseño I-VIII.

También se aplican en el proceso de planeación educativa, en la investigación y en la realización de material didáctico que se emplea para ejemplificar los contenidos temáticos, además plantean la posibilidad de manejar la educación semipresencial a través de indicaciones, temas o especificaciones que se pueden ofrecer a los alumnos mediante recursos digitales a distancia.

A continuación se presenta un cuadro de transformaciones institucionales por uso de TIC empleados en la educación, que se retoma del Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación y se ajusta a las necesidades del contenido de este tema:

Transformaciones totales	Transformaciones parciales	Transformaciones iniciales	Transformaciones pendientes
<ul style="list-style-type: none"> • Digitalización de registros académicos. • Sistemas de notas <i>on line</i>. • Información institucional con web page institucional. • Sistemas de publicaciones, como revistas electrónicas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de evaluación. • Biblioteca virtual. • Uso de TIC como recursos didáctico. Lo usa el 30% de los docentes. • Sistemas de comunicación interna a través de <i>e-ma</i>. Empleado por el 25% de las plantas docentes. • Comunicación informal docente estudiante. • Interacción centro educativo-medio externo, sólo interactúan un 50%. 	<ul style="list-style-type: none"> • Incorporación de TIC en el aula. • Integración curricular de TIC. • Sistemas de <i>e-learning</i> y/o educación a distancia, no formalizado. • Comunicación formal docente-estudiante, es poco utilizada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de pagos <i>on lin</i>, expresa que hay falta de confianza y de mecanismos. • Visión cultural y organizativa con TIC; es discursiva, no operativa. • Gestión administrativa con TIC, no usa un modelo generalizado, sino acciones parciales. • Sistemas de inscripciones y registro <i>on line</i>.



- Corrientes educativas contemporáneas:
 1. Corriente tecnológica, tecnicista o tecnocrática: busca conectar los contenidos académicos con los conocimientos requeridos en el campo laboral, ya que como el mismo término lo plantea se explota la técnica y el poder del conocimiento para enfrentar con éxito las necesidades del contexto inmediato y mediato del egresado, así como sus alcances a nivel global; por lo cual se aborda el diseño desde las áreas de mayor demanda profesional, como cartel, imagen de marca, portada, empaque y empaque, señalética y exhibidores, entre otros; mismas que se plantean en las asignaturas: Taller de diseño III, IV V, VI, VII y VIII.
 2. Corriente didáctica crítica: impulsada por José Contreras, motiva la educación situacional, enfoque didáctico que propone Frida Díaz Barriga; se puede abordar como parte de las estrategias de enseñanza, generando proyectos basados en una problemática existente o creada y su solución, relacionados con la realidad del estudiante, por ejemplo una campaña de nutrición, contra la violencia intrafamiliar, para prevenir la delincuencia, entre otros temas propios de la comunidad donde se ubica la institución; por lo que debe abordarse desde una perspectiva social, donde es necesaria la participación de los docentes en la elaboración de currículos para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo para comprender y aplicar la enseñanza en un ambiente de contribución didáctica.

Es aplicable en la elaboración de las cartas descriptivas que se derivan de los programas de estudio propuestos; en dichas cartas intervienen las aportaciones del docente de cada asignatura basada en su experiencia académica y profesional, aplicando la flexibilidad curricular que se puede adaptar a cada necesidad concreta.

4. Modelos didácticos:

Esquemas que incluyen diversas técnicas, acciones y medios útiles para el docente en el proceso formativo.

- Modelo didáctico-tecnológico: modelo curricular semiestructurado, donde el docente diseña escenarios educativos, se apega a los lineamientos institucionales y se adapta al contexto y a las condiciones específicas de los alumnos, su finalidad es promover su desarrollo personal con estrategias de enseñanza que incluyan aspectos prácticos y procedimentales, donde los conocimientos de aplican en situaciones reales, como los proyectos de diseño.

Se aplica dentro de las estrategias de trabajos en equipo y la organización de éstos, donde se asigna un papel específico a cada integrante, con las responsabilidades que éste implica, por ejemplo: titular, encargado del tráfico, creativo, investigación, captura de información y armado de presentación, entre otros roles que pueden explotarse según el proyecto y el grupo; aunque puede haber variantes en esta estructura, siempre se predetermina a través de ésta el escenario educativo propuesto que constituye la forma de trabajo, dirigida a desarrollar saberes específicos que conforman la preparación integral del alumno; aplica el modelo colaborativo, en el cual se profundiza más adelante.

- Modelos didácticos alternativos o integradores: también denominado *Modelo didáctico de Investigación en la escuela*: proceso de investigación escolar no espontáneo, desarrollado a partir de problemas dirigidos. Incluye otros modelos de los que retomamos los siguientes:

a) Modelo activo-sustentado: desarrolla la aceptación de la autonomía y la libertad individualizada a través de



las responsabilidades asignadas a los alumnos durante la realización de proyectos. Se refleja en los mecanismos de evaluación, donde se contemplan los parámetros para la valoración del proceso de trabajo y del producto final, así como el desempeño en el curso, las habilidades y actitudes que se desarrollaron, mismas que se plantean al principio de cada asignatura, con la finalidad que el alumno tome conciencia de su proceso de aprendizaje y de la responsabilidad que éste implica.

- b) **Modelo colaborativo:** aborda la enseñanza como una práctica interactiva y grupal entre alumnos y profesores. Se aplica en las estrategias de enseñanza, donde se proyecta una tarea mutua en la que los alumnos trabajan juntos para producir algo que difícilmente podrían materializar de forma individual; se planten dinámicas grupales desarrollando roles que se relacionan, complementan y diferencian en busca de una meta en común, como ocurre en el modelo didáctico-tecnológico; se puede usar en la generación de proyectos dirigidos a situaciones reales; donde el docente forma parte del grupo de trabajo.
- **Modelo de enseñanza situada:** se proponen como estrategias de enseñanza con proyectos de diseño reales para que los estudiantes se integran gradualmente en una comunidad de prácticas sociales y educativas, busca establecer un vínculo entre la escuela y la vida, ya que se pretende que el alumno desarrolle su capacidad reflexiva y de pensamiento, así como el deseo de seguir aprendiendo. De este modelo se derivan las siguientes técnicas de enseñanza:
 - a) **El aprendizaje basado en problemas (APB):** se apoya en la práctica, maneja la proyección y solución de problemas no estructurados y estimulantes que pue-

den ser reales o simulados; se propone como estrategia de aprendizaje, retomar las problemáticas de la institución, tanto a nivel de diseño o proyección, como de carácter más administrativo dentro de la licenciatura; por ejemplo un problema constante que existe en la institución es la insuficiencia de retiradores, lo que afecta el desempeño en algunas asignaturas, mismo que puede abordar el alumno y generar una solución, como el uso alternativa de aulas, petición formal o consensuada de equipo; éstos escenarios educativos puede fomentar el pensamiento complejo, la reflexión, la práctica, toma de decisiones y la formación integral.

- b) **El análisis de casos:** maneja un problema o planteamiento de situación, donde el estudiante realiza su análisis y proyecta la solución, es un método formativo, que maneja información, datos y material técnico; y promueve el aprendizaje autodirigido, es útil en proyectos con clientes reales, como en Taller de diseño IV, VII y VIII. Se pueden contemplar casos como las distintas problemáticas de la licenciatura y de la institución, con un carácter de colaboración en la búsqueda de soluciones a corto, mediano o largo plazo.
- c) **El aprendizaje por medio de proyectos:** también son aplicables en las asignaturas de Taller de diseño IV, VII y VIII, donde el aprendizaje experiencial que se basa en la proyección y conceptualización de proyectos situados en el contexto real, constituye la generación y solución de proyecto de diseño, pueden del internos o externos a la institución, busca la profesionalización de una ocupación, para que los alumnos trabajen de forma independiente combinando teoría y práctica mediante una actividad constructiva.
- d) **Modelo cooperativo:** motiva el trabajo en equipo en prácticas como en proyectos, actividad indispensable



para desarrollar habilidades, actitudes y conocimientos necesarios para el trabajo profesional, se basa en la asociación de equipos de trabajo que buscan ayuda mutua y realizan actividades conjuntas, de manera que puedan aprender unos de otros. Es aplicable en las estrategias de enseñanza dentro del trabajo por proyectos en equipo, donde el profesor es guía de dicho proyecto y del proceso.

A través de las propuestas curriculares se pretende desarrollar el enfoque de las competencias con perspectiva constructivista, mediante la motivación de los siguientes tipos de aprendizaje, todos determinados por la clase de conocimiento que abordan las asignaturas, es decir, por el contenido temático para cada caso.

1. Aprendizaje significativo por recepción o descubrimiento: se aplica cuando las ideas expresadas simbólicamente se relacionan de manera substancial, le da sentido al aprendizaje y habilita su uso en el contexto real. Está presente en todas las asignaturas, con las siguientes fases, que se emplean dentro de las estrategias de enseñanza:

- Diagnóstico inicial del docente sobre el conocimiento previo del alumno.
- Organización de los resultados del diagnóstico para generar la estructura de enseñanza necesaria.
 - Observación evaluativa: contempla el desarrollado del estudiante en el proceso del conocimiento, permite hacer replanteamientos necesarios.
 - Incidir en los aspectos no dominados para asimilarlos o reforzarlos.

2. Aprendizajes de contenidos declarativos o descriptivos: conocimientos que habilitan el desarrollo de objetos de diseño y proyectos, aplica a todas las asignaturas.

- Conocimiento factual: hechos y datos que requieren su aprendizaje literal para convertir su contenido en una habilidad; como definiciones, propiedades, clasificaciones, tendencias y elementos formales; conocimientos que es necesario tener presente para hacer uso de ellos de forma automática cuando la ocasión lo requiera, es aplicable dentro del proceso creativo de las asignaturas; por ejemplo, si se proyecta una marca que refleje el origen territorial de la empresa que representa dentro de Taller de diseño IV, se acude al uso de la tipología de la marca y concretamente a las marcas toponímicas, conceptos que debe dominar el alumno para su aplicación cuando lo requiera.
- Conocimiento conceptual: conceptos, principios y explicaciones; los cuales no necesariamente tienen que ser aprendidos de forma literal, sino asimilar su significado y utilidad; conocimientos necesarios durante un proceso de diseño, como los métodos creativos; por ejemplo en la generación de un mensaje publicitario para Taller de diseño III, se aplica el Brainstorming o tormenta de ideas para proyectar opciones o variadas soluciones.

3. Aprendizaje de contenidos procedimentales: ejecución de procedimientos, estrategias, técnicas, habilidades, destrezas y métodos; es un saber de tipo práctico; por ejemplo hacer un proyecto señalético en Taller de diseño VII, con la aplicación de la metodología de Joan Costa para este fin.



4. Aprendizaje de contenidos actitudinal: implica la adquisición de valores o principios que lleven al alumno a tener una postura positiva hacia objetos, personas, situaciones o instituciones sociales, como el trabajo en equipo o el trato con los clientes, proveedores, entre otros. Es necesario en todas las asignaturas porque representa la correcta socialización del conocimiento para bien propio y común, tanto a nivel académico, como profesional, en ambos casos para el trabajo individual o en equipo.

Desarrolla, como se ha mencionado anteriormente: responsabilidad, puntualidad, compromiso, tolerancia y flexibilidad ante las necesidades de los demás. Crea escenarios educativos propicios para un aprendizaje significativo, se aplica en las estrategias de enseñanza al plantear la utilidad y el valor del conocimiento y fusionarlo con los intereses del alumno para integrar una actitud de disposición y entusiasmo.

Habilita el aspecto axiológico personal, social y universal del estudiante; dentro de las propuestas se plantea en el trabajo de proyectos, en el marco del desarrollo colaborativo y cooperativo, además de que se induce para que el tema de dichos proyectos incluya los valores, en las asignaturas Taller de diseño IV, VII —señalización que incluya personas minusválidas como una estrategia de aprendizaje— y Taller de diseño VIII.

Concluyendo la información antes expuesta en este tema, a continuación se presenta una tabla que contiene los principales parámetros que se buscan desarrollar en el diseño de la materia de Diseño y sus asignaturas:

Siglas:

Fundamentos del diseño: FD	Taller de diseño III: TD3	Taller de diseño VI: TD6
Taller de diseño I: TD1	Taller de diseño IV: TD4	Taller de diseño VII: TD7
Taller de diseño II: TD2	Taller de diseño V: TD5	Taller de diseño VIII: TD8

PARÁMETROS EDUCATIVOS	ASIGNATURAS QUE LO APLICAN
Conceptualización del objeto de diseño.	FD, TD1
Planteamiento del problema.	TD3, TD7, TD8.
Proyección del proceso de trabajo.	TD4, TD6, TD7, TD8.
Desarrollo de la investigación.	TD2, TD3, TD4, TD5, TD6, TD7, TD8.
Diseño de los contenidos.	FD, TD1, TD2, TD3, TD4, TD5, TD6, TD7, TD8.
Actividades docentes; escenario educativo.	FD, TD1, TD2, TD3, TD4, TD5, TD6, TD7, TD8.
Actividades de los alumnos; estrategias de aprendizaje.	FD, TD1, TD2, TD3, TD4, TD5, TD6, TD7, TD8.
Proceso de diseño.	FD, TD1, TD2, TD3, TD4, TD5, TD6, TD7, TD8.
Fundamentación del diseño.	FD, TD1, TD2, TD3, TD4, TD5, TD6, TD7, TD8.
Presentación de proyectos.	FD, TD1, TD2, TD3, TD4, TD5, TD6, TD7, TD8.
Retroalimentación cognitiva.	FD, TD1, TD2, TD3, TD4, TD5, TD6, TD7, TD8.
Valoración y evaluación del proceso.	FD, TD1, TD2, TD3, TD4, TD5, TD6, TD7, TD8.
Incentivar la toma de decisiones.	FD, TD1, TD2, TD3, TD4, TD5, TD6, TD7, TD8.
Generar valores como la responsabilidad, respeto, tolerancia y puntualidad.	FD, TD1, TD2, TD3, TD4, TD5, TD6, TD7, TD8.
Motivar el aprendizaje significativo.	FD, TD1, TD2, TD3, TD4, TD5, TD6, TD7, TD8.
Metacognición.	FD, TD1, TD2, TD3, TD4, TD5, TD6, TD7, TD8.
Aprendizajes de contenidos declarativos o descriptivos: factual.	FD, TD1, TD2, TD3, TD4, TD5, TD6, TD7, TD8.
Aprendizajes de contenidos declarativos o descriptivos: conceptual.	FD, TD1, TD2, TD3, TD4, TD5, TD6, TD7, TD8.
Aprendizaje de contenidos procedimentales.	FD, TD1, TD2, TD3, TD4, TD5, TD6, TD7, TD8.
Aprendizaje de contenidos actitudinal.	FD, TD1, TD2, TD3, TD4, TD5, TD6, TD7, TD8.



La evaluación dentro de los programas de estudio

Dentro de las estrategias de aprendizaje, se considera la evaluación para valorar y enriquecer el aprendizaje, esta incluye los siguientes recursos que se retoman de los propuestos por Constance Kami y Mary James, a partir de los cuales se construirán los mecanismos de evaluación en los programas de estudio:

- Criterios pedagógicos, institucionales y de periodicidad: la universidad maneja dos periodos parciales y un examen ordinario. Para los periodos parciales tienen una duración aproximada de siete semanas y el docente propone el mecanismo de evaluación, que puede contemplar: desarrollo en clase, trabajos, prácticas, exámenes, exposiciones, proyectos, presentaciones de proyecto, entre otros; donde cada uno tiene un valor cuantitativo que se promedia para obtener la calificación del período.

Los criterios de evaluación contemplan una fase de diagnóstico, el seguimiento del proceso de aprendizaje en cada bloque y la acreditación o desacreditación (valoración cuantitativa).

- Medios: procedimientos, técnicas e instrumentos informales, semi formales y formales; dentro de los parciales pueden realizarse exámenes escritos, orales o prácticos; contemplarse proyectos, procesos de diseño, y participaciones cognitivas y en eventos.
- Leyes institucionales: es la normatividad alusiva a la evaluación que maneja la Universidad Privada del Estado de México.²

2. Como se mencionó anteriormente, la licenciatura en Diseño Gráfico en la UPEM es de modalidad escolarizada, perteneciente al plan SEP y maneja un ca-

Es importante contemplar la evaluación diagnóstica, intermedia y sumativa con la finalidad de abarcar los distintos niveles de desarrollo y complejidad que implica la evolución de cada asignatura.

Para la sumativa se propone utilizar los siguientes instrumentos para cualificar y cuantificar la adquisición, asimilación, apropiación y aplicación de los contenidos:

- a) Informales: observación, exploración, participaciones en clase.
- b) Semi formales: ejercicios, prácticas en el aula, trabajos, tareas y proyectos.
- c) Formales: composición, ensayos, respuesta oral; exámenes; pruebas de ejecución de base semi estructurada como lista de verificación, escala estimativa y mapas

lendarario cuatrimestral. Su registro es de nivel superior, con estatus RVOE, bajo el acuerdo: RVOE SEP 2005096 2005-02-28 Federal. 2007140 emitido el 29-01-2007, que la da un reconocimiento de tipo federal. El actual plan de estudios fue autorizado en el año 2005 por la Lic. Gloria Santos Mateos, Jefa del Departamento de Evaluación Curricular, de este se desprende la siguiente normatividad evaluativa:

- a) Exención: En los dos parciales se debe obtener como mínimo 18 puntos para un promedio de 9, y cumplir la asistencia mínima de 80%.
- b) Ordinario: en caso de exentar se debe aplicar un examen ordinario: escrito, de proyecto o práctico, que tiene un valor de 50%, el restante 50% es el promedio de los dos parciales.
- c) Extraordinario: si no se cumple con la asistencia mínima del 80% o se obtuvo un promedio de 5, no se acredita el cuatrimestre y se debe aplicar el examen extraordinario; se tienen dos oportunidades para realizar este examen en caso de reprobalo.
- d) Recurse: en caso no acreditar el segundo examen extraordinario o se tiene una asistencia del 50% o menos. Como son asignaturas seriadas, si no se han aprobado, ya sea exentando, por ordinario, extraordinario o recurse, no se puede inscribir al siguiente curso dentro de la materia.



conceptuales; también se contempla la elaboración de juicios de valor y la toma de decisiones.

Los factores que se propone se evalúen en cada programa educativo son:

- a) Aprendizajes inherentes a los objetivos educativos de los programas de estudio: declarativos, procedimentales y actitudinales.
- b) Participación en clase, cumplimiento de tareas, iniciativa y colaboración.
- c) Desarrollo de proyectos.

También se aplica la evaluación por competencias, que coincide en la mayoría de los elementos considerados por la evaluación procedimental:

1. Contenidos actitudinales: aplica la ética en el desempeño, en el objeto de diseño y su proceso.
2. Contenidos factuales u conceptuales: temás.
3. Contenidos procesuales: trabajo del proceso de diseño por proyecto en equipo como estrategias de enseñanza.

Modelos de evaluación por competencias

- 1 Por su objetivo: cuantitativo y cualitativo; incluye los objetos de diseño creados, el proceso para realizarlos, su fundamentación y presentación.
- 2 Por su agente: autoevaluación aplicada por el propio alumno y heteroevaluación practicada por compañeros y otros profesores, en el caso de exposición de proyectos extra aula.

Se enfatiza en las siguientes competencias básicas, que son aprovechables en cualquier área y nivel, las cuales se retoman de forma literal del capítulo 3, debido a su importancia en el Diseño Gráfico:

1. Competencias cognitivas: comprender, imaginar, utilizar el conocimiento, tener un pensamiento creador, relacionar, planificar, emplear el razonamiento lógico e inductivo, interiorizar conceptos, pensamiento y sentido crítico, clasificar, globalizar, percibir, memorizar y simbolizar.
2. Competencias psicomotoras: orientación espacial, temporal, creatividad, aplicar, expresión corporal, coordinación psicomotriz, habilidad para manejar instrumentos, construir, automatizar, manipular y explorar.
3. Competencias de comunicación: expresión oral, escrita, gráfica, artística, corporal, musical, plástica, dinámica, icónica y capacidad de dialogo.
4. Competencias de integración social: relacionarse, colaborar, convivir, participar; aceptar críticamente valores, normas y estilos de vida; compartir, asumir responsabilidades, lo cual implica derechos y deberes; sentido de equipo y comprensión de la realidad social.

5.1.2. METODOLOGÍA PARA LA PROPUESTA DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO

La propuesta de los programas de estudio que se plantean en el presente trabajo consideran los conceptos de José Antonio Arnaz y Laura Frade Rubio, quienes sugieren los modelos de evaluación por competencias, así como los aspectos constructivos de los programas de estudio de Frida Díaz Barriga, Ma. Del Lourdes Lule, Diana Pacheco, Elisa Saad y Silvia Rojas Drummond que presentan en su libro *Metodología del diseño curricular para*



educación superior, donde se retoman las siguientes dimensiones de la planeación educativa que se ajustaron a los parámetros de la Universidad Privada del Estado de México:

1. Dimensión social: contempla las características y necesidades de los alumnos de la UPEM, las que se exponen en el punto 4.1. aquí retomamos las que consideramos tienen relación directa con la materia de Diseño:
 - Rango de edad: como mínimo 18 años, no hay límite de máximo; por lo que se cuenta con estudiantes en distintas condiciones de intereses y necesidades, que sólo estudian, que también trabajan de manera formal o que ya tienen una familia propia.
 - Sexo: determina habilidades específicas, por ejemplo, aunque no es regla general; las mujeres suelen ser más metódicas y tienen mayor disposición al estudio formal; y los hombres suelen ser más creativos, con más aptitud e inclinación para experimentar técnicas, herramientas o tendencias.
 - Clase social: predomina la clase baja, también hay excepciones de alumnos que pertenecen a la clase media y media alta. La clase social determina una posibilidad media para la adquisición de equipo y material de elevado costo.
 - Preferencias: por lo general hay una marcada inclinación por contenidos temáticos que abordan distintas técnicas, principalmente en conocimientos prácticos, relacionados con la manifestación de mensajes y el dibujo; también se inclinan por el manejo de la tecnología y la aplicación del diseño digital; en los temas de gestión y administración del diseño gráfico hay mayor

retención; así como contenidos formativos de calidad, emprendedores, entre otros.

Esta información es útil para determinar la distribución del contenido temático de la licenciatura y mantener el interés académico del estudiante, principalmente dirigido a motivar un aprendizaje significativo, canalizando sus preferencias a sus necesidades de conocimiento y preparación; para tal fin se consideran las siguientes dimensiones educativas:

1. Dimensión técnica: se propone el uso de recursos digitales y técnicos en el proceso de diseño y el resultado final; para la realización de layout, dommy, maquetación, como apoyo de investigaciones y presentaciones.
2. Dimensión política: se solicitó y realizó una asesoría con el rector de la Universidad, Lic. José Antonio Herrera, quien puntualizo que la propuesta de reestructuración de los programas de estudio no debe ser mayor del 20% de los temarios originales, para seguir con los lineamientos generales del modelo educativo.
3. Dimensión cultural: la institución se encuentra en el Municipio de Ecatepec, en el Estado de México, pertenece a la clase social baja y media baja y su contexto social, cultural y económico es subdesarrollado, mismo que se especifica con detalle en temas anteriores.
4. Dimensión prospectiva: se proponen planteamientos que tratan de solucionar problemas de planificación relativos a la reiteración de contenidos y la lógica de su disposición temática en los programas de estudio de la materia de Diseño. Para lo cual se contemplan los siguientes supuestos propios de la planeación universitaria:



- Supuesto epistemológico: incluye los fundamentos conceptuales y procedimentales de la planeación de los conocimientos, habilidades, aptitudes, actitudes y competencias que derivan en la propuesta de contenidos de los programas.
- Supuesto axiológico: a través de la naturaleza de los temas propuestos y las actividades de aprendizaje se desarrollan valores como la responsabilidad, puntualidad, flexibilidad y compromiso; cualidades que se pueden reforzar mediante los requerimientos en los mecanismos de evaluación, como entregas a tiempo o manejo de la ética como propiedades en los procesos de diseño y requisitos valorativos.

Se puede incluir el método lúdico mediante estrategias diseñadas para generar ambientes educativos positivos, funcionales y en armonía, que habiliten el proceso de aprendizaje a través de dinámicas de convivencia, de juego de percepción o cognitivos, y de superación, para motivar el entusiasmo por el aprendizaje, la imaginación y las competencias.

- Supuesto teleológico: busca satisfacer fines, objetivos y metas expuestos en el perfil del egresado; así como en el proceso de aprendizaje y los requerimientos del campo laboral; también en el desarrollo del proyecto, que pretende reestructurar los contenidos temáticos de la materia de Diseño, mediante la organización didáctica de sus asignaturas correspondientes.
- Supuesto de planeación a futuro: representa el porvenir de la institución, donde pretende elevar la calidad educativa de la licenciatura de Diseño Gráfico en la UPEM y aportar en la medida de lo posible herramientas para la enseñanza de este campo profesional de manera general.

Se considera que la reestructuración de los programas de estudio tenga una vigencia de alrededor de cinco años posterior a su aplicación, que incluyen tres cuatrimestres por cada año, es decir, 15 periodos; tiempo que se estima tenga características que pueden predecirse en la actualidad, como las necesidades educativas, de la universidad, del campo laboral y de los alumnos, además de las preferencias de estos últimos.

En las propuestas de los programas se incluyen los siguientes elementos: tipos de contenido (adecuados a los objetivos de aprendizaje de la asignatura y al nivel académico), bloque de contenido (diseño curricular que contempla distintos grados y etapas educativas, aplica relaciones curriculares horizontales y verticales) y competencias (habilidades cognitivas, procedimentales, actitudinales y académicas motivadas en los alumnos); estos elementos están presentes en el formato tabulado de las propuestas.

De acuerdo con Friedrich Herbart la planeación educativa universitaria debe desarrollar puntos estratégicos, de los cuales se pretende aplicar los siguientes: claridad de exposición, asociación de contenidos, ordenación y sistematización de los contenidos y aplicación en situaciones concretas de los conocimientos adquiridos, como es la enseñanza situada.

También se contemplan los tipos de competencias propuestas por Gregory Bateson para determinar los contenidos, que pueden manejarse tanto dentro los temas propuestos, como en las estrategias de enseñanza:

- Crear un contexto áulico: escenarios educativos propicios para el aprendizaje del Diseño Gráfico, que lo habiliten, faciliten y motiven.



- Contexto cognitivo de teoría y práctica: temas y subtemas propios del área y que puedan ser compatibles con otros campos de estudio para motivar la enseñanza multidisciplinaria.
- Ejercicio de la duda y la reflexión que lleva a la metacognición: análisis del proceso, diseño y contexto en cada proyecto.

El Diseño Gráfico tiene como una de sus principales herramientas procedimentales la creatividad, por lo cual los programas tratan de aplicar dentro de las estrategias de enseñanza la creatividad, actividad que permite plantear la creatividad desde un punto de vista procedimental y sistemático que se ajusta a métodos educativos dinámicos como el juego o tácticas de convivencia que desarrollan capacidades mentales y de comportamiento, las cuales incentivan la generación de ideas. Contemplan las necesidades personales, el desarrollo de estrategias cognitivas y habilidades sociales del estudiante.

Los contenidos que se proponen y el proceso de enseñanza aspiran a generar los siguientes tipos de creatividad propuestos por el psicólogo Joy Paul Guilford:³

1. Filogenética: distingue a cada ser humano; maneja un nivel primario o de orden natural inherente a la personalidad de cada estudiante, que se puede detectar a través de las evaluaciones diagnósticas, para determinar la estrategia de enseñanza que ayuden a desarrollarla.
2. Potencial: desarrollo de la creatividad filogenética que se pueden motivar tanto en los contenidos temáticos, como en las estrategias de enseñanza con actividades.

3. Joy Paul Guilford (1897-1987). Psicólogo estadounidense, realizó importantes estudios sobre la inteligencia con su modelo de *Estructura de la inteligencia*.

3. Cinética: representa la acción dentro del proceso creativo, la materialización de los mensajes a través de la imagen; se aplica en la proyección de todo diseño, desde su conceptualización hasta su propuesta final.
4. Fáctica: implica utilidad, valor, originalidad y autenticidad del objeto de diseño, se aplica en el mismo y en su presentación, fundamentación y análisis.

La creatividad e inteligencia en la planeación educativa

Cada profesor puede proponer distintos métodos o estrategias creativas según las condiciones específicas de los contenidos y los grupos; dentro de éstas es de utilidad el método de los *Seis sombreros para pensar* de Edward De Bono, que desarrolla el pensamiento creativo basado en la reconstrucción de conceptos ya existentes en la mente.

Como se mencionó en apartados anteriores, busca generar soluciones o ideas mediante distintas perspectivas en torno un problema o conceptualización, mismas que asocia con colores que representen el tipo de pensamiento que se debe desarrollar en las diferentes fases del proceso para llegar a la solución u objeto del diseño: Sombrero blanco (información, hechos, cifras, opiniones), rojo (emociones y sentimientos), negro (cautela, la precaución y la supervivencia; plantea los riesgos y problemas a futuro), amarillo (pensamiento positivo-constructivo), verde (creatividad que plantea nuevas opciones, ideas y alternativas) y azul (contempla la forma de abordar el tema en cuestión).

La intención principal de este proyecto es generar planeaciones educativas a través del replanteamiento de programas de estudio de las asignaturas correspondientes a la materia de Diseño, que lleven a un aprendizaje significativo con el desarrollo y aplicación de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, las cuales, se considera constituyen



conjuntamente una formación integral, necesaria en todo profesionalista. Concretamente en el diseño gráfico se utilizan de la siguiente forma:

- **Inteligencia lingüístico-verbal:** para generar textos propagandísticos y publicitarios: head line, pay off, body copy, entre otros. Se aplica en todas las asignaturas, concretamente en Taller de diseño III con la proyección de carteles, en Taller de diseño V con diseño editorial y en Taller de diseño VIII dentro de los exhibidores.
- **Inteligencia lógica-matemática:** manejar simultáneamente opciones de diseño y sus variables, genera hipótesis significativas y creativas, que posteriormente son evaluadas y aplicadas. Se utiliza en áreas como cálculo tipográfico, fotografía en laboratorio, proyección de diseño, composición, sección áurea, entre otros.
- **Inteligencia espacial:** representa ideas visualmente y desarrolla destrezas manuales como el dibujo; es aplicable en todas las asignaturas dentro de la disposición de la composición y en el manejo del plano. Dentro de Taller de diseño VI se usa en la proyección del diseño tri y bidimensional de los contenedores, en Taller de diseño VII en la colocación del sistema señalético, en Taller de diseño VIII en la planeación exhibidores, escenografías y museografía.
- **Inteligencia musical:** dota de sensibilidad y emotividad al diseñador, pese a que no se desarrolla como una competencia dentro de los programas de estudio, sí puede aplicarse como un recurso de ondas sonoras que motiven la creatividad temporal y permanente. Representa una estrategia de aprendizaje que ayude a la generación de ideas y la creación de diseños.
- **Inteligencia corporal kinestésica:** es útil en el recurso de convencimiento para la presentación de objetos de diseño, además de ser una herramienta en la generación visual y significativa de mensajes visuales, cuando se emplean por ejemplo modelos humanos o no humanos, pero que desarrollan un lenguaje corporal que potencializa o habilita el mensaje. Es útil en la exposición de los diseños y proyectos en todas las asignaturas, ya que es parte del discurso de convencimiento del diseñador al exponer sus propuestas o el resultado de sus proyectos.
- **Inteligencia intrapersonal:** desarrolla la sensibilidad en el proceso de diseño y genera empatía con el público o target al cual se dirigen los mensajes. Se aplica en el proceso de diseño de todas las asignaturas, principalmente en la fase de conceptualización, además es la base para generar un estilo creativo y una metodología de trabajo en el estudiante.
- **Inteligencia interpersonal:** permite relacionarse social y profesionalmente de una manera efectiva; para habilitar o enriquecer el proceso de diseño y la presentación del mismo. Se aplica en la presentación del diseño y los proyectos de todas las asignaturas porque implica la socialización del diseño, refuerza el mensaje del diseño y los beneficios del mismo.
- **Inteligencia naturalista:** posibilita el biodiseño y el diseño sustentable. Puede emplearse en los proyectos, por ejemplo en Taller de diseño VII con la elección de los materiales elegidos para los diseños propuestos y en Taller de diseño VIII con el diseño de exhibidores, donde puede usarse el reciclado.



5.1.3. LINEAMIENTOS QUE CONTEMPLAN LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO

Aquí se retoma la postura de Jorge Frascara quien afirma que el diseñador gráfico desarrolla la comunicación en la interacción del receptor con el objeto de diseño, y lo mismo sucede en la educación, que se basa en la reconstrucción de los esquemas de conocimiento del alumno a partir de las experiencias que éste tiene con los objetos y la sociedad, lo cual se propone abordar, tanto en los contenidos, como en las dinámicas o estrategias de enseñanza para proyectar el diseño, desarrollar el proceso creativo, teorizar el objeto de diseño y presentarlo ante una audiencia para fundamentarlo y retroalimentarlo; lo cual es posible a través de la realización de proyectos.

Se consideran los lineamientos del perfil profesional del diseñador gráfico, expuestos en el tema 2.1. del presente, así como los planteamientos de Sergio Tobón para planeación, mencionados en el mismo tema:

- La ruta formativa: describe el proceso instructivo de cada asignatura y el proceso global de la materia, es decir, aborda los conocimientos desde su aspecto elemental y va profundizando en ello de manera gradual, incrementando la complejidad y alcance de los mismos. Se utiliza en cada asignatura con la evolución subsecuente del curso, así como en la secuencia de la materia, que contempla las asignaturas: Fundamentos del diseño gráfico y Taller de diseño del I al VIII.
- El plan de implementación: constituye el formato de los programas, que incluye los objetivos de asignatura, contenidos temáticos y fuentes de consulta. Se utilizan los requeridos por la institución, así como la propuesta de otros puntos, como la antecedencia y subsecuencia de asignaturas.

- La mediación pedagógica: enfatiza las estrategias de enseñanza y aprendizaje.
- El material de apoyo a la formación: conocimientos, habilidades, actitudes, aptitudes y recursos prácticos previos, contempla la secuencia de la materia, además de las estrategias de enseñanza y de aprendizaje, recursos didácticos y planeación de los contenidos temáticos y del proceso de trabajo.

Se pretende desarrollar un currículo crítico, que implica el saber orientado a la reflexión de la práctica mediante las estrategias de enseñanza por proceso de diseño y de trabajo por proyectos; así como, en menor medida, el holístico que maneja el saber integrado. De acuerdo a su contenido, se plantean los siguientes currículos:

1. Currículo de materias o lineal: se determina en el planteamiento del contenido y la organización de cada asignatura.
2. Currículo correlacionado: contempla la seriación de asignaturas en la materia de diseño: Fundamentos del diseño y Taller de diseño del I al VIII, así como la coherencia temática y subsecuencia conceptual que debe existir entre ellas.
3. Currículo transversal: integra los temas de carácter valoral, ético, cultural y estético.
4. Currículo oculto: son conductas, procedimientos y situaciones que se proyectan como parte de las estrategias de enseñanza-aprendizaje, que no forman parte del currículo formal, pero están presentes en la realidad educativa y responden a las condiciones específicas de cada caso. Se presentan principalmente en lo que significa la libertad de cátedra y en todos los fenómenos que se



dan en el intercambio de saberes y relaciones entre alumno-docente, alumno-alumno y alumno-autoridad.

Se considera el Currículo flexible que propone René Pedroza Flores porque su estructura tiende hacia la ciencia-acción como forma de consolidar a largo plazo una práctica reflexiva del saber y del saber hacer; está presente en las estrategias de enseñanza; las cuales ofrecen alternativas educativas que buscan propiciar la comunicación horizontal y vertical de los contenidos y generar un aprendizaje integral mediante el contacto con el contexto a través de la realización de proyectos, y que cada profesor puede adaptar según a las condiciones sociales de su grupo.

5.1.4. ESTRUCTURA DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO

Para generar la estructura de los programas de estudio, se fusionan las propuestas de José Antonio Arnaz en *La planeación curricular* y la *Guía para la elaboración de programas de asignatura* que propone la Universidad Autónoma de Tamaulipas bajo el sistema constructivista y de competencias, temas que contiene el punto 1.4 de presente:

- De José Antonio Arnaz se retoman los siguientes elementos formativos, conceptuales y significativos para elaborar los programas de estudio:
 1. Contenido: compendio temático adecuados al nivel académico y a los objetivos de aprendizaje.
 2. Bloque de contenido: orden subsecuente y lógico de los contenidos, implica grados de complejidad y profundización cognitiva.
 3. Competencias: habilidades académicas, prácticas y sociales.

Secuencia de los elementos de los programas educativos:

1. Los objetivos de aprendizaje y sus indicadores de evaluación.
 2. La organización de contenidos en unidades.
 3. Propuestas de actividades y ejemplos de evaluación.
 4. Bibliografía de apoyo.
- De la *Guía para la elaboración de programas de asignatura* que propone la Universidad Autónoma de Tamaulipas, se retoma su sistema constructivista y de competencias, que desarrolla las potencialidades de estudiantes y docentes; donde se fomentan valores y actitudes, como responsabilidad, honestidad, solidaridad, concientización de las condiciones y necesidades de su contexto, del entorno nacional e internacional, compromiso de actuar como agente de cambio, respeto a las personas y a la naturaleza en general; y habilidades como el autoaprendizaje, capacidad de análisis y síntesis, pensamiento crítico, creatividad, innovación e identificación y resolución de problemas, trabajo en equipo, toma de decisiones, capacidad emprendedora y desarrollo de liderazgo.

Los elementos constructivos de los programas de estudio que se adaptan al presente proyecto son:

1. Datos generales de asignatura: identifica el programa de estudio y lo sitúa dentro del contexto académico al que pertenece, incluye: nombre de la institución, de la facultad o unidad académica y de la asignatura.
2. Datos de referencia: constituyen la orientación normativa curricular, contempla: núcleo de formación al que pertenece, período de ubicación, clave de la asignatura, créditos, carga horaria (teóricas y prácticas) y materias antecedentes y consecuentes.



3. **Objetivos asignatura:** implican la descripción general de la asignatura e intensidad educativa.
4. **Contenido por unidad o bloque temático:** temas de análisis o temario, se presenta en orden secuencial agrupado por bloques o unidades con una lógica didáctica.
5. **Estrategia de enseñanza-aprendizaje:** actividades de análisis de problemas, estudios de caso, situaciones o realidades con los conocimientos proyectados.
6. **Estrategia de evaluación:** valoración cuantitativa y cualitativa del aprendizaje, ponderando la adquisición de conocimientos, actitudes, valores y habilidades, así como la retroalimentación efectiva entre alumno y docente.
7. **Bibliografía:** referentes sobre los contenidos, se clasifica en básica cuando es un recurso permanente para abordar los contenidos temáticos del programa, y en complementaria cuando se profundiza más sobre algún tema en particular por parte de los alumnos.
8. **Comisión elaboradora:** créditos a docentes y administrativos que participaron en la elaboración de los programas, puede ser a un trabajo colegiado o en Academias de Maestros o participaciones independientes.

Propuesta metodológica para los programas de estudio

Con lo anterior se determina el esquema metodológico para realizar los programas de estudio, que se adapta a las necesidades particulares de esta propuesta:

Propósitos generales:

Se consideran los objetivos generales del currículo y de los planes de estudio para que exista coherencia de contenidos y desarrollo didáctico, pero no aparecen literalmente en los

programas de estudio, sino como base conceptual para la realización de los objetivos de asignatura que correspondan con el modelo educativo de la licenciatura y el perfil de egreso de la licenciatura.

Objetivos terminales:

Se manejan como objetivos de asignatura, son enunciados con las que se describen los aprendizajes proyectados para cada curso, en función de los cuales se determinan los contenidos temáticos, se apoyan en las taxonomías de Bloom y Marzano.

Contenido temático:

Son los temas, subtemas, conceptos y conocimientos que responden a los objetivos de la asignatura para generar en el estudiante habilidades, aptitudes, actitudes y competencias propias de cada curso y parte fundamental de la formación integral del mismo a través de la licenciatura. Se emplea el sistema de decimales: 1.1. , 1.1.2.

Estrategia de enseñanza:

Actividades específicas propuestas al docente para cubrir y fortalecer los contenidos temáticos.

Estrategia de aprendizaje:

Actividades que se sugieren al docente para que motive en los estudiantes y habiliten el aprendizaje significativo.

Criterios de evaluación:

Parámetros valorativos de los aprendizajes adquiridos por el estudiante en el curso, también es un recurso de retroalimentación para el desempeño docente al determinar los resultados de su gestión didáctica.

Fuentes de consulta:

Referentes bibliográficos que fundamentan los contenidos temáticos expuestos y pueden ser apoyo laboral del



docente y material de consulta para profundizar en los conocimientos por parte del estudiante. Incluye lecturas complementarias como herramientas que proyecten distintas líneas de investigación o estudio que partan de la temática general de la asignatura.

Autores base de la planeación didáctica

Con base en lo expuesto, se retoman aquí a los autores y sus conceptos que sirven de apoyo para generar las propuestas de reestructuración de los programas de estudio que se presentan más adelante, en el mismo orden que aparecen en el texto; con la finalidad de enfatizar su importancia y función en el presente trabajo:

- John Dewey: aborda la Escuela Nueva.
- Frida Díaz-Barriga, María Del Lourdes Lule, Diana Pacheco, Elisa Saad y Silvia Rojas-Dummond autoras del libro *Metodología de diseño curricular para la educación superior*: se utiliza para definir varios conceptos pedagógicos y se retoman las dimensiones y los supuestos de la planeación educativa.
- Paulo Freire: afirma que la educación incluye la formación docente junto a la reflexión sobre la práctica educativa progresista.
- Jerome Bruner: propone la teoría del aprendizaje por descubrimiento.
- Constructivismo psicogénético de Jean Piaget; Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel y constructivismo sociocultural de Lev Vygotski:
- Frederic Charles Bartlett: trata el cognitivismo.
- Joy Paul Guilford: realizó importantes estudios sobre la inteligencia con su modelo de *Estructura de la inteligencia*.
- Max Wertheimer: aborda la teoría Gestalt.
- Adolphe Ferriere: propone la escuela activa.
- Ángel Rogelio Díaz Barriga Casales: hace una crítica la teoría tecnicista.
- José Contreras: expone la corriente didáctica crítica.
- Frida Díaz Barriga: aborda el aprendizaje estratégico.
- Constance Kami: habla de los tipos de conocimiento y evaluación.
- Mary James: expone parámetros de evaluación.
- Juan Antonio Arnaz: autor del libro de *Planeación educativa* en que nos basamos para la reconstrucción de los programas de estudio.
- Laura Frade Rubio: define las competencias.
- Friedrich Herbart: plantea lineamientos de la planeación educativa universitaria.
- Gregory Bateson: habla sobre las competencias.
- Edward Bono: autor de la teoría de los 6 sombreros.
- Howard Gardner: creador de las inteligencias múltiples.
- Jorge Frascara: expone la importancia del diseño gráfico y la educación como procesos de comunicación.



- Benjamin Bloom y Robert Marzano: presentan las taxonomías de los objetivos educativos que usamos en la redacción de objetivos de asignatura.
- Sergio Tobón: propone partes elementales de la planeación educativa.
- René Pedroza Flores: expone la importancia del currículo flexible como parámetro de las propuestas de los programas de estudio.

La información expuesta en este tema se materializa en las propuestas de los programas de estudio de la asignatura de diseño, ya sea de forma estructural, compositiva o temática.



5.2. PROPUESTA DE PROGRAMAS DE ESTUDIO Y CARTAS DESCRIPTIVAS

El programa de estudios es el instrumento que regula el proceso de enseñanza-aprendizaje a desarrollar en una asignatura, orienta las acciones que profesores y alumnos llevarán a cabo para el logro de sus objetivos propuestos.

Contiene los datos que identifican y permiten ubicar la asignatura correspondiente en el plan de estudios, así como los elementos que regulan y orientan el proceso educativo.

En las siguientes propuestas del replanteamientos de los programas de estudio de la materia de Diseño y sus correspondientes asignaturas: Fundamentos del diseño y Taller de diseño —I al VIII— se busca, como lo menciona con anterioridad Steve Héller: equilibrar los requisitos de la asignatura, las necesidades de los alumnos y las expectativas de la escuela.

Posterior a las propuestas de los programas de estudio de cada asignatura, se incluye su respectiva carta descriptiva, con la finalidad de ejemplificar la aplicación del programa en el aula y como una propuesta para habilitar sus contenidos en el contexto real al cual se dirigen.

La carta descriptiva es un documento que precisa en lo posible las etapas de la planeación de un curso académico, en función de su programa de estudio, implica un proceso sistematizado que incluye la planeación, realización y evaluación de los contenidos, procesos y alcances obtenidos. Permite analizar los pasos a seguir para el lograr los objetivos propuestos.

5.2.1. PROGRAMAS DE ESTUDIO DE LAS ASIGNATURAS DE LA MATERIA DE DISEÑO



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO		
CICLO: PRIMER CUATRIMESTRE	CLAVE DE LA ASIGNATURA: DG0104	
Asignatura antecedente:	Asignatura subsecuente: Taller de diseño I (com. visual)	Créditos: 5.25
<p style="text-align: center;">OBJETIVO DE ASIGNATURA:</p> <p>Al finalizar el curso el alumno será capaz de definir, clasificar y examinar los cuatro grupos de elementos básicos del diseño gráfico, para abordar posteriormente diferentes elementos formales útiles en la generación creativa y metodológica de mensajes visuales, así como en la efectividad de su interpretación, y aplicarlos en la realización de objetos de diseño.</p>		
CONTENIDO TEMÁTICO:		Tiempos sugeridos:
<p>1. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO</p> <p>1.1. Diseño gráfico</p> <p>1.2. Comunicación visual y el mensaje</p> <p>1.3. Métodos de creatividad</p> <p>1.4. Tópico</p> <p>1.5. Fases de la forma</p> <p>1.6. Alto contraste</p> <p>1.7. Papel y sus generalidades</p>		4 sesiones
<p>2. ELEMENTOS CONCEPTUALES DEL DISEÑO</p> <p>2.1. Punto</p> <p> 2.1.1. Puntillismo</p> <p> 2.1.2. Alto contraste</p> <p>2.2. Línea</p> <p> 2.2.1. Iconografía de la línea</p> <p> 2.2.2. Ashurado y esgrafiado</p> <p> 2.2.3. Discontinua</p> <p> 2.2.4. Alterna</p> <p> 2.2.5. Enfatizada</p> <p>2.3. Plano</p> <p> 2.3.1. Formato</p> <p> 2.3.2. División del plano</p> <p> 2.3.3. Plano compositivo</p> <p>2.4. Volumen</p> <p> 2.4.1. Volumen visual</p> <p> 2.4.2. Volumen espacial</p>		7 sesiones

<p>3. ELEMENTOS VISUALES DEL DISEÑO</p> <p>3.1. Medida o tamaño</p> <p>3.2. Color</p> <p> 3.2.1. Conceptualización del color</p> <p> 3.2.2. Círculo cromático</p> <p> 3.2.3. Propiedades del color</p> <p> 3.2.4. Clasificación general del color</p> <p> 3.2.5. Lineamientos del color</p> <p> 3.2.5.1. Temperatura del color</p> <p> 3.2.5.2. Contraste</p> <p> 3.2.5.3. Armonía</p> <p>3.3. Textura</p> <p> 3.4.1. Clasificación</p>	6 sesiones
<p>4. ELEMENTOS DE RELACIÓN Y PRÁCTICOS EN EL DISEÑO</p> <p>4.1. Elementos de relación</p> <p> 4.1.1. Dirección</p> <p> 4.1.2. Posición</p> <p> 4.1.3. Espacio</p> <p> 4.1.3.1. Espacio liso</p> <p> 4.1.3.2. Espacio ilusorio</p> <p> 4.1.4. Gravedad</p> <p>4.2. Elementos prácticos del diseño</p> <p> 4.2.1. Función</p> <p> 4.2.2. Significado</p> <p> 4.2.3. Representación</p>	4 sesiones
<p>5. CÓDIGOS VISUALES Y ANATOMÍA DE LA IMAGEN</p> <p>5.1. Movimiento</p> <p>5.2. Formas orgánicas</p> <p>5.3. Anatomía de la imagen</p> <p> 5.3.1. Ambigüedad espacial</p> <p> 5.3.2. Escala y proporción</p> <p> 5.3.3. Técnicas de la comunicación visual</p>	5 sesiones
<p>ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar los contenidos o temas. • Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. • Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. • Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. 	
<p>2 sesiones para 1er. y 2do. parcial.</p>	



<ul style="list-style-type: none"> • Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. • Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo. • Realizar la compilación, clasificación y proyección de los diseños realizados en el curso, dentro de una carpeta de evidencias.
<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizar los contenidos o temas expuestos. • Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. • Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. • Realizar el proceso de diseño. • Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. • Realizar la maquetación o dommy del diseño. • Presentar y fundamentar el diseño creado. • Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo. • Realizar trabajo de compilación de los diseños generados en el cuatrimestre. • Proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias.
<p style="text-align: center;">CRITERIOS DE EVALUACIÓN:</p> <p>Diagnóstica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación y socialización inicial del grupo y docente. • Actividad informal grupal donde el alumno exprese intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades sobre el área del diseño gráfico. <p>Intermedia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Análisis de los temas, sus elementos e importancia mediante aportaciones significativas. • Proceso de diseño: conceptualización, bocetaje, maquetación, presentación y fundamentación. <p>Sumativa: Para cada parcial.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en clase: 30 % • Trabajos: aplicación práctica: 40% • Aprendizaje conceptual (Examen oral , escrito o de evidencias): 30%
<p style="text-align: center;">FUENTES DE CONSULTA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acha, J. (1993). <i>Expresión y apreciación artística</i>. México: Trillas. • Basilio Bonet, D. (1996). <i>Arte y ciencia del color</i>. LEDA. México: Las Ediciones de Arte. • Dondis, A. Dondis. (2004). <i>La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual</i>. México: Gustavo Gili. • Günther, H. M. (1992). <i>Manual para dibujantes e ilustradores. Guía para el trabajo práctico</i>. México: Gustavo Gili.

<ul style="list-style-type: none"> • Itten, J. (1992). <i>El arte del color</i>. Estados Unidos: Limusa. • Kandinsky, W. (2003). <i>Punto y línea sobre el plano</i>. Buenos Aires: Paidós. • Munari, B. (2002). <i>Diseño y comunicación visual</i>. México: Gustavo Gili. • Munari, B. (2012). <i>¿Cómo nacen los objetos?</i> México: Gustavo Gili. • Porter, T. y Goodman, S. <i>Manual de diseño para arquitectos, diseñadores gráficos y artistas</i>. Buenos Aires: Gustavo Gili. • Samara, T. (2008). <i>Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos</i>. Barcelona: Gustavo Gili. • Scott, R. G. (2013). <i>Fundamentos del diseño</i>. México: Limusa. • Villafañe, J. (1999). <i>Introducción a la teoría de la imagen</i>. España: Pirámide. • Wong, W. (2002). <i>Fundamentos del Diseño</i>. Buenos Aires: Gustavo Gili. <p style="text-align: center;">Lecturas complementarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arheim, R. (2001). "Dos sistemas espaciales". <i>El poder del centro. Estudio sobre la composición en las artes visuales</i>. (Pág. 9-20). España: Ediciones Akal. • Carbajal García, J. (2013). <i>Diccionario de diseño gráfico</i>. México: JIC. Colectivo Lambida.



5. PROCESO METODOLÓGICO



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA: TALLER DE DISEÑO I		
CICLO: SEGUNDO CUATRIMESTRE	CLAVE DE LA ASIGNATURA: DG0211	
Asignatura antecedente: Fundamentos del diseño	Asignatura subsecuente: Taller de diseño II (com. visual)	Créditos: 5.25
OBJETIVO DE ASIGNATURA: Al finalizar la asignatura el alumno será capaz de definir y analizar los parámetros de los elementos formales y el metalenguaje, y aplicarlos como base estructural en la proyección del diseño gráfico bidimensional.		
CONTENIDO TEMÁTICO:		Tiempos sugeridos:
1. PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO 1.1. Conceptos de diseño 1.2. El color como fenómeno físico 1.2.1. Psicología del color 1.2.2. Fisiología del color 1.3. Proceso y metodología 1.4. Equilibrio 1.5. Reticula y módulos 1.6. Contraste 1.7. Fondo-figura		7 sesiones
2. DISEÑO BIDIMENSIONAL 2.1. Punto, línea y plano 2.2. Ritmo 2.3. Simetría 2.3.1. Consideraciones de la simetría 2.3.2. Clasificación de la simetría 2.4. Funciones de la imagen 2.5. Énfasis visual 2.6. Escala y proporción 2.7. Movimiento		7 sesiones
3. ORGANIZACIÓN VISUAL 3.1. Creatividad 3.2. Percepción 3.2.1. Percepción significativa 3.2.2. Ilusión óptica y volumen 3.3. Linealidad 3.4. Elementos formales 3.5. Metalenguaje		12 sesiones

<p>3.5.1. Niveles de percepción 3.5.2. Influencia del color en la composición y la estructura 3.6. Funciones de la imagen 3.7. Argumentos retóricos</p>	<p>2 sesiones para 1er. y 2do. parcial.</p>
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA:	
<ul style="list-style-type: none"> • Explicar los contenidos o temas. • Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. • Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. • Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. • Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. • Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo. • Realizar la compilación, clasificación y proyección de los diseños realizados en el curso, dentro de una carpeta de evidencias. 	
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Analizar los contenidos o temas expuestos. • Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. • Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. • Realizar el proceso de diseño. • Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. • Realizar la maquetación o dommy del diseño. • Presentar y fundamentar el diseño creado. • Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo. • Realizar trabajo de compilación de los diseños generados en el cuatrimestre. • Proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias. 	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
<p style="text-align: center;">Diagnóstica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación y socialización inicial del grupo y docente. • Actividad informal grupal donde el alumno exprese intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades sobre el área del diseño gráfico. <p style="text-align: center;">Intermedia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Análisis de los temas, sus elementos e importancia mediante aportaciones significativas. • Proceso de diseño: conceptualización, bocetaje, maquetación, 	



presentación y fundamentación.

Sumativa: Para cada parcial.

- Trabajo en clase: 30 %
- Trabajos: aplicación práctica: 40%
- Aprendizaje conceptual (Examen oral , escrito o de evidencias): 30%

FUENTES DE CONSULTA:

- Arnheim, R. (2002). *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador*. Madrid: Alianza.
- Haffmann, A. (1996). *Manual de diseño gráfico, formas, síntesis y aplicaciones*. México: Gustavo Gili.
- Munari, B. (1994). *El arte como oficio*. España: Labor.
- Munari, B. (2002). *Diseño y comunicación visual*. México: Gustavo Gili.
- Samara, T. (2008). *Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Scott, R. G. (2003). *Fundamentos del diseño*. México: Limusa.
- Swann, A. (1995). *Bases del diseño gráfico*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Swann, A. (1996). *Diseño gráfico*. Barcelona: Blume.
- Wolf, T. H. (1998). *La magia del color*. México: Navarro.
- Wong, W. (2002). *Fundamentos del Diseño*. Buenos Aires: Gustavo Gili
- Günter, H. M. (1992). *Manual para dibujantes e ilustradores. Guía para el trabajo práctico*. México: Gustavo Gili.

Lecturas complementarias:

- “La Importancia de diseño”. Recuperado de: <http://download.rincon-delvago.com/disenoycomunicacion>.





UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA: TALLER DE DISEÑO II		
CICLO: TERCER CUATRIMESTRE		CLAVE DE LA ASIGNATURA: DG0314
Asignatura antecedente: Taller de diseño I (com. visual)	Asignatura subsecuente: Taller de diseño III (cartel)	Créditos: 5.25
OBJETIVO DE ASIGNATURA:		
Al finalizar el curso el alumno será capaz de describir y utilizar los elementos formales constructivos en la proyección del diseño gráfico, así como los lineamientos del diseño tridimensional básico, manejando espacio y tiempo significativo.		
CONTENIDO TEMÁTICO:		Tiempos sugeridos:
1. FACTORES Y CONCEPTOS DEL DISEÑO		6 sesiones
1.1. Elementos formales		
1.2. Sección áurea		
1.2.1. Número de oro		
1.2.2. La sección áurea en el formato		
1.3. Mosaicos		
1.4. Repetición de formas		
1.5. Estructura		
1.6. Panel estructural		
2. FIGURAS IMPOSIBLES		5 sesiones
2.1. La imagen y el espectador		
2.2. Funciones de la imagen		
2.3. Dispositivo visual		
2.4. Conceptualización y forma espontánea		
2.5. Texturización: efecto pattern		
3. RELACIÓN ESPACIO-FORMA		6 sesiones
3.1. Materiales de papel		
3.2. Diseño tridimensional		
3.2.1. Planimetría		
3.2.2. Planos seriados		
3.3. Paredes modulares		
3.4. Siluetas móviles		
4. RELACIÓN DE ELEMENTOS FORMALES		9 sesiones
4.1. Gestalt		
4.2. Simbología		
4.3. Iconografía visual		

4.4. Tridimensionalidad espacial	2 sesiones parciales 2do. parcial.
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA:	
<ul style="list-style-type: none"> • Explicar los contenidos o temas. • Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. • Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. • Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. • Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. • Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo. • Realizar la compilación, clasificación y proyección de los diseños realizados en el curso, dentro de una carpeta de evidencias. 	
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Analizar los contenidos o temas expuestos. • Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. • Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. • Realizar el proceso de diseño. • Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. • Realizar la maquetación o dommy del diseño. • Presentar y fundamentar el diseño creado. • Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo. • Desarrollar y practicas estrategias personales de socialización para el trabajo en equipo. • Hacer aportaciones significativas en teórica y práctica en el trabajo en equipo, asumiendo su rol correspondiente dentro del esquema de organización del mismo. • Realizar trabajo de compilación de los diseños generados en el cuatrimestre. • Proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias. 	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
<p style="text-align: center;">Diagnóstica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación y socialización inicial del grupo y docente. • Actividad informal grupal donde el alumno exprese intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades sobre el área del diseño gráfico. <p style="text-align: center;">Intermedia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Análisis de los temas, sus elementos e importancia mediante 	



aportaciones significativas.

- Proceso de diseño: conceptualización, bocetaje, maquetación, presentación y fundamentación.
Sumativa: Para cada parcial.
- Trabajo en clase: 30 %
- Trabajos: aplicación práctica y trabajo en equipo: 40%
- Aprendizaje conceptual (Examen oral , escrito o de evidencias): 30%

FUENTES DE CONSULTA:

- Anders, N. y Bevington, W. (2000). *Manual de producción del diseñador gráfico*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós.
- Gaca, L. (1988). *El discurso del comic. Volumen 10 de Signo e imagen*. México: Cátedra.
- Günther, H. M. (1992). *Manual para dibujantes e ilustradores. Guía para el trabajo práctico*. México: Gustavo Gili.
- Konisgnberg, I. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. México: Akal.
- Küppers, H. (2005). *Fundamentos de la teoría de los colores*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Mulhern, J. (2001). *Técnicas de representación para el artista gráfico*. Barcelona: G. Gili.
- Munari, B. (2000). *Diseño y comunicación visual*. México. Gustavo Gili.
- Pipes, A. (2000). *El diseño tridimensional*. España: Gustavo Gili.
- Prieto Castillo, D. (1985). *Retórica y manipulación masiva*. México: Premia.
- Sherin, A. (2013). *Elementos del diseño: fundamentos del color: manual de estilo gráfico para comprender la influencia del color en el diseño*. Barcelona: Parramón.
- Womg, W. (1982). *Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Wong, W. (1995). *Principios del diseño en color*. México: Gustavo Gili.
- Wong, W. (2001). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

Lecturas complementarias:

- Vilar, R. (1973). *Composición. Dibujo sin maestro*. México: Ed. México.
- Aparici, R, y García-Matilla, A. (1998). *Lectura de imágenes*. España. Ediciones de la Torre.





UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA: TALLER DE DISEÑO III		
CICLO: CUARTO CUATRIMESTRE		CLAVE DE LA ASIGNATURA: DG0419
Asignatura antecedente: Taller de diseño II (comunicación visual)	Asignatura subsecuente: Taller de diseño IV (marca e identidad corporativa)	Créditos: 5.25
<p style="text-align: center;">OBJETIVO DE ASIGNATURA:</p> <p>Al concluir el curso, el alumno definirá e identificará los elementos compositivos y representativos del cartel y los aplicará en proyecciones creativas de acuerdo a su clasificación específica, iniciando con el uso de la denotación y connotación como recursos significativos y estructurales.</p>		
CONTENIDO TEMÁTICO:		Tiempos sugeridos:
<p>1. DENOTACIÓN Y CONNOTACIÓN</p> <p>1.1. Símbolos</p> <p>1.2. Niveles de percepción del signo</p> <p style="padding-left: 20px;">1.2.1. Denotación</p> <p style="padding-left: 20px;">1.2.2. Connotación</p> <p>1.3. Clasificación de los símbolos</p> <p>1.4. Fases de evolución del signo</p> <p>1.5. Contraste visual en simbología: color</p> <p>1.6. Importancia de los símbolos en el diseño gráfico</p>		6 sesiones
<p>2. CARTEL</p> <p>2.1. Lineamientos del cartel</p> <p>2.2. Antecedentes históricos</p> <p>2.3. Elementos del cartel</p> <p>2.4. El cartel como medio de comunicación</p> <p>2.5. Clasificación general y estructural del cartel</p>		5 sesiones
<p>3. EL CARTEL Y SU SEMÁNTICA</p> <p>3.1. Cartel comercial</p> <p>3.2. Cartel cultural</p> <p>3.3. Cartel propagandístico</p> <p>3.4. Cartel urbano</p> <p style="padding-left: 20px;">3.4.1. Cartel urbano comercial</p> <p style="padding-left: 20px;">3.4.2. Cartel de mapeo</p> <p>3.5. Cartel contemporáneo</p>		6 sesiones
<p>4. EL IMPACTO VISUAL DE UN MENSAJE</p> <p>4.1. Formato</p> <p>4.2. El color en el cartel</p>		9 sesiones

<p>4.2.1. Cheesecake poster</p> <p>4.2.2. Cartel tipográfico</p> <p>4.3. La percepción en el cartel</p> <p style="padding-left: 20px;">4.3.1. Cartel comic</p> <p style="padding-left: 20px;">4.3.2. Cartel luminoso</p> <p>4.4. Cartel folleto</p> <p>4.5. Cartel tridimensional</p> <p>4.6. Cartel panorámico</p> <p>4.7. Principales exponentes del cartel</p>	2 sesiones para 1er. y 2do.parcial.
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA:	
<ul style="list-style-type: none"> • Explicar los contenidos o temas. • Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. • Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. • Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. • Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. • Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo. • Planear y aplicar el trabajo colaborativo y cooperativo en trabajos en equipo. • Realizar la compilación, clasificación y proyección de los diseños realizados en el curso, dentro de una carpeta de evidencias. 	
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Analizar los contenidos o temas expuestos. • Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. • Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. • Realizar el proceso de diseño. • Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. • Realizar la maquetación o dommy del diseño. • Presentar y fundamentar el diseño creado. • Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo. • Desarrollar y practicas estrategias personales de socialización para el trabajo en equipo. • Hacer aportaciones significativas en teórica y práctica en el trabajo en equipo, asumiendo su rol correspondiente dentro del esquema de organización del mismo. • Realizar trabajo de compilación de los diseños generados en el cuatrimestre. 	



- Proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Diagnóstica:

- Presentación y socialización inicial del grupo y docente.
- Actividad informal grupal donde el alumno exprese intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades sobre el área del diseño gráfico.

Intermedia:

- Análisis de los temas, sus elementos e importancia mediante aportaciones significativas.
- Proceso de diseño: conceptualización, bocetaje, maquetación, presentación y fundamentación.

Sumativa: Para cada parcial.

- Trabajo en clase: 30 %
- Trabajos: aplicación práctica y trabajo en equipo: 40%
- Aprendizaje conceptual (Examen oral, escrito, práctico o de evidencias): 30%

FUENTES DE CONSULTA:

- Aicher, O. (1993). *Sistemas de signos de comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Anders, N. y Bevington, W. (2000). *Manual de producción del diseñador gráfico*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Barnicoat, J. (2000). *Los carteles: Su historia y su lenguaje*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Blackwell, L. (1994). *La tipografía del siglo XX*. España: Gustavo Gili.
- Bürdek B. E. (1994). *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Perfect, C. (1994). *Guía completa de tipografía: Manual para el diseñador gráfico*. Barcelona: Blume.
- Scott, R. G. (2013). *Fundamentos del diseño*. México: Limusa.

Lecturas complementarias:

- Pérez Fernández, E. "El microcartel, una herramienta eficaz para la comunicación científica". Recuperado de: http://scielo.sld-cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352-000000300006
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. Bolivia: Colección Joan Costa: Universidad de Medellín.





UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA: TALLER DE DISEÑO IV		
CICLO: QUINTO CUATRIMESTRE		CLAVE DE LA ASIGNATURA: DG0529
Asignatura antecedente: Taller de diseño III (cartel)	Asignatura subsecuente: Taller de diseño V (portadas: diseño editorial)	Créditos: 5.25
OBJETIVO DE ASIGNATURA: Al terminar el curso, el alumno reconocerá y valorará los parámetros creativos y significativos del diseño de marca y los aplicará en el diseño de una identidad corporativa, que derive en la construcción de un manual de uso.		
CONTENIDO TEMÁTICO:		Tiempos sugeridos: 6 sesiones
<p>1. MARCAS CORPORATIVAS</p> <p>1.1. Definición de marca</p> <p> 1.1.1. Imagen de marca</p> <p> 1.1.2. Imagen e identidad corporativa</p> <p>1.2. Historia de la marca</p> <p>1.3. Propiedades de la marca</p> <p>1.4. Clasificación de la marca</p> <p>1.5. Tipología</p> <p>1.6. Efectividad de la marca</p> <p>1.7. Factores de memorización</p>		7 sesiones
<p>2. DISEÑO DE MARCA E IDENTIDAD CORPORATIVA</p> <p>2.1. Niveles de asociación de la marca</p> <p>2.2. Clasificación de imagotipos</p> <p>2.3. Relación empresa-producto</p> <p>2.4. Rediseño de marca</p> <p>2.5. Filosofía corporativa</p> <p>2.6. Lenguaje formal</p> <p>2.7. Cualidades del nombre de la marca</p> <p>2.8. Estructura de las marcas</p>		6 sesiones
<p>3. PROYECTO DE DISEÑO</p> <p>3.1. Contacto con el cliente</p> <p> 3.1.1. Acuerdos y condiciones</p> <p> 3.1.2. Necesidades y características de la empresa</p> <p> 3.1.3. Plan de trabajo</p> <p>3.2. Metodología de diseño</p> <p> 3.2.1. Proceso creativo: aplicación del método de diseño</p> <p> 3.2.2. Propuestas preliminares</p> <p> 3.2.3. Definición del diseño</p>		6 sesiones

<p>3.3. Presentación del diseño</p> <p>3.4. Fundamentación</p> <p>3.5. Diseño de soportes</p>	7 sesiones
<p>4. MANUAL DE USO</p> <p>4.1. Presentación de propuestas</p> <p>4.2. Fuentes tipográficas</p> <p>4.3. Diagramación</p> <p>4.4. Margen mínimo de protección</p> <p>4.5. Medidas y proporción</p> <p>4.6. Gama cromática</p> <p>4.7. Soportes básicos y su diagramación</p> <p>4.8. Soportes secundarios y su diagramación</p> <p>4.9. Especificaciones</p> <p>4.10. Presentación de proyecto</p>	
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA:	
<ul style="list-style-type: none"> • Explicar los contenidos o temas. • Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. • Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. • Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. • Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. • Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo. • Organizar y aplicar el trabajo colaborativo y cooperativo en el proyecto de diseño. • Buscar y localizar un cliente real para el proyecto de diseño. 	
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Analizar los contenidos o temas expuestos. • Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. • Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. • Realizar el proceso de diseño. • Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. • Realizar la maquetación o dommy del diseño. • Presentar y fundamentar el diseño creado. • Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo. • Desarrollar y practicas estrategias personales de socialización para el trabajo en equipo. 	



- Hacer aportaciones significativas en teórica y práctica en el trabajo en equipo, asumiendo su rol correspondiente dentro del esquema de organización del mismo.
- Desarrollar habilidades sociales y cognitivas para tratar con el cliente a nivel profesional.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Diagnóstica:

- Presentación y socialización inicial del grupo y docente.
- Actividad informal grupal donde el alumno exprese intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades sobre el área del diseño gráfico.

Intermedia:

- Análisis de los temas, sus elementos e importancia mediante aportaciones significativas.
- Proceso de diseño: conceptualización, bocetaje, maquetación, presentación y fundamentación.

Sumativa: Para cada parcial.

- Trabajo en clase: 25 %
- Trabajos 45%: Primer parcial: aplicación práctica y proyecto de diseño:
Segundo parcial: documento teórico y práctico del proyecto.
- Aprendizaje: 30% Primer parcial: examen oral, escrito o práctico.
Segundo parcial: presentación del proyecto.

FUENTES DE CONSULTA:

- Chávez, N. (2001). *Imagen corporativa: teoría y metodología de la identificación institucional*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Chávez, N. (2012). *Imagen corporativa*. México: Trillas.
- Costa, J. (1993). *Identidad corporativa*. México: Trillas.
- Costa, J. (2001). *Imagen corporativa en el siglo XXI*. Argentina: La Crujía.
- Forges, C. (1999). *Papelería e identidad corporativa*. México: McGraw Hill. México.
- Frutiger, A. (2013). *Símbolos, signos, marcas y señales*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Günther, H. M. (1992). *Manual para dibujantes e ilustradores*. México: Gustavo Gili.
- Meggs, P. B. (2000). *Historia del diseño gráfico*. México: McGraw Hill.
- Murphy, J. y Rowe, M. (1989). *Como diseñar marcas y logotipo*. México: Gustavo Gili.
- Rowden, M. (2004). *El arte de la Identidad creación y manejo de una identidad corporativa exitosa*. México: McGraw Hill.

Lecturas complementarias:

- “Manual de identidad corporativa”. Recuperado de:
http://www.web4bio.com/documents/manual_identidad_corporativa_era7.pdf



5. PROCESO METODOLÓGICO



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO			4. PORTADAS LIBRES		5 sesiones
ASIGNATURA: TALLER DE DISEÑO V			4.1. Empaques planos		
CICLO: SEXTO CUATRIMESTRE		CLAVE DE LA ASIGNATURA: DG0632	4.2. Portadas de películas		
Asignatura antecedente: Taller de diseño IV (marca e identidad corporativa)	Asignatura subsecuente: Taller de diseño VI (empaquetaje y embalaje)	Créditos: 5.25	4.3. Portada de C.D.		
OBJETIVO DE ASIGNATURA: Al finalizar el curso el alumno será capaz de definir, clasificar y examinar los lineamientos del diseño editorial en la portada, así como de diseñar portadas de libros, revistas y empaques planos.			4.4. Móviles de consumo		
CONTENIDO TEMÁTICO:			ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA:		
1. EL DISEÑO Y LA PORTADA 1.1. Diseño y terminología 1.2. Portada y cartel 1.3. Tipos de cartel 1.4. Características de la portada 1.5. Normatividad de la portada 1.6. Diseño editorial			Tiempos sugeridos: 5 sesiones		<ul style="list-style-type: none"> • Explicar los contenidos o temas. • Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. • Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. • Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. • Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. • Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo. • Planear y aplicar el trabajo colaborativo y cooperativo a través de trabajo en equipo.
2. PORTADA DE LIBROS 2.1. Características específicas 2.2. Partes externas e internas del libro 2.3. Géneros y formatos 2.4. Elementos formales editoriales 2.5. Códigos de marcado 2.6. Tipografía y retórica visual 2.7. Tipos de portada 2.8. Propiedades inmediatas de interés 2.9. Códigos morfológicos			9 sesiones		ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:
3. PORTADA DE REVISTA 3.1. Características generales 3.1.1. Anatomía de la revista 3.1.2. Estructura periodística 3.2. Géneros 3.3. Diseño publicitario 3.4. Retórica de la imagen 3.5. Actos publicitarios 3.6. Estilos visuales 3.7. Técnicas de persuasión			7 sesiones		<ul style="list-style-type: none"> • Analizar los contenidos o temas expuestos. • Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. • Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. • Realizar el proceso de diseño. • Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. • Realizar la maquetación o dommy del diseño. • Presentar y fundamentar el diseño creado. • Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo. • Desarrollar y practicar estrategias personales de socialización para el trabajo en equipo. • Hacer aportaciones significativas en teórica y práctica en el trabajo en equipo, asumiendo su rol correspondiente dentro del esquema de organización del mismo.
			CRITERIOS DE EVALUACIÓN:		
			Diagnóstica:		
			<ul style="list-style-type: none"> • Presentación y socialización inicial del grupo y docente. • Actividad informal grupal donde el alumno exprese intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades sobre el área del diseño gráfico. 		



Intermedia:

- Análisis de los temas, sus elementos e importancia mediante aportaciones significativas.
- Proceso de diseño: conceptualización, bocetaje, maquetación, presentación y fundamentación.
Sumativa: Para cada parcial.
- Trabajo en clase: 30 %
- Trabajos: aplicación práctica y trabajo en equipo: 40%
- Aprendizaje conceptual (Examen oral, práctico, escrito o de evidencias): 30%

FUENTES DE CONSULTA:

- De Buen Unna, J. (2000). *Manual de diseño editorial*. México: Santillana.
- Jute, A. (1996). *Retículas. Las estructuras del diseño gráfico*. Barcelona: Index Books.
- Lakshmi, B. (2007). *¿Qué es el diseño editorial?*. Barcelona: Index Book.
- Meggs, P. B. (2000). *Historia del diseño gráfico*. México: McGraw Hill.
- Muller-Brockman, J. (1992). *Sistema de retículas. Un manual para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Perfect, C. (1994). *Guía completa de tipografía: Manual para el diseñador gráfico*. México: Blume.
- Samara, T. (2008). *Los elementos del diseño. Manual de estilos para diseñadores gráfico*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Spina, M. (2005). *Pequeño manual práctico de diseño editorial: Diagramación y puesta en página pensando en la producción*. Buenos Aires: Comm Tools.
- Swann, A. (1990). *Cómo diseñar retículas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Zanón, A. (2007). *Introducción al diseño editorial*. Madrid, España: Visión Net.
- Zappaterra, Y. (2006). *Diseño editorial: Periódicos y revistas*. Barcelona: Gustavo Gili.

Lecturas complementarias:

- "30 portadas de revistas de diseño para potencializar nuestra creatividad". Recuperado de: <http://www.behance.net/gallery/Art-Direction-Computer-Arts-Projects-Covers/47473830>
- Blackwell, L. (2004). *La tipografía del siglo XX*. Barcelona: Gustavo Gili.



5. PROCESO METODOLÓGICO



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA: TALLER DE DISEÑO VI		
CICLO: SÉPTIMO CUATRIMESTRE		CLAVE DE LA ASIGNATURA: DG0737
Asignatura antecedente: Taller de diseño V (portada: diseño editorial)	Asignatura subsecuente: Taller de diseño VII (señalética)	Créditos: 5.25
<p style="text-align: center;">OBJETIVO DE ASIGNATURA: Al finalizar el curso, el alumno identificará y valorará los parámetros del diseño de empaque y embalajes, así como sus elementos formales para aplicarlos en la generación de diseños propios, haciendo uso de su normatividad y capacidad proyectual.</p>		
<p style="text-align: center;">CONTENIDO TEMÁTICO:</p>		Tiempos sugeridos:
<p>1. DISEÑO CORPORATIVO Y EMPAQUETADO 1.1. El diseño corporativo en el empaquetado 1.2. Registro y normatividad 1.3. Clasificación de marca 1.4. Código de barras 1.5. Empaquetado</p>		4 sesiones
<p>2. ENVASE Y EMBALAJE 2.1. Sistemas de envase y empaquetado 2.2 Sistemas de contención 2.2.1. Vidrio 2.2.2. Plástico 2.2.3. Lámina 2.2.4. Madera 2.2.5. Papel 2.3. Etiquetas</p>		7 sesiones
<p>3. PAPELES Y CARTONES EN LA ELABORACIÓN DE EMPAQUES 3.1. El papel y sus características 3.2. Contenedores de papel 3.2.1. Bolsa 3.2.2. Cajas 3.3. Empaques compuestos 3.3.1. Blister 3.3.2. Tetrapak 3.3.3. Empaques libre 3.4. Impresión</p>		7 sesiones

<p>4. COMUNICACIÓN EN EL EMPAQUE Y EMBALAJE 4.1. Funciones del empaquetado 4.2. Sociología del envase y empaque 4.3. Psicología del envase y empaque 4.4. La imagen en el envase y empaque 4.5. Publicidad 4.6. Recursos humanos en el empaquetado 4.7. Protección y contención 4.7.1. Símbolos ISO 4.7.2. Simbología LGEEPA (Ley general de equilibrio ecológico y protección al ambiente) 4.7.3. NIMF: Normas internacionales para medidas fitosanitarias 4.8. Distribución y exhibición comercial</p>	<p>8 sesiones</p> <p>2 sesiones para 1er. y 2do.parcial.</p>
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA:	
<ul style="list-style-type: none"> • Explicar los contenidos o temas. • Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. • Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. • Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. • Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. • Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo. • Planear y aplicar el trabajo colaborativo y cooperativo a través de trabajo en equipo. 	
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Analizar los contenidos o temas expuestos. • Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. • Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. • Realizar el proceso de diseño. • Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. • Realizar la maquetación o dommy del diseño. • Presentar y fundamentar el diseño creado. • Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo. • Desarrollar y practicas estrategias personales de socialización para el trabajo en equipo. 	



- Hacer aportaciones significativas en teórica y práctica en el trabajo en equipo, asumiendo su rol correspondiente dentro del esquema de organización del mismo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Diagnóstica:

- Presentación y socialización inicial del grupo y docente.
- Actividad informal grupal donde el alumno exprese intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades sobre el área del diseño gráfico.

Intermedia:

- Análisis de los temas, sus elementos e importancia mediante aportaciones significativas.
- Proceso de diseño: conceptualización, bocetaje, maquetación, presentación y fundamentación.

Sumativa: Para cada parcial.

- Trabajo en clase: 30 %
- Trabajos: aplicación práctica: 40%
- Aprendizaje conceptual (Examen oral , escrito, práctico o de evidencias): 30%

FUENTES DE CONSULTA:

- Bürdek B. E. (1994). *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Castellanos Aceros, C. (2009). *Factores de importancia para envases y empaque*. México: Fondo de Promoción de Exportaciones, Departamento de Envase y Embalaje.
- McCormink, E. J. (1980). *Ergonomía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Meggs, P. B. (2000). *Historia del diseño gráfico*. México: McGraw Hill.
- Oti-Boateng, P. y Axtell, B. (1998). *Técnicas de envasado y empaque. Libro de consulta sobre tecnologías aplicadas al ciclo alimenticio*. Perú: IT.
- Robles Mac Farland, M. (1996). *Diseño gráfico de envases: guía y metodología*. México: Universidad Iberoamericana.
- Vidales Giovannetti, (2005). M. D. *El mundo del envase*. México: Gustavo Gili. Atzacapatzalco

Lecturas complementarias:

- Cervera Fantoni, Á. L. (2003). *Envase y embalaje. La venta silenciosa*. Madrid: EDIC Editorial.





UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA: TALLER DE DISEÑO VII		
CICLO: OCTAVO CUATRIMESTRE		CLAVE DE LA ASIGNATURA: DG0845
Asignatura antecedente: Taller de diseño VI (empaques y embalaje)	Asignatura subsecuente: Taller de diseño VII (exhibidores)	Créditos: 5.25
<p style="text-align: center;">OBJETIVO DE ASIGNATURA:</p> <p>Al concluir la asignatura, el alumno será capaz de organizar y realizar proyectos de señalización para un cliente real, desde su conceptualización y metodología, hasta su manual de uso, además de su propia evaluación en el proceso.</p>		
CONTENIDO TEMÁTICO:		Tiempos sugeridos:
<p>1. INTRODUCCIÓN A LA SEÑALIZACIÓN</p> <p>1.1. Señalización y señalética</p> <p> 1.1.1. La señal en el diseño gráfico</p> <p> 1.1.2. Conceptualización y características</p> <p>1.2. Flechas y tipografía</p> <p>1.3. Síntesis de gráficos</p> <p> 1.3.1. Pictogramas</p> <p> 1.3.2. Ideogramas</p> <p> 1.3.3. Glyphs</p> <p>1.4. Sistemas de señalización</p> <p> 1.4.1. Definición</p> <p> 1.4.2. Características</p>		6 sesiones
<p>2. SISTEMAS DE SEÑALIZACIÓN</p> <p>2.1. Terminología básica</p> <p>2.2. Antecedentes y procesos de comunicación</p> <p>2.3. Signo</p> <p>2.4. Filtros señaléticos</p> <p>2.5. Tipos de señal</p> <p>2.6. Estilos señaléticos</p> <p>2.7. El color en la señalización</p>		6 sesiones
<p>3. MÉTODO DE PROYECCIÓN SEÑALÉTICA</p> <p>3.1. Metodología: Creación de programas de señalización de Joan Costa</p> <p> 3.1.1. Fase I. Contacto</p> <p>3.2. Fase II. Análisis de la empresa</p> <p> 3.2.1. Necesidades de la empresa</p> <p>3.3. Fase III. Proyección, fase creativa</p>		7 sesiones
<p>3.3.1. Lluvia de ideas</p> <p>3.3.2. Fuentes tipográficas</p> <p>3.3.3. Propuestas preliminares</p> <p>3.3.4. Definición del diseño</p> <p>3.4. Fundamentación</p>		
<p>4. PROYECCIÓN DEL DISEÑO</p> <p>4.1. Fase IV. Manual de uso</p> <p> 4.1.1. Presentación de propuestas</p> <p> 4.1.2. Elementos formales</p> <p> 4.1.3. Variantes de módulos</p> <p> 4.1.4. Red modular compositiva</p> <p> 4.1.5. Modulo cromático</p> <p> 4.1.6. Tipografía</p> <p> 4.1.7. Diagramación</p> <p> 4.1.8. Consideraciones de colocación</p> <p>4.2. Fase V. Habilitación</p> <p> 4.2.1. Material</p> <p> 4.2.2. Sistemas de montaje</p> <p> 4.2.3. Proyecto de instalación</p> <p>4.3. Presentación profesional de proyecto</p>		
		7 sesiones
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA:		
<ul style="list-style-type: none"> • Explicar los contenidos o temas. • Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. • Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. • Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. • Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. • Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo. • Organizar y aplicar el trabajo colaborativo y cooperativo en el proyecto de diseño. • Buscar y localizar un cliente real para el proyecto de diseño. 		
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:		
<ul style="list-style-type: none"> • Analizar los contenidos o temas expuestos. • Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. • Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. • Realizar el proceso de diseño. 		
		2 sesiones para 1er. y 2do.parcial



- Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo.
- Realizar la maquetación o dommy del diseño.
- Presentar y fundamentar el diseño creado.
- Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo.
- Desarrollar y practicas estrategias personales de socialización para el trabajo en equipo.
- Hacer aportaciones significativas en teórica y práctica en el trabajo en equipo, asumiendo su rol correspondiente dentro del esquema de organización del mismo.
- Desarrollar habilidades osciles y cognitivas para tratar con el cliente a nivel profesional.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Diagnóstica:

- Presentación y socialización inicial del grupo y docente.
- Actividad informal grupal donde el alumno exprese intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades sobre el área del diseño gráfico.

Intermedia:

- Análisis de los temas, sus elementos e importancia mediante aportaciones significativas.
- Proceso de diseño: conceptualización, bocetaje, maquetación, presentación y fundamentación.

Sumativa: Para cada parcial.

- Trabajo en clase: 25 %
- Trabajos45%: Primer parcial: aplicación práctica y proyecto de diseño:
Segundo parcial: documento teórico y práctico el proyecto.
- Aprendizaje: 30% Primer parcial: examen oral, escrito o práctico.
Segundo parcial: presentación documental de proyecto.

FUENTES DE CONSULTA:

- Aicher, O. (1993). *Sistemas de signos de comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Álvarez, L. (1986). *Signos estéticos y teoría*. Barcelona: Anthropos.
- Costa, J. (1987). *Señalética*. Barcelona: CEAC.
- Costa, J. (1989). *De la señalización al diseño de programas*. Barcelona: Enciclopedia del Diseño. CEAC.
- Costa, J. (2008). *Señalética corporativa*. Barcelona: Costa Punto Com Editor.
- Futiguer, A. (2013). *Signos, símbolos, marca y señales*. Barcelona: Gustavo Gili.
- McCormink, E. J. (1980). *Ergonomía*. Barcelona. Gustavo Gili.

- Meggs, P. B. (2000). *Historia del diseño gráfico*. México: McGraw Hill.

Lecturas complementarias:

- "Olimpiadas México 68. Un referente de diseño a nivel mundial".
Recuperado de: 1501-olimpiadas-mexico-68-un-referente-para-el-diseno-a-nivel-mundial-.html





UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO		
ASIGNATURA: TALLER DE DISEÑO VIII		
CICLO: NOVENO CUATRIMESTRE	CLAVE DE LA ASIGNATURA: DG0951	
Asignatura antecedente: Taller de diseño VII (señalética)	Asignatura subsecuente:	Créditos: 5.25
OBJETIVO DE ASIGNATURA: Al finalizar el curso, el alumno será capaz de distinguir, clasificar y aplicar los distintos tipos de exhibidores comerciales, culturales y propagandísticos, a través de su diseño y proyección en prototipo.		
CONTENIDO TEMÁTICO:		
1. INTRODUCCIÓN A LA ORGANIZACIÓN VISUAL 1.1. Exhibición y exhibidores 1.2. El empaque como exhibidor 1.3. Elementos formales del exhibidor 1.3.1. Noción de eje 1.3.2. Aproximación 1.3.3. Acceso 1.3.4. Remate visual 1.3.5. Circulaciones 1.3.6. Recorrido 1.4. Ergonomía 1.5. Antropometría	Tiempos sugeridos: 9 sesiones	
2. EXHIBIDORES COMERCIALES 2.1. Exhibidores comerciales 2.2. Creatividad 2.3. Clasificación de exhibidores 2.4. Wall stand y punto de venta 2.5. Soporte muestrario 2.6. Reproducción del producto 2.7. Display móvil 2.8. Factores que determinan el interés del receptor: Stand banner 2.9. Reproducción y extensión 2.10. Comunicación persuasiva	6 sesiones	
3. EXHIBIDORES NO COMERCIALES 3.1. Exposiciones 3.2. Museografía 3.3. Tipos de museos 3.4. Elementos formales icónicos 3.4.1. Display informativo	5 sesiones	

<p>3.4.2. Definición de la imagen institucional 3.4.3. Información complementaria 3.4.4. Recorrido 3.5. Ergonomía y antropometría 3.6. Diagrama de funcionamiento 3.7. Sistema de iluminación 3.8. Señalización</p> <p>4. DISEÑO ESCENOGRÁFICO 4.1. Diseño escenográfico 4.2. Historia y mitograma 4.3. Elementos formales de la museografía 4.4. La puesta escénica teatral 4.5. Partes de un teatro 4.5.1. Escenario 4.5.2. Tramoya 4.5.3. Utilería 4.5.4. Pierna 4.5.5. Bambalinas 4.6. Escenografías fijas y móviles 4.7. Selecciones y comprensión de una plaza teatral 4.8. Propuesta escenográfica 4.8.1 Diagrama de flujo de actores 4.8.2 Construcción y materiales de la escenografía 4.8.3 Técnicas gráficas para su realización 4.9. Puesta escenográfica</p>	6 sesiones
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA:	
<ul style="list-style-type: none"> • Explicar los contenidos o temas. • Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. • Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. • Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. • Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. • Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo. Organizar y aplicar el trabajo colaborativo y cooperativo en el proyecto de diseño. • Buscar y localizar un cliente real para el proyecto de diseño. • Gestionar el proceso de diseño con el cliente. 	
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Analizar los contenidos o temas expuestos. 	
2 sesiones para 1er. y 2do.parcial.	



- Examinar y reconocer los ejemplos expuestos.
- Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto.
- Realizar el proceso de diseño.
- Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo.
- Realizar la maquetación o dommy del diseño.
- Presentar y fundamentar el diseño creado.
- Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo.
- Desarrollar y practicas estrategias personales de socialización para el trabajo en equipo.
- Hacer aportaciones significativas en teórica y práctica en el trabajo en equipo, asumiendo su rol correspondiente dentro del esquema de organización del mismo.
- Desarrollar habilidades osciles y cognitivas para tratar con el cliente a nivel profesional.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Diagnóstica:

- Presentación y socialización inicial del grupo y docente.
- Actividad informal grupal donde el alumno exprese intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades sobre el área del diseño gráfico.

Intermedia:

- Análisis de los temas, sus elementos e importancia mediante aportaciones significativas.
- Proceso de diseño: conceptualización, bocetaje, maquetación, presentación y fundamentación.

Sumativa: Para cada parcial.

- Trabajo en clase: 30 %
- Trabajos: aplicación práctica: 40%
- Aprendizaje conceptual (Examen oral , escrito o de evidencias): 30%

FUENTES DE CONSULTA:

- Blackwell, R. D., Miniard. P. W. y Engel, J. F. (2001). *Comportamiento del consumidor*. México: Thomson.
- Ching, F. (1990). *Arquitectura, forma y espacio*. México: Gustavo Gili.
- Cliff, S. (1993). *Diseño de escaparates y puntos de venta*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Fernández, L. A. (2001). *Museología y museografía*. España: Azteca/Serbal.

- Fuentes de la Vega, F. (2001). *Punto de venta: diseño y producción*. México: Pearson Educación.
- Meggs, P. B. (2000). *Historia del diseño gráfico*. México: McGraw Hill.
- VV.AA. (2003). *P.O.P diseño de puntos de venta*. España: VV.AA.

Lecturas complementarias:

- “La importancia de los exhibidores”. Recuperado de: <http://www.igaalliance.com/Institute/IGAInstitute/spanish/Grocery/Merchandizing/04-105-1003.pdf>
- Pelta, R. (2004). *Diseñar hoy: temas contemporáneos de diseño gráfico (1998-2003)*. Barcelona: Paidós.
- Rodrigo Marín, L. (2011). *Publicidad, innovación y conocimiento*. España: Comunicación social, ediciones y publicaciones.





5.2.2. CARTAS DESCRIPTIVAS DE LAS ASIGNATURAS DE LA MATERIA DE DISEÑO.



FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

5. PROCESO METODOLÓGICO



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO
 PLANTEL ALBERTO SABA TAUCHI
 LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
 PROGRAMA DESGLOSADO O CARTA DESCRIPTIVA

DATOS DE ASIGNATURA Y DOCENTE:							
Nombre de la asignatura:	Fundamentos del diseño	Clave de la asignatura:	DG0104				
Período:	*	Nivel del cuatrimestre:	Primer cuatrimestre				
Fecha de inicio:	*	Fecha de término:	*				
Asignatura antecedente:		Asignatura subsecuente:	Taller de diseño I				
Créditos:	5.25	Fecha de entrega:	*				
Docente:	*	No. de cédula profesional:	*				
Área de instrucción:	*						
Carga horaria:	Lunes: De: ___ a: ___	Martes: De: ___ a: ___	Miércoles: De: ___ a: ___	Jueves: De: ___ a: ___	Viernes: De: ___ a: ___	Sábado: De: ___ a: ___	
Horas por semana:	4	Horas teóricas:	2	Horas prácticas:	2	Horas totales:	28
DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA:							
Objetivo de asignatura:	Al finalizar el curso el alumno será capaz de definir, clasificar y examinar los cuatro grupos de elementos básicos del diseño gráfico, para abordar posteriormente diferentes elementos formales útiles en la generación creativa y metodológica de mensajes visuales, así como en la efectividad de su interpretación, y aplicarlos en la realización de objetos de diseño.						
Competencias a desarrollar:	Aptitudes, actitudes, cognitivas y procedimentales.						
Modo de trabajo:	Aplicar el desarrollo del proceso de diseño, desde la conceptualización, bocetaje en lluvia de ideas, boceto fino, maquetación o dommy, presentación análoga del objeto de diseño y fundamentación. Al final del curso, compilar de los diseños generados; proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias.						
Reglamento interno (en aula):	*La clase comienza en punto de la hora de la entrada. *No comer, fumar, tomar o usar celular dentro del salón de clases. *Tolerancia: 10 min., después de tolerancia es retardo; dos retardos hacen una falta. *Cada clase se pregunta el contenido de la anterior. *Trabajos atrasados se califican sobre 8. Límite de entrega para trabajos atrasados: 1 clase antes del examen. *5 inasistencia máximo para ordinario, por todo el cuatrimestre, 6 faltas es extraordinario (78%).						



PLANEACIÓN POR UNIDAD:							
Unidad: 1 INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	1.1. Diseño gráfico 1.2. Comunicación visual y el mensaje 1.3. Métodos de Creatividad 1.4. Tópico 1.5. Fases de la forma 1.6. Alto contraste 1.7. Papel y sus generalidades	Describir la actividad del diseño gráfico, sus lineamientos básicos, su proceso de realización y los métodos de creatividad útiles en la primera fase de su desarrollo, así como enlistar materiales fundamentales para el soporte de los diseños que se generen.	¿Qué es el diseño gráfico y cuáles son sus lineamientos básicos? ¿Qué es un mensaje visual y cómo se proyecta? ¿Qué fases contempla el proceso de diseño?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo.	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo.	*Discurso docente. *Ejemplos Visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. Para cada clase.	<u>Diagnostica:</u> *Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico. <u>Intermedia:</u> *Análisis de los temas y aportaciones significativas. *Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual con examen oral: 30%
Fuentes de consulta:		*Acha, J. (1993). <i>Expresión y apreciación artística</i> . México: Trillas. *Dondis, A. Dondis. (2004). <i>La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual</i> . México: Gustavo Gili. *Kandinsky, W. (2003). <i>Punto y línea sobre el plano</i> . Buenos Aires: Paidós. *Scott Robert, G. (2013). <i>Fundamentos del diseño</i> . México: Limusa. *Wong, W. (2002). <i>Fundamentos del Diseño</i> . Buenos Aires: Gustavo Gili.					

5. PROCESO METODOLÓGICO



Lecturas complementarias:	*Arheim, R. (2001). "Dos sistemas espaciales". <i>El poder del centro. Estudio sobre la composición en las artes visuales.</i> (Pág. 9-20). España: Ediciones Akal.
Cálculo de costos:	Esta unidad comprende 4 trabajos prácticos en cartulina primavera de 1/8 a un costo aproximado de \$37.39 la cartulina gruesa entera y \$27.82 la cartulina delgada entera, de las cuales los alumnos pueden elegir, el octavo de la cartulina primavera delgada está alrededor de \$6.00. Se requiere la adquisición de estilógrafos delgado, mediano y grueso, y tinta china negra y ocasionalmente de color, mismos que comparten con otras asignaturas, así como el material para bocetar: hojas blancas, lápices duro, mediano y blando, lápices de color y goma; se requiere también papel bond en pliegos para las camisas de protección de los trabajos, cuyo costo es de \$3.00; es necesario un cuaderno para la parte teórica, sobre éste no hay especificaciones y puede ser compartido con otros contenidos. Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$800.00 por esta unidad.
Observaciones:	A través de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición.

Unidad: 2 ELEMENTOS CONCEPTUALES DEL DISEÑO.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	2.1. Punto 2.1.1. Puntillismo 2.1.2. Alto Contraste 2.2. Línea 2.2.1. Iconografía de la línea 2.2.2. Ashurado y esgrafiado 2.2.3. Discontinua 2.2.4. Alterna 2.2.5. Enfatizada 2.3. Plano 2.3.1. Formato 2.3.2. División del plano 2.3.3. Plano Compositivo 2.4. Volumen 2.4.1. Volumen visual 2.4.2. Volumen espacial	Conocer y analizar los elementos conceptuales del diseño Aplicar los lineamientos del trabajo gráfico en punto, línea, plano y volumen.	¿A qué se refieren los elementos conceptuales del diseño gráfico? ¿Cuáles son los elementos conceptuales del diseño? ¿Cuáles son las técnicas básicas del punto y cómo se aplican? ¿Cuáles son las técnicas básicas de la línea y cómo se aplican? ¿Cómo se maneja el plano en la composición? ¿Qué recursos gráficos se usan en la representación bidimensional del volumen?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño para su retroalimentación.	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos con los conocimientos adquiridos y el contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o dommy del diseño.	*Discurso docente. *Ejemplos Visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. Para cada clase.	<u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral: 30%



					*Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los dichos diseños.		
Fuentes de consulta:	*Günter, H. M. (1992). <i>Manual para dibujantes e ilustradores. Guía para el trabajo práctico</i> . México: Gustavo Gili. *Munari, B. (2002). <i>Diseño y comunicación visual</i> . México: Gustavo Gili. *Porter, T. y Goodman, S. <i>Manual de diseño para arquitectos, diseñadores gráficos y artistas</i> . Buenos Aires: Gustavo Gili. *Scott Robert, G. (2013). <i>Fundamentos del diseño</i> . México: Limusa. *Wong, W. (2002). <i>Fundamentos del Diseño</i> . Buenos Aires: Gustavo Gili.						
Lecturas complementarias:	*Arheim, R. (2001). "Dos sistemas espaciales". <i>El poder del centro. Estudio sobre la composición en las artes visuales</i> . (Pág. 9-20). España: Ediciones Akal. *Carbajal García, J. (2013). <i>Diccionario de diseño gráfico</i> . México: JIC. Colectivo Lambida.						
Cálculo de costos:	La unidad comprende 7 trabajos prácticos en cartulina primavera de 1/8 a un costo aproximado de \$37.39 la cartulina gruesa entera y \$27.82 la cartulina delgada entera, de las cuales los alumnos pueden elegir, el octavo de la cartulina primavera delgada está alrededor de \$6.00, así como . papel bond en pliegos para las camisas de protección de los trabajos, hojas blancas para bocetaje, y los instrumentos previamente adquiridos como lápices, estilógrafos, colores, goma y cuaderno. Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$80.00 por esta unidad.						
Observaciones:	A través de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición.						

Unidad: 4 ELEMENTOS DE RELACIÓN Y PRÁCTICOS EN EL DISEÑO.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	4.1. Elementos de Relación 4.1.1. Dirección 4.1.2. Posición 4.1.3. Espacio 4.1.3.1. Espacio liso 4.1.3.2. Espacio ilusorio 4.1.4. Gravedad 4.2. Elementos prácticos del diseño 4.2.1. Función 4.2.2. Significado	Determinar los elementos de relación y prácticos del diseño gráfico y su importancia en la comunicación visual. Identificar los elementos teóricos y prácticos en la imagen.	¿Cuáles son los elementos de relación en el diseño gráfico y cuál es su importancia estructural? ¿Cuáles son los elementos prácticos en el diseño gráficos y cuál es su función significativa en la proyección de	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al	*Discurso docente. *Ejemplos Visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. Para cada clase.	<u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje



	4.2.3.Representación	Aplicar los elementos teóricos y prácticos en mensajes sensitivos y comerciales.	mensajes? ¿Cómo se combinan o fusionan los elementos de relación y prácticos en la composición visual?	para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo.	contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo.		conceptual mediante examen oral: 30%
Fuentes de consulta:	<p>*Porter, T. y Goodman, S. <i>Manual de diseño para arquitectos, diseñadores gráficos y artistas</i>. Buenos Aires: Gustavo Gili. *Samara, T. (2008). <i>Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos</i>. Barcelona: Gustavo Gili. *Scott Robert, G. (2013). <i>Fundamentos del diseño</i>. México: Limusa. *Villafañe, J. (1999). <i>Introducción a la teoría de la imagen</i>. España: Pirámide. *Wong, W. (2002). <i>Fundamentos del Diseño</i>. Buenos Aires: Gustavo Gili.</p>						
Lecturas complementarias:	<p>*Arheim, R. (2001). "Dos sistemas espaciales". <i>El poder del centro. Estudio sobre la composición en las artes visuales</i>. (Pág. 9-20). España: Ediciones Akal. *Carbajal García, J. (2013). <i>Diccionario de diseño gráfico</i>. México: JIC. Colectivo Lambida.</p>						
Cálculo de costos:	<p>La unidad comprende 4 trabajos prácticos en cartulina ilustración de 1/8 a un costo aproximado de \$8.00 la pieza, si es escolar y \$14.00 súper Gilbert, se requiere el material para pintar, previamente adquirido: pinturas acrílicas politec en colores primarios y acromaticos, pinceles redondos delgado, mediano y grueso, godette, un paño, recipiente para agua, hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, papel bond en pliegos para hacer las camisas de protección de los trabajos y cuaderno de apuntes. El costo aproximado de la unidad es de \$60.00.</p>						
Observaciones:	<p>A través de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición.</p>						



Unidad: 5 CÓDIGOS VISUALES Y ANATOMÍA DE LA IMAGEN.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	5.1. Movimiento 5.2. Formas orgánicas 5.3. Anatomía de la imagen 5.3.1. Ambigüedad espacial 5.3.2. Escala y proporción 5.3.3. Técnicas de la comunicación visual Segundo examen parcial (carpeta de evidencias)	Examinar los códigos visuales en el diseño. Definir y aplicar los elementos referentes al término de anatomía de la imagen. Reconocer y aplicar la escala y la proporción como parte estructural del diseño. Definir las técnicas visuales y su presencia en el diseño gráfico.	¿Qué es el movimiento y cómo se maneja en el diseño bidimensional? ¿Qué son las formas orgánicas y cuál es su importancia compositiva y significativa en la imagen? ¿A qué se refiere la anatomía de la imagen y cómo se maneja en el diseño de la imagen? ¿Qué es la ambigüedad espacial? ¿Cómo se maneja a escala y la proporción en la composición? ¿Cómo se clasifican las técnicas de comunicación visual y cuál es su función en la comunicación gráfica?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo. *Realizar la compilación, clasificación y proyección de los diseños realizados en el curso, dentro de una carpeta de evidencias.	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo. *Realizar trabajo de compilación de los diseños generados en el cuatrimestre. *Proyectar,	*Discurso docente. *Ejemplos Visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. Para cada clase.	<u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase:30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Carpeta de evidencias: 30%

5. PROCESO METODOLÓGICO



					diseñar y realizar la carpeta de evidencias.		
Fuentes de consulta:	<p>*Porter, T. y Goodman, S. <i>Manual de diseño para arquitectos, diseñadores gráficos y artistas</i>. Buenos Aires: Gustavo Gili. *Samara, T. (2008). <i>Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>						
Lecturas complementarias:	<p>*Arheim, R. (2001). "Dos sistemas espaciales". <i>El poder del centro. Estudio sobre la composición en las artes visuales</i>. (Pág. 9-20). España: Ediciones Akal.</p>						
Cálculo de costos:	<p>La unidad comprende 5 trabajos prácticos en cartulina ilustración de 1/8 a un costo aproximado de \$8.00 la pieza, si es escolar y \$14.00 súper Gilbert, se requiere el material para pintar, previamente adquirido: pinturas acrílicas politec en colores primarios y acromáticos, pinceles redondos delgado, mediano y grueso, godette, un paño, recipiente para agua, hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, papel bond para las camisas de protección de los trabajos y cuaderno de apuntes. También se necesita material propio para la realización de las carpetas de trabajos, este material es elegido a completa libertad del estudiante. El costo aproximado de la unidad es de \$60.00 más material de la carpeta.</p>						
Observaciones:	<p>A través de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición.</p>						

MECANISMO DE EVALUACIÓN		
Períodos de evaluación:	Fecha:	Criterios de evaluación:
*	*	<p>Primer parcial:</p> <p><u>Diagnostica:</u> *Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico.</p> <p><u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral: 30%</p>

5. PROCESO METODOLÓGICO



*	*	<p style="text-align: right;">Segundo parcial:</p> <p><u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Carpeta de evidencias: 30%</p>
*	*	<p style="text-align: right;">Ordinario</p> 50 % Examen teórico escrito de la totalidad del temario 50% Promedio de 1ro y 2do. Parcial.
*	*	<p style="text-align: right;">Extraordinario:</p> 50 % Examen teórico escrito de la totalidad del temario 50% Promedio de 1ro y 2do. Parcial.

Realizó:	Autorizó:
*	
Nombre y firma del docente.	Nombre y firma del coordinador académico.

* Estos campos los llenará el docente que imparta la asignatura.





TALLER DE DISEÑO I



5. PROCESO METODOLÓGICO



PLANTEL ALBERTO SABA TAUCHI
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
PROGRAMA DESGLOSADO O CARTA DESCRIPTIVA

DATOS DE ASIGNATURA Y DOCENTE:			
Nombre de la asignatura:	Taller de diseño I	Clave de la asignatura:	DG0211
Período:	*	Nivel del cuatrimestre:	Segundo cuatrimestre
Fecha de inicio:	*	Fecha de término:	*
Asignatura antecedente:	Fundamentos del diseño	Asignatura subsecuente:	Taller de diseño II (comunicación visual)
Créditos:	5.25	Fecha de entrega:	*

Docente:	*	No. de cédula profesional:	*
Área de instrucción:	*		

Carga horaria:	Lunes: De: a:	Martes: De: a:	Miércoles: De: a:	Jueves: De: a:	Viernes: De: a:	Sábado: De: a:	
Horas por semana:	4	Horas teóricas:	2	Horas prácticas:	2	Horas totales:	28

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA:	
Objetivo de asignatura:	Al finalizar la asignatura el alumno será capaz de definir y analizar los parámetros de los elementos formales y el metalenguaje, y aplicarlos como base estructural en la proyección del diseño gráfico bidimensional.
Competencias a desarrollar:	Aptitudes, actitudes, cognitivas y procedimentales.
Modo de trabajo:	Aplicar el desarrollo del proceso de diseño, desde la conceptualización, bocetaje en lluvia de ideas, boceto fino, maquetación o dommy, presentación análoga del objeto de diseño y fundamentación. Al final del curso, compilar los diseños generados en el cuatrimestre; proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias
Reglamento interno (en aula):	<ul style="list-style-type: none"> *La clase comienza en punto de la hora de la entrada. *No comer, fumar, tomar o usar celular dentro del salón de clases. *Tolerancia: 10 min., después de tolerancia es retardo; dos retardos hacen una falta. *Cada clase se pregunta el contenido de la anterior. *Toda propuesta de diseño se debe fundamentar, verbalizando recursos formales. *Trabajos atrasados se califican sobre 8. Límite de entrega para trabajos atrasados: 1 clase antes del examen. *5 inasistencia máximo para ordinario, por todo el cuatrimestre, 6 faltas es extraordinario (78%).
PLANEACIÓN POR UNIDAD:	



Unidad: 1 PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	1.1. Conceptos de Diseño 1.2. El color como fenómeno físico 1.2.1. Psicología del color 1.2.2. Fisiología del color 1.3. Proceso y Metodología 1.4. Equilibrio 1.5. Reticula y Módulos 1.6. Contraste 1.7. Fondo-figura	Analizar y aplicar conceptos básicos del diseño gráfico. Determinar los aspectos generales de la composición en el diseño bidimensional.	¿Qué es el diseño gráfico y cuál es su papel en la sociedad? ¿Qué es el color y cuáles son sus propiedades como elemento compositivo? ¿Qué diferencia existe entre la psicología y la fisiología del color? ¿Cómo se maneja la reticulación en el diseño bidimensional? ¿Qué relación hay entre contraste y fondo figura en la composición visual?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo.	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo.	*Discurso docente. *Ejemplos Visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. Para cada clase.	<u>Diagnostica:</u> *Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico. <u>Intermedia:</u> *Análisis de los temas y aportaciones significativas. *Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral: 30%
Fuentes de consulta:		*Arnheim, R. (2002). <i>Arte y percepción visual: psicología del ojo creador</i> . Madrid: Alianza. *Haffmann, A. (1996). <i>Manual de diseño gráfico, formas, síntesis y aplicaciones</i> . México: Gustavo Gili. **Scott Robert, G. (2003). <i>Fundamentos del diseño</i> . México: Limusa. *Swann, A. (1995). <i>Bases del diseño gráfico</i> . Barcelona: Gustavo Gili. *Wolf, T. H. (1998). <i>La magia del color</i> . México: Navarro.					

5. PROCESO METODOLÓGICO



	*Wong, W. (2002). <i>Fundamentos del Diseño</i> . Buenos Aires: Gustavo Gili.
Lecturas complementarias:	"La Importancia de diseño". Recuperado de: http://download.rincondelvago.com/disenio-y-comunicacion . *Cabajal García, J. (2013). <i>Diccionario de diseño gráfico</i> . México: JIC. Colectivo Lambida.
Cálculo de costos:	Esta unidad comprende 7 trabajos prácticos en cartulina ilustración blanca de 1/8 a un costo aproximado de \$8.00 la pieza, si es escolar y \$14.00 súper Gilbert; se requiere de pinturas acrílicas politec en colores primarios y acromáticos, pinceles redondos delgado, mediano y grueso, godette, un paño, recipiente para agua, hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, papel bond en pliegos para hacer las camisas de protección de los trabajos y cuaderno de apuntes. Instrumentos y material que el alumno posee de la asignatura previa (Fundamentos del diseño, excepto los octavos de ilustración). Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$80.00 por esta unidad.
Observaciones:	A través de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional.

Unidad: 2 DISEÑO BIDIMENSIONAL.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	2.1. Punto, línea y Plano 2.2. Ritmo 2.3. Simetría 2.3.1. Consideraciones de la simetría 2.3.2. Clasificación de la simetría 2.4. Funciones de la imagen 2.5. Énfasis visual 2.6. Escala y Proporción 2.7. Movimiento Primer examen parcial	Analizar y aplicar los elementos formales en la composición bidimensional. Determinar la importancia y el uso de recursos como la simetría y el énfasis visual en el diseño. Establecer los parámetros de la escala, la proporción y el movimiento en las estructuras visuales que exponen mensajes.	¿Qué relación estructural y significativa hay entre punto, línea y plano? ¿Qué diferencia existe entre a simetría y la composición simétrica? ¿Cómo se ubica el énfasis visual en una composición? ¿Qué papel tiene la escala y la proporción en el manejo del plano? ¿Cómo se maneja el movimiento en el diseño bidimensional?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o	*Discurso docente. *Ejemplos Visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. Para cada clase.	<u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral: 30%



				retroalimentación del mismo.	dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo.		
Fuentes de consulta:	<p>*Arnheim, R. (2002). <i>Arte y percepción visual: psicología del ojo creador</i>. Madrid: Alianza.</p> <p>*Haffmann, A. (1996). <i>Manual de diseño gráfico, formas, síntesis y aplicaciones</i>. México: Gustavo Gili.</p> <p>*Munari, B. (1994). <i>El arte como oficio</i>. España: Labor.</p> <p>*Wong, W. (2002). <i>Fundamentos del Diseño</i>. Buenos Aires: Gustavo Gili</p> <p>*Günter, H. M. (1992). <i>Manual para dibujantes e ilustradores. Guía para el trabajo práctico</i>. México: Gustavo Gili.</p>						
Lecturas complementarias:	<p>"La Importancia de diseño". Recuperado de: http://download.rincondelvago.com/disen-y-comunicacion.</p> <p>*Carbajal García, J. (2013). <i>Diccionario de diseño gráfico</i>. México: JIC. Colectivo Lambida.</p>						
Cálculo de costos:	<p>La unidad comprende 7 trabajos prácticos en cartulina ilustración blanca de 1/8 a un costo aproximado de \$8.00 la pieza, si es escolar y \$14.00 súper Gilbert; se requiere de pinturas acrílicas politec en colores primarios y acromáticos, pinceles redondos delgado, mediano y grueso, godette, un paño, recipiente para agua, hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, papel bond en pliegos para hacer las camisas de protección de los trabajos y cuaderno de apuntes. Instrumentos y material que el alumno posee de la asignatura previa (Fundamentos del diseño, excepto los octavos de ilustración). Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$80.00 por esta unidad.</p>						
Observaciones:	<p>A través de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional.</p>						

Unidad: 3 ORGANIZACIÓN VISUAL.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	3.1. Creatividad 3.2. Percepción 3.2.1. Percepción significativa 3.2.2. Ilusión óptica y volumen 3.3. Linealidad	Proyectar diseños creativos. Aplicar el término de percepción en la proyección y apreciación del diseño.	¿Qué es la creatividad y cómo la usa el diseñador gráfico? ¿Qué diferencia hay entre la percepción significativa y la ilusión óptica?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes	*Discurso docente. *Ejemplos Visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. Para cada clase.	<u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en



	<p>3.4. Elementos Formales</p> <p>3.5. Metalenguaje</p> <p>3.5.1. Niveles de percepción</p> <p>3.5.2. Influencia del color en la composición y la estructura</p> <p>3.6. Funciones de la imagen</p> <p>3.7. Argumentos Retóricos</p> <p>Segundo examen parcial (carpeta de evidencias)</p>	<p>Plantear los lineamientos de la ilusión óptica como recurso significativo.</p> <p>Analizar y aplicar el metalenguaje en mensajes subliminales.</p> <p>Determinar y analizar las funciones de la imagen.</p> <p>Plantear mensajes con argumentos retóricos visuales.</p>	<p>¿A qué se refiere la linealidad en la composición?</p> <p>¿Qué es el metalenguaje y qué nivel de percepción maneja?</p> <p>¿Cuáles son las funciones de la imagen y cómo se explotan en el diseño gráfico?</p> <p>¿Cuáles son los recursos retóricos básicos en la proyección de mensajes?</p>	<p>enseñanza que motiven la creatividad.</p> <p>*Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño.</p> <p>*Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño.</p> <p>*Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo.</p> <p>*Realizar la compilación, clasificación y proyección de los diseños realizados en el curso, dentro de una carpeta de evidencias.</p>	<p>significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto.</p> <p>*Realizar el proceso de diseño.</p> <p>*Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo.</p> <p>*Realizar la maquetación o dommy del diseño.</p> <p>*Presentar y fundamentar el diseño creado.</p> <p>*Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo.</p> <p>*Realizar trabajo de compilación de los diseños generados.</p> <p>*Proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias.</p>		<p>clase: 30 %</p> <p>*Trabajos: aplicación práctica: 40%</p> <p>*Carpeta de evidencias: 30%</p>
<p>Fuentes de consulta:</p>	<p>*Arnheim, R. (2002). <i>Arte y percepción visual: psicología del ojo creador</i>. Madrid: Alianza.</p> <p>*Samara, T. (2008). <i>Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>*Scott Robert, G. (2003). <i>Fundamentos del diseño</i>. México: Limusa.</p> <p>*Swann, A. (1995). <i>Bases del diseño gráfico</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>*Swann, A. (1996). <i>Diseño gráfico</i>. Barcelona: Blume.</p>						
<p>Lecturas complementarias:</p>	<p>*Munari, B. (2002). <i>Diseño y comunicación visual</i>. México: Gustavo Gili.</p>						
<p>Cálculo de costos:</p>	<p>La unidad comprende 9 trabajos prácticos en cartulina ilustración blanca de 1/8 a un costo aproximado de \$8.00 la pieza, si es</p>						

5. PROCESO METODOLÓGICO



	<p>escolar y \$14.00 súper Gilbert; se requiere de pinturas acrílicas politec en colores primarios y acromáticos, pinceles redondos delgado, mediano y grueso, godette, un paño, recipiente para agua, hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, papel bond en pliegos para hacer las camisas de protección de los trabajos y cuaderno de apuntes. Instrumentos y material que el alumno posee de la asignatura previa (Fundamentos del diseño, excepto los octavos de ilustración). También se necesita material propio para la realización de las carpetas de trabajos, este material es elegido a completa libertad del estudiante.</p> <p>Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$100.00 por esta unidad.</p>
Observaciones:	<p>A través de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional.</p>

MECANISMO DE EVALUACIÓN		
Períodos de evaluación:	Fecha:	Criterios de evaluación:
*	*	<p>Primer parcial:</p> <p><u>Diagnostica:</u> *Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico.</p> <p><u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral: 30%</p>
*	*	<p>Segundo parcial:</p> <p><u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Carpetas de evidencias: 30%</p>
*	*	<p>Ordinario</p> <p>50 % Examen teórico escrito de la totalidad del temario 50% Promedio de 1ro y 2do. Parcial.</p>

5. PROCESO METODOLÓGICO



*	*	Extraordinario: 50 % Examen teórico escrito de la totalidad del temario 50% Promedio de 1ro y 2do. Parcial.
---	---	---

Realizó:	Autorizó:
*	
Nombre y firma del docente.	Nombre y firma del coordinador académico.

* Estos campos los llenará el docente que imparta la asignatura.



TALLER DE DISEÑO II

5. PROCESO METODOLÓGICO



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO
 PLANTEL ALBERTO SABA TAUCHI
 LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
 PROGRAMA DESGLOSADO O CARTA DESCRIPTIVA

DATOS DE ASIGNATURA Y DOCENTE:															
Nombre de la asignatura:	Taller de diseño II														
Clave de la asignatura:	DG0314														
Período:	*														
Nivel del cuatrimestre:	Tercer cuatrimestre														
Fecha de inicio:	*														
Fecha de término:	*														
Asignatura antecedente:	Taller de diseño I (comunicación visual)														
Asignatura subsecuente:	Taller de diseño III (cartel)														
Créditos:	5.25														
Fecha de entrega:	*														
Docente:	*														
No. de cédula profesional:	*														
Área de instrucción:	*														
Carga horaria:	<table border="1"> <tr> <td>Lunes: De: ____ a: ____</td> <td>Martes: De: ____ a: ____</td> <td>Miércoles: De: ____ a: ____</td> <td>Jueves: De: ____ a: ____</td> <td>Viernes: De: ____ a: ____</td> <td>Sábado: De: ____ a: ____</td> </tr> <tr> <td>Horas por semana:</td> <td>4</td> <td>Horas teóricas:</td> <td>2</td> <td>Horas prácticas:</td> <td>2</td> <td>Horas totales:</td> <td>28</td> </tr> </table>	Lunes: De: ____ a: ____	Martes: De: ____ a: ____	Miércoles: De: ____ a: ____	Jueves: De: ____ a: ____	Viernes: De: ____ a: ____	Sábado: De: ____ a: ____	Horas por semana:	4	Horas teóricas:	2	Horas prácticas:	2	Horas totales:	28
Lunes: De: ____ a: ____	Martes: De: ____ a: ____	Miércoles: De: ____ a: ____	Jueves: De: ____ a: ____	Viernes: De: ____ a: ____	Sábado: De: ____ a: ____										
Horas por semana:	4	Horas teóricas:	2	Horas prácticas:	2	Horas totales:	28								
DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA:															
Objetivo de asignatura:	Al finalizar el curso el alumno será capaz de describir y utilizar los elementos formales constructivos en la proyección del diseño gráfico, así como los lineamientos del diseño tridimensional básico, manejando espacio y tiempo significativo.														
Competencias a desarrollar:	Aptitudes, actitudes, cognitivas y procedimentales.														
Modo de trabajo:	Aplicar el desarrollo del proceso de diseño, desde la conceptualización, bocetaje en lluvia de ideas, boceto fino, maquetación o dommy, presentación análoga del objeto de diseño y fundamentación. Desarrollar un proyecto final en equipo que aplique el trabajo colaborativo y cooperativo. Hacia el final del curso, realizar trabajo de compilación de los diseños generados en el cuatrimestre; proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias.														
Reglamento interno (en aula):	<ul style="list-style-type: none"> *La clase comienza en punto de la hora de la entrada. *No comer, fumar, tomar o usar celular dentro del salón de clases. *Tolerancia: 10 min., después de tolerancia es retardo; dos retardos hacen una falta. *Cada clase se pregunta el contenido de la anterior. *Toda propuesta de diseño se debe fundamentar, verbalizando recursos formales. 														



*Trabajos atrasados se califican sobre 8. Límite de entrega para trabajos atrasados: 1 clase anterior al examen.
*5 inasistencia máximo para ordinario, por todo el cuatrimestre, 6 faltas es extraordinario (78%).

PLANEACIÓN POR UNIDAD:							
Unidad: 1	FACTORES Y CONCEPTOS DEL DISEÑO.						
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	1.1. Elementos Formales 1.2. Sección áurea 1.2.1. Número de oro 1.2.2. La sección áurea en el formato 1.3. Mosaicos 1.4. Repetición de Formas 1.5. Estructura 1.6. Panel estructural	Analizar y aplicar los elementos estructurales básicos en el diseño gráfico y la comunicación visual. Describir y aplicar la sección áurea como un recurso compositivo. Definir y aplicar diferentes subdivisiones del formato para generar composiciones geométricas.	¿Cuáles son los elementos formales del diseño? ¿Qué es la sección áurea y de dónde proviene? ¿Cómo se aplica la sección áurea dentro de la composición visual? ¿Cómo se manejan los mosaicos en el diseño bidimensional, y cómo se convierte en tridimensional? ¿Qué recursos formales utiliza el panel estructural?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo.	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños generados.	*Discurso docente. *Ejemplos Visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. Para cada clase.	<u>Diagnostica:</u> *Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico. <u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual. Examen oral: 30%

5. PROCESO METODOLÓGICO



Fuentes de consulta:	<p>*Anders, N. y Bevington, W. (2000). <i>Manual de producción del diseñador gráfico</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>*Aumont, J. (1992). <i>La imagen</i>. Barcelona: Paidós.</p> <p>*Günter, H. M. (1992). <i>Manual para dibujantes e ilustradores. Guía para el trabajo práctico</i>. México: Gustavo Gili.</p>
Lecturas complementarias:	<p>* Munari, B. (2000). <i>Diseño y comunicación visual</i>. México. Gustavo Gili.</p> <p>*Aparici, R, y García-Matilla, A. (1998). <i>Lectura de imágenes</i>. España. Ediciones de la Torre.</p> <p>*Vilar, R. (1973). <i>Composición. Dibujo sin maestro</i>. México: Ed. México.</p>
Cálculo de costos:	<p>Esta unidad comprende 6 trabajos prácticos en cartulina ilustración blanca de 1/8 a un costo aproximado de \$8.00 la pieza, si es escolar y \$14.00 súper Gilbert; se requiere de pinturas acrílicas politec en colores primarios y acromáticos, pinceles redondos delgado, mediano y grueso, godette, un paño, recipiente para agua, hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, papel bond en pliegos para hacer las camisas de protección de los trabajos y cuaderno de apuntes. Instrumentos y material que el alumno posee de la asignatura previa (Fundamentos del diseño, excepto los octavos de ilustración).</p> <p>Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$70.00 por esta unidad.</p>
Observaciones:	<p>A través de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional.</p>

Unidad: 2 FIGURAS IMPOSIBLES.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	<p>2.1. La imagen y el Espectador</p> <p>2.2. Funciones de la imagen</p> <p>2.3. Dispositivo visual</p> <p>2.4. Conceptualización y forma espontánea</p> <p>2.5. Texturización: efecto pattern</p> <p>Primer examen parcial</p>	<p>Estudiar y aplicar conceptos compositivos, tanto a nivel visual como significativo.</p> <p>Describir y aplicar la forma espontánea como recurso de expresión.</p> <p>Analizar y aplicar la textura y sus diferentes tipos y significados dentro de la composición.</p>	<p>¿Cómo es la relación entre la imagen y el espectador?</p> <p>¿Qué es un dispositivo visual?</p> <p>¿Qué es la forma espontánea y cuál es su aportación a la estructura significativa del objeto de diseño?</p> <p>¿Cómo se clasifica la textura y que significa cada una?</p>	<p>*Explicar los contenidos o temas.</p> <p>*Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos.</p> <p>*Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad.</p> <p>*Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño.</p> <p>*Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño.</p> <p>*Examinar y</p>	<p>*Analizar los contenidos o temas expuestos.</p> <p>*Examinar y reconocer los ejemplos expuestos.</p> <p>*Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto.</p> <p>*Realizar el proceso de diseño.</p> <p>*Aplicar los términos y recursos propios</p>	<p>*Discurso docente.</p> <p>*Ejemplos Visuales.</p> <p>*Análisis significativo.</p> <p>*Aplicación.</p> <p>Para cada clase.</p>	<p><u>Diagnostica:</u></p> <p>*Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico.</p> <p><u>Intermedia:</u></p> <p>* Análisis de los temas y aportaciones significativas.</p> <p>* Proceso de</p>



				valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo.	del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo.		diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral: 30%
Fuentes de consulta:	*Küppers, H. (2005). <i>Fundamentos de la teoría de los colores</i> . Barcelona: Gustavo Gili. *Wong, W. (1995). <i>Principios del diseño en color</i> . México: Gustavo Gili. *Wong, W. (2001). <i>Fundamentos del diseño</i> . Barcelona: Gustavo Gili.						
Lecturas complementarias:	*Prieto Castillo, D. (1985). <i>Retórica y manipulación masiva</i> . México: Premia.						
Cálculo de costos:	Esta unidad comprende 5 trabajos prácticos en cartulina ilustración blanca de 1/8 a un costo aproximado de \$8.00 la pieza, si es escolar y \$14.00 súper Gilbert; se requiere de pinturas acrílicas politec en colores primarios y acromáticos, pinceles redondos delgado, mediano y grueso, godette, un paño, recipiente para agua, hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, papel bond en pliegos para hacer las camisas de protección de los trabajos y cuaderno de apuntes. Instrumentos y material que el alumno posee de la asignatura previa (Fundamentos del diseño, excepto los octavos de ilustración). Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$70.00 por esta unidad						
Observaciones:	A través de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional.						

Unidad: 3 RELACIÓN ESPACIO-FORMA.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	3.1. Materiales de Papel 3.2. Diseño tridimensional 3.2.1. Planimetría 3.2.2. Planos seriados	Determinar las principales características del papel como soporte y formato del objeto de diseño. Plantear los	¿Qué usos compositivos tienen distintos papeles y cartones en la proyección de objetos de diseño? ¿Cuáles son los papeles más	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar	*Discurso docente. *Ejemplos Visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. Para cada	<u>Diagnostica:</u> *Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, preferencias,



	<p>3.3. Paredes modulares 3.4. Siluetas móviles</p>	<p>lineamientos del diseño tridimensional. Definir y aplicar las paredes modulares como recursos del diseño tridimensional. Analizar y aplicar las siluetas móviles para convertir el diseño bidimensional en tridimensional.</p>	<p>óptimos para el diseño tridimensional? ¿Qué es la planimetría? ¿Cómo se proyectan las paredes modulares? ¿Cómo se realizan las siluetas móviles? ¿Cuál es la función de las siluetas móviles en el diseño gráfico?</p>	<p>actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo.</p>	<p>mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maqueta o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños que se generaron.</p>	<p>clase.</p>	<p>conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico. <u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral: 30%</p>
<p>Fuentes de consulta:</p>	<p>*Pipes, A. (2000). <i>El diseño tridimensional</i>. España: Gustavo Gili. *Wong, W. (1982). <i>Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional</i>. Barcelona: Gustavo Gili. *Wong, W. (2001). <i>Fundamentos del diseño</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>						
<p>Lecturas complementarias:</p>	<p>*Mulhern, J. (2001). <i>Técnicas de representación para el artista gráfico</i>. Barcelona: G. Gili. *Sherin, A. (2013). <i>Elementos del diseño: fundamentos del color: manual de estilo gráfico para comprender la influencia del color en el diseño</i>. Barcelona: Parramón.</p>						
<p>Cálculo de costos:</p>	<p>La unidad comprende 6 trabajos prácticos tridimensionales en distintos papeles y cartones, se usa principalmente cartulina ilustración blanca de 1/8 a un costo aproximado de \$8.00 la pieza, si es escolar y \$14.00 súper Gilbert como base y estructura; se requiere de pinturas acrílicas politec en colores primarios y acromáticos, pinceles redondos delgado, mediano y grueso, godette, un paño, recipiente para agua, hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, pegamento iris y cuaderno de apuntes. Considera en su mayoría instrumentos y material que el alumno posee de asignaturas previas (Fundamentos del diseño, Taller de diseño I, excepto los octavos de ilustración). Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$180.00 por esta unidad</p>						
<p>Observaciones:</p>	<p>A través de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional.</p>						



Unidad: 4 RELACIÓN DE ELEMENTOS FORMALES.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	4.1. Gestalt 4.2. Simbología 4.3. Iconografía visual 4.4. Tridimensionalidad espacial Segundo examen parcial (carpeta de evidencias)	Análisis y aplicación de la gestalt como elemento iconográfico. Determinar y aplicar la iconografía visual como u recurso compositivo del diseño. Plantear, analizar y aplicar la tridimensionalidad especial en el marco de un proyecto en equipo.	¿Qué es la Gestalt y cuál es su uso en la proyección del diseño gráfico? ¿Qué recursos maneja la Gestalt? ¿A qué se refiere la iconografía visual y cómo se aplica en el diseño? ¿En qué consiste la tridimensionalidad espacial? ¿Qué elementos formales del diseño maneja la tridimensionalidad espacial?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo. *Planear y aplicar el trabajo colaborativo y cooperativo en un proyecto final. *Realizar la compilación, clasificación y proyección de los diseños realizados en el curso, dentro de una carpeta de evidencias.	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo. *Desarrollar y practicas estrategias personales de socialización para el trabajo en equipo. *Hacer aportaciones	*Discurso docente. *Ejemplos Visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. *Trabajo colaborativo y cooperativo en un proyecto final. Para cada clase.	<u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica. Incluye proyecto final: 40% *Carpeta de evidencias: 30%



					<p>significativas en teórica y práctica en el trabajo en equipo, asumiendo su rol correspondiente dentro de su esquema. *Realizar trabajo de compilación de los diseños generados en el cuatrimestre. *Proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias.</p>		
Fuentes de consulta:	<p>*Aumont, J. (1992). <i>La imagen</i>. Barcelona: Paidós. *Pipes, A. (2000). <i>El diseño tridimensional</i>. España: Gustavo Gili. *Prieto Castillo, D. (1985). <i>Retórica y manipulación masiva</i>. México: Premia.</p>						
Lecturas complementarias:	<p>*Aparici, R, y García-Matilla, A. (1998). <i>Lectura de imágenes</i>. España. Ediciones de la Torre. *Gaca, L. (1988). <i>El discurso del comic. Volumen 10 de Signo e imagen</i>. México: Cátedra. *Konisgnberg, I. (2004). <i>Diccionario técnico Akal de cine</i>. México: Akal. *Vilar, R. (1973). <i>Composición. Dibujo sin maestro</i>. México: Ed. México.</p>						
Cálculo de costos:	<p>La unidad comprende 4 trabajos prácticos bi y tridimensionales en distintos papeles y cartones, se usa principalmente papel marquilla en formato carta; se requiere de hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, pegamento iris y cuaderno de apuntes. También se necesita material propio para la realización de las carpetas de trabajos, este material es elegido a completa libertad del estudiante. Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$250.00 por esta unidad</p>						
Observaciones:	<p>A través de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional.</p>						

MECANISMO DE EVALUACIÓN		
Períodos de evaluación:	Fecha:	Criterios de evaluación:
*	*	Primer parcial: <u>Diagnostica:</u> *Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico.



		<p><u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral: 30%</p>
*	*	<p style="text-align: right;">Segundo parcial:</p> <p><u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica. Incluye proyecto final: 40% *Carpeta de evidencias: 30%</p>
*	*	<p style="text-align: center;">Ordinario</p> <p>50 % Examen teórico escrito de la totalidad del temario 50% Promedio de 1ro y 2do. Parcial.</p>
*	*	<p style="text-align: center;">Extraordinario:</p> <p>50 % Examen teórico escrito de la totalidad del temario 50% Promedio de 1ro y 2do. Parcial.</p>

Realizó:	Autorizó:
*	
Nombre y firma del docente.	Nombre y firma del coordinador académico.

* Estos campos los llenará el docente que imparta la asignatura.



TALLER DE DISEÑO III

5. PROCESO METODOLÓGICO



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO
 PLANTEL ALBERTO SABA TAUCHI
 LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
 PROGRAMA DESGLOSADO O CARTA DESCRIPTIVA

DATOS DE ASIGNATURA Y DOCENTE:			
Nombre de la asignatura:	Taller de diseño III	Clave de la asignatura:	DG0419
Período:	*	Nivel del cuatrimestre:	Cuarto cuatrimestre
Fecha de inicio:	*	Fecha de término:	*
Asignatura antecedente:	Taller de diseño II (comunicación visual)	Asignatura subsecuente:	Taller de diseño IV (marca e identidad corporativa)
Créditos:	5.25	Fecha de entrega:	*

Docente:	*	No. de cédula profesional:	*
Área de instrucción:	*		

Carga horaria:	Lunes: De: a:	Martes: De: a:	Miércoles: De: a:	Jueves: De: a:	Viernes: De: a:	Sábado: De: a:	
Horas por semana:	4	Horas teóricas:	2	Horas prácticas:	2	Horas totales:	28

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA:	
Objetivo de asignatura:	Al concluir el curso, el alumno definirá e identificará los elementos compositivos y representativos del cartel y los aplicará en proyecciones creativas de acuerdo a su clasificación específica, iniciando con el uso de la denotación y connotación como recursos significativos y estructurales.
Competencias a desarrollar:	Aptitudes, actitudes, cognitivas y procedimentales.
Modo de trabajo:	Aplicar el desarrollo del proceso de diseño, desde la conceptualización, bocetaje en lluvia de ideas, boceto fino, maquetación o dommy, presentación del objeto de diseño y fundamentación. Los dommys son impresos, en la unidad 1 en tamaño carta y a partir de la 2 en tabloide. Desarrollar trabajo colaborativo y cooperativo en algunas dinámicas por equipo. Hacia el final del curso, realizar trabajo de compilación de los diseños generados en el cuatrimestre; proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias.
Reglamento interno (en aula):	<ul style="list-style-type: none"> *La clase comienza en punto de la hora de la entrada. *No comer, fumar, tomar o usar celular dentro del salón de clases. *Tolerancia: 10 min., después de tolerancia es retardo; dos retardos hacen una falta. *Cada clase se pregunta el contenido de la anterior. *Toda propuesta de diseño se debe fundamentar, verbalizando recursos formales.



*Trabajos atrasados se califican sobre 8. Límite de entrega para trabajos atrasados: 1 clase anterior al examen.

*5 inasistencia máximo para ordinario, por todo el cuatrimestre, 6 faltas es extraordinario (78%).

PLANEACIÓN POR UNIDAD:

Unidad: 1 DENOTACIÓN Y CONNOTACIÓN.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	1.1. Símbolos 1.2. Niveles de percepción del signo 1.2.1. Denotación 1.2.2. Connotación 1.3. Clasificación de los símbolos 1.4. Fases de evolución del signo 1.5. Contraste visual en simbología: Color 1.6. Importancia de los símbolos en el diseño gráfico	<p>Conocer y analizar los lineamientos básicos del diseño gráfico como medio de expresión.</p> <p>Establecer la clasificación de los símbolos y su uso en el Diseño gráfico.</p> <p>Determinar la importancia y función simbólica en el objeto de diseño.</p>	<p>¿Qué función tiene la proyección de la simbología en los objetos de diseño? ¿Cómo se clasifican los símbolos en la comunicación visual? ¿A qué se refiere el contraste visual en la simbología?</p>	<p>*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo.</p>	<p>*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños creados.</p>	<p>*Discurso docente. *Ejemplos Visuales. *Análisis significativo. *Aplicación.</p> <p>Para cada clase.</p>	<p><u>Diagnostica:</u> *Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico.</p> <p><u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual con examen oral o práctico: 30%</p>

5. PROCESO METODOLÓGICO



Fuentes de consulta:	<p>*Aicher, O. (1993). <i>Sistemas de signos de comunicación visual</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>*Anders, N. y Bevington, W. (2000). <i>Manual de producción del diseñador gráfico</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>*Bürdek B. E. (1994). <i>Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>*Scott, R. G. (2013). <i>Fundamentos del diseño</i>. México: Limusa.</p>
Lecturas complementarias:	<p>*Costa, J. (2003). <i>Diseñar para los ojos</i>. Bolivia: Colección Joan Costa: Universidad De Medellín.</p> <p>*Scott, R. G. (2013). <i>Fundamentos del diseño</i>. México: Limusa.</p>
Cálculo de costos:	<p>Esta unidad comprende 5 trabajos prácticos en impresiones carta sobre papel opalina o couche, previo trabajo en boceto sobre hojas blancas y su correspondiente digitalización. Se requiere hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, papel bond en pliegos para hacer las camisas de protección de los trabajos; cartulina primavera, ilustración o cascaron para montar las impresiones (puede ser reciclado, siempre que no se note) y cuaderno de apuntes. Las impresiones cuestan cerca de \$8.00 a color. Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$85.00 por esta unidad.</p>
Observaciones:	<p>Por medio de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional.</p>

Unidad: 2 CARTEL.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	<p>2.1. Lineamientos del cartel</p> <p>2.2. Antecedentes Históricos</p> <p>2.3. Elementos del Cartel</p> <p>2.4. El cartel como medio de comunicación</p> <p>2.5. Clasificación general y estructural del cartel</p>	<p>Análizar y aplicar los lineamiento del cartel.</p> <p>Analizar y aplicar las características generales del cartel en sus distintas fases de evolución.</p> <p>Determinar y aplicar los elementos del cartel.</p> <p>Establecer la clasificación temática del cartel.</p>	<p>¿Cuáles son los lineamientos en la proyección y construcción del cartel?</p> <p>¿Por qué e cartel es un medio de comunicación y no sólo de información?</p> <p>¿Cuáles son los carteles formativos, decorativos, informativos y preventivos?</p>	<p>*Explicar los contenidos o temas.</p> <p>*Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos.</p> <p>*Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad.</p> <p>*Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño.</p> <p>*Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño.</p> <p>*Examinar y valorar el objeto de diseño</p>	<p>*Analizar los contenidos o temas expuestos.</p> <p>*Examinar y reconocer los ejemplos expuestos.</p> <p>*Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto.</p> <p>*Realizar el proceso de diseño.</p> <p>*Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo.</p>	<p>*Discurso docente.</p> <p>*Ejemplos Visuales.</p> <p>*Análisis significativo.</p> <p>*Aplicación.</p> <p>*Trabajo colaborativo y cooperativo en dinámicas grupales.</p> <p>Para cada clase.</p>	<p><u>Intermedia:</u></p> <p>* Análisis de los temas y aportaciones significativas.</p> <p>* Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u></p> <p>*Trabajo en clase: 30 %</p> <p>*Trabajos: aplicación práctica: 40%</p> <p>*Aprendizaje conceptual mediante examen oral o práctico: 30%</p>



				<p>realizado para la retroalimentación del mismo.</p> <p>*Planear y aplicar el trabajo colaborativo y cooperativo en trabajos en equipo.</p>	<p>*Realizar la maquetación o dommy del diseño.</p> <p>*Presentar y fundamentar el diseño creado.</p> <p>*Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo.</p> <p>*Desarrollar y practicas estrategias personales de socialización para el trabajo en equipo.</p> <p>*Hacer aportaciones significativas en teórica y práctica en el trabajo en equipo, asumiendo su rol asignado dentro de su esquema de organización.</p>		
Fuentes de consulta:	<p>*Barnicoat, J. (2000). <i>Los carteles: Su historia y su lenguaje</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>*Blackwell, L. (1994). <i>La tipografía del siglo XX</i>. España: Gustavo Gili.</p> <p>*Bürdek B. E. (1994). <i>Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>						
Lecturas complementarias:	<p>*Pérez Fernández, E. "El microcartel, una herramienta eficaz para la comunicación científica" Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352000000300006</p>						
Cálculo de costos:	<p>Esta unidad comprende 5 trabajos prácticos en impresiones tabloide sobre papel opalina o couche, previo trabajo en boceto sobre hojas blancas y su correspondiente digitalización. Se requiere hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, papel bond en pliegos para hacer las camisas de protección de los trabajos; cartulina primavera, ilustración o cascaron para montar las impresiones (puede ser reciclado, siempre que no se note) y cuaderno de apuntes. Las impresiones cuestan aproximadamente \$17.50 en impresión a color. Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$100.00 por esta unidad.</p>						



Observaciones: Por medio de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional.

Unidad: 3 EL CARTEL Y SU SEMÁNTICA.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	3.1. Cartel comercial 3.2. Cartel cultural 3.3. Cartel propagandístico Primer examen parcial 3.4. Cartel urbano 3.4.1. Cartel urbano comercial 3.4.2. Cartel de Mapeo 3.5. Cartel contemporáneo	Analizar y aplicar los parámetros de la clasificación del cartel por orden temática. Determinar las características significativas y compositivas de los distintos tipos de cartel urbano.	¿Qué diferencias y semejanzas existen entre cartel comercial, cultural y propagandístico? ¿Qué características estructurales maneja cada tipo de cartel urbano?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo.	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños que se generados.	*Discurso docente. *Ejemplos Visuales. *Análisis . significativo. *Aplicación. Para cada clase.	<u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral o práctico: 30%
Fuentes de consulta:			*Barnicoat, J. (2000). <i>Los carteles: Su historia y su lenguaje</i> . Barcelona: Gustavo Gili.				



	*Blackwell, L. (1994). <i>La tipografía del siglo XX</i> . España: Gustavo Gili. *Bürdek B. E. (1994). <i>Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial</i> . Barcelona: Gustavo Gili.
Lecturas complementarias:	* Perfect, C. (1994). <i>Guía completa de tipografía: Manual para el diseñador gráfico</i> . Barcelona: Blume.
Cálculo de costos:	Esta unidad comprende 5 trabajos prácticos en impresiones tabloide sobre papel opalina o couche, previo trabajo en boceto sobre hojas blancas y su correspondiente digitalización. Se requiere hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, papel bond en pliegos para hacer las camisas de protección de los trabajos; cartulina primavera, ilustración o cascaron para montar las impresiones (puede ser reciclado, siempre que no se note) y cuaderno de apuntes. Las impresiones cuestan aproximadamente \$17.50 en impresión a color. Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$100.00 por esta unidad.
Observaciones:	Motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición para que el alumno construya una manera de trabajar funcional.

Unidad: 4 EL IMPACTO VISUAL DE UN MENSAJE.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	4.1. Formato 4.2. El color en el cartel 4.2.1. Cheesecake poster 4.2.2. Cartel Tipográfico 4.3. La percepción en el cartel 4.3.1. Cartel comic 4.3.2. Cartel Luminoso 4.4. Cartel folleto 4.5. Cartel Tridimensional 4.6. Cartel panorámico 4.7. Principales exponentes del cartel	Aplicar los lineamientos del color en el cartel. Determinar y aplicar las características del cartel Cheesecake y tipográfico. Definir y aplicar las cualidades del cartel folleto y tridimensional. Analizar y aplicar los parámetros del cartel externo. Determinar las características compositivas y significativas de	¿Cómo se usa el color en el cartel? ¿De qué manera influyen elementos compositivos del diseño gráfico en la construcción del cartel? ¿Qué elementos estructurales tienen los carteles no bidimensionales?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para su retroalimentación.	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o	*Discurso docente. *Ejemplos visuales *Análisis significativo. *Aplicación. *Trabajo colaborativo y cooperativo en dinámicas grupales. Para cada clase	<u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Carpeta de evidencias: 30%



	<p>Segundo examen parcial (carpeta de evidencias)</p>	<p>los principales exponentes del cartel a lo largo de su historia.</p>		<p>*Planear y aplicar el trabajo colaborativo y cooperativo en trabajos en equipo. *Realizar la compilación, clasificación y proyección de los diseños realizados en el curso, dentro de una carpeta de evidencias.</p>	<p>dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo. *Desarrollar y practicas estrategias personales de socialización para el trabajo grupal. *Hacer aportaciones significativas en teórica y práctica en el trabajo en equipo, y asumir su rol asignado dentro de su esquema de organización. *Realizar trabajo de compilación de los diseños generados. *Proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias.</p>		
<p>Fuentes de consulta:</p>	<p>*Barnicoat, J. (2000). <i>Los carteles: Su historia y su lenguaje</i>. Barcelona: Gustavo Gili. *Bürdek B. E. (1994). <i>Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>						
<p>Lecturas complementarias:</p>	<p>* Perfect, C. (1994). <i>Guía completa de tipografía: Manual para el diseñador gráfico</i>. Barcelona: Blume.</p>						
<p>Cálculo de costos:</p>	<p>Esta unidad comprende 7 trabajos prácticos en impresiones tabloide sobre papel opalina o couche, previo trabajo en boceto</p>						

5. PROCESO METODOLÓGICO



	<p>sobre hojas blancas y su correspondiente digitalización. Se requiere hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, papel bond en pliegos para hacer las camisas de protección de los trabajos; cartulina primavera, ilustración o cascaron para montar las impresiones (puede ser reciclado, siempre que no se note) y cuaderno de apuntes. Las impresiones cuestan aproximadamente \$17.50 en impresión a color. También se necesita material propio para la realización de las carpetas de trabajos, este material es elegido a completa libertad del estudiante.</p> <p>Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$250.00 por esta unidad.</p>
Observaciones:	<p>Por medio de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional.</p>

MECANISMO DE EVALUACIÓN		
Períodos de evaluación:	Fecha:	Criterios de evaluación:
*	*	<p style="text-align: right;">Primer parcial:</p> <p><u>Diagnostica:</u> *Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico.</p> <p><u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral: 30%</p>
*	*	<p style="text-align: right;">Segundo parcial:</p> <p><u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Carpeta de evidencias: 30%</p>
*	*	<p style="text-align: right;">Ordinario</p> <p>50 % Examen teórico escrito de la totalidad del temario 50% Promedio de 1ro y 2do. Parcial.</p>

5. PROCESO METODOLÓGICO



*	*	Extraordinario: 50 % Examen teórico escrito de la totalidad del temario 50% Promedio de 1ro y 2do. Parcial.
Realizó:		Autorizó:
*		
Nombre y firma del docente.		Nombre y firma del coordinador académico.

* Estos campos los llenará el docente que imparta la asignatura.





TALLER DE DISEÑO IV



5. PROCESO METODOLÓGICO



PLANTEL ALBERTO SABA TAUCHI
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
PROGRAMA DESGLOSADO O CARTA DESCRIPTIVA

DATOS DE ASIGNATURA Y DOCENTE:			
Nombre de la asignatura:	Taller de diseño IV	Clave de la asignatura:	DG0529
Período:	*	Nivel del cuatrimestre:	Quinto cuatrimestre
Fecha de inicio:	*	Fecha de término:	*
Asignatura antecedente:	Taller de diseño III (cartel)	Asignatura subsecuente:	Taller de diseño V (portadas: diseño editorial)
Créditos:	5.25	Fecha de entrega:	*

Docente:	*	No. de cédula profesional:	*
Área de instrucción:	*		

Carga horaria:	Lunes:	Martes:	Miércoles:	Jueves:	Viernes:	Sábado:	
	De: ___ a: ___	De: ___ a: ___	De: ___ a: ___	De: ___ a: ___	De: ___ a: ___	De: ___ a: ___	
Horas por semana:	4	Horas teóricas:	2	Horas prácticas:	2	Horas totales:	28

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA:	
Objetivo de asignatura:	Al terminar el curso, el alumno reconocerá y valorará los parámetros creativos y significativos del diseño de marca y los aplicará en el diseño de una identidad corporativa, que derive en la construcción de un manual de uso.
Competencias a desarrollar:	Aptitudes, actitudes, cognitivas y procedimentales.
Modo de trabajo:	Aplicar el desarrollo del proceso de diseño, desde la conceptualización, bocetaje en lluvia de ideas, boceto fino, maquetación o dommy, presentación del objeto de diseño y fundamentación. En las unidades 1 y 2 los dommys son impresos en tamaño carta; a partir de la unidad 3 se trabaja por proyecto real en equipo, donde se desarrolla el trabajo colaborativo y cooperativo. Hacia el final del curso, realizar trabajo de compilación de los diseños generados en el cuatrimestre; proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias.
Reglamento interno (en aula):	<ul style="list-style-type: none"> *La clase comienza en punto de la hora de la entrada. *No comer, fumar, tomar o usar celular dentro del salón de clases. *Tolerancia: 10 min., después de tolerancia es retardo; dos retardos hacen una falta. *Cada clase se pregunta el contenido de la anterior. *Toda propuesta de diseño se debe fundamentar, verbalizando recursos formales. *Trabajos atrasados se califican sobre 8. Límite de entrega para trabajos atrasados: 1 clase anterior al examen. *5 inasistencia máximo para ordinario, por todo el cuatrimestre, 6 faltas es extraordinario (78%).

PLANEACIÓN POR UNIDAD:



Unidad: 1 MARCAS CORPORATIVAS.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	1.1. Definición de marca 1.1.1. Imagen de marca 1.1.2. Imagen e identidad corporativa 1.2. Historia de la Marca 1.3. Propiedades de la marca 1.4. Clasificación de la marca 1.5. Tipología 1.6. Efectividad de la marca 1.7. Factores de memorización	Analizar y aplicar las características de las marcas y sus factores básicos. Establecer la diferencia entre imagen e identidad corporativa. Identificar las principales fases de evolución de la marca través de la historia. Definir y aplicar los elementos que favorecen en la proyección de marcas y en su nivel de pregnancia.	¿Qué es una marca y cuáles son sus componentes esenciales? ¿Qué tipos de marcas hay y cuáles son sus características? ¿Qué diferencia existe entre imagen e identidad corporativa? ¿Cómo se clasifican las marcas y cuál es la correcta para cada tipo de empresa o producto? ¿Qué elementos del diseño son los apropiados en la proyección de marcas?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo.	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños generados.	*Discurso docente. *Ejemplos visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. Para cada clase.	Diagnostica: *Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico. Intermedia: * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. Sumativa: *Trabajo en clase: 25 % *Trabajos: aplicación práctica: 45% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral, escrito o práctico: 30%
Fuentes de consulta:		*Chávez, N. (2001). <i>Imagen corporativa: teoría y metodología de la identificación institucional</i> . Barcelona: Gustavo Gili. *Chávez, N. (2012). <i>Imagen corporativa</i> . México: Trillas. *Costa, J. (1993). <i>Identidad corporativa</i> . México: Trillas. *Murphy, J. y Rowe, M. (1989). <i>Como diseñar marcas y logotipo</i> . Manuales de diseño. México: Gustavo Gili.					

5. PROCESO METODOLÓGICO



Lecturas complementarias:	*Costa, J. (2001). <i>Imagen corporativa en el siglo XXI</i> . Argentina: La Crujía.
Cálculo de costos:	Esta unidad comprende 6 trabajos prácticos en impresiones carta sobre papel opalina o couche, previo trabajo en boceto sobre hojas blancas y su correspondiente digitalización. Se requiere hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, papel bond en pliegos para hacer las camisas de protección de los trabajos; cartulina primavera, ilustración o cascaron para montar las impresiones (puede ser reciclado, siempre que no se note) y cuaderno de apuntes. Las impresiones cuestan cerca de \$8.00 a color. Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$80.00 por esta unidad.
Observaciones:	Por medio de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional.

Unidad: 2 DISEÑO DE MARCA E IDENTIDAD CORPORATIVA.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	2.1. Niveles de asociación de la marca 2.2. Clasificación de imagotipos 2.3. Relación empresa-producto 2.4. Rediseño de marca 2.5. Filosofía Corporativa 2.6. Lenguaje formal Primer examen parcial 2.7. Cualidades del nombre de la marca 2.8. Estructura de las marcas	Analizar y aplicar los niveles de asociación de la marca. Establecer los distintos imagotipos y su uso. Determinar y aplicar las características empresariales en el diseño de marcas. Determinar los parámetros de las cualidades de los elementos formales de las marcas.	¿Cuáles son los niveles de relación de marcas? ¿Cómo se clasifican los imagotipos y en qué consiste cada uno? ¿Qué parámetros se siguen en el rediseño de la marca? ¿Cómo se generan nombres de marcas? ¿A qué se refiere la estructura visual y significativa de las marcas?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado su retroalimentación.	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o dommy del diseño.	*Discurso docente. *Ejemplos visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. Para cada clase.	<u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 25 % *Trabajos: aplicación práctica: 45% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral, escrito o práctico: 30%

5. PROCESO METODOLÓGICO



					<p>*Presentar y fundamentar el diseño creado.</p> <p>*Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo.</p>		
Fuentes de consulta:	<p>*Chávez, N. (2001). <i>Imagen corporativa: teoría y metodología de la identificación institucional</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>*Chávez, N. (2012). <i>Imagen corporativa</i>. México: Trillas.</p> <p>*Costa, J. (1993). <i>Identidad corporativa</i>. México: Trillas.</p> <p>*Costa, J. (2001). <i>Imagen corporativa en el siglo XXI</i>. Argentina: La Crujía.</p>						
Lecturas complementarias:	<p>*Frutiger, A. (2013). <i> Símbolos, signos, marcas y señales</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>*Günter, H. M. (1992). <i>Manual para dibujantes e ilustradores. Guía para el trabajo práctico</i>. México: Gustavo Gili.</p>						
Cálculo de costos:	<p>La unidad comprende 7 trabajos prácticos en impresiones carta sobre papel opalina o couche, previo trabajo en boceto sobre hojas blancas y su correspondiente digitalización. Se requiere hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, papel bond en pliegos para hacer las camisas de protección de los trabajos; cartulina primavera, ilustración o cascara para montar las impresiones (puede ser reciclado, siempre que no se note) y cuaderno de apuntes. Las impresiones cuestan cerca de \$8.00 a color.</p> <p>Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$90.00 por esta unidad.</p>						
Observaciones:	<p>A través de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional.</p>						

Unidad: 3 PROYECTO DE DISEÑO.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	<p>3.1. Contacto con el cliente</p> <p>3.1.1. Acuerdos y Condiciones</p> <p>3.1.2. Necesidades y características de la empresa</p> <p>3.1.3. Plan de trabajo</p>	<p>Proyectar un trabajo real de identidad corporativa.</p> <p>Desarrollo del proceso creativo.</p> <p>Fundamentar gráfica de la</p>	<p>¿Cómo se aplica una metodología para el diseño de marcas?</p> <p>¿Cuáles son los pasos del proceso creativo?</p> <p>¿Cómo se diagrama una marca?</p>	<p>*Explicar los contenidos o temas.</p> <p>*Buscar y localizar un cliente real para el proyecto de diseño.</p> <p>*Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos.</p>	<p>*Buscar y localizar un cliente real para proyectar y diseñar una identidad corporativa.</p> <p>*Analizar y aplicar los contenidos del proceso de</p>	<p>*Discurso docente.</p> <p>*Ejemplos visuales.</p> <p>*Análisis significativo.</p> <p>*Aplicación.</p> <p>*Trabajo colaborativo y cooperativo en</p>	<p><u>Intermedia:</u></p> <p>* Análisis de los temas y aportaciones significativas.</p> <p>* Proceso de diseño.</p>



	<p>3.2. Metodología de diseño</p> <p>3.2.1. Proceso creativo: aplicación del método de diseño</p> <p>3.3.2. Propuestas Preliminares</p> <p>3.3.3. Definición del diseño</p> <p>3.4. Presentación del diseño</p> <p>3.5. Fundamentación</p> <p>3.6. Diseño de soportes</p>	<p>marca diseñada.</p> <p>Proyectar una identidad corporativa.</p> <p>Diseñar los soportes de la identidad corporativa.</p>	<p>¿Qué elementos contempla el manual de uso de una identidad corporativa?</p> <p>¿Cómo se fundamenta el diseño de una mar?</p> <p>¿Qué lineamientos debe seguir el diseño de los soportes con respecto a la marca en una identidad corporativa?</p>	<p>*Organizar y aplicar el trabajo colaborativo y cooperativo en el proyecto de diseño.</p> <p>*Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño.</p> <p>*Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño.</p> <p>*Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo.</p>	<p>diseño.</p> <p>*Aplicar la metodología de diseño.</p> <p>*Proyectar mensajes significativos.</p> <p>*Realizar el proceso de diseño.</p> <p>*Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo.</p> <p>*Realizar la maquetación o dommy del diseño.</p> <p>*Presentar y fundamentar el diseño creado.</p> <p>*Examinar y valorar los diseños que se generan en equipo.</p> <p>*Desarrollar y practicas estrategias personales de socialización para el trabajo en equipo.</p> <p>*Hacer aportaciones significativas en teórica y práctica en el trabajo en equipo, asumiendo su rol correspondiente dentro del esquema de</p>	<p>un proyecto final.</p> <p>Para cada clase.</p>	<p>Sumativa:</p> <p>*Trabajo en clase: fases del proyecto: 30%</p> <p>*Trabajos: documento teórico y práctico el proyecto: 45%:</p> <p>*Aprendizaje conceptual mediante examen oral: 30%</p>
--	---	---	--	---	---	---	---

5. PROCESO METODOLÓGICO



					organización del mismo. *Desarrollar habilidades sociales y cognitivas para tratar con el cliente a nivel profesional.		
Fuentes de consulta:	<p>*Meggs, P. B. (2000). <i>Historia del diseño gráfico</i>. México: McGraw Hill.</p> <p>*Murphy, J. y Rowe, M. (1989). <i>Como diseñar marcas y logotipo</i>. Manuales de diseño. México: Gustavo Gili.</p> <p>*Rowden, M. (2004). <i>El arte de la Identidad creación y manejo de una identidad corporativa exitosa</i>. México: McGraw Hill.</p> <p>*Forges, C. (1999). <i>Papelería e identidad corporativa</i>. México: McGraw Hill. México.</p>						
Lecturas complementarias:	<p>*"Manual de identidad corporativa". Recuperado de: http://www.web4bio.com/documents/manual_identidad_corporativa_era7.pdf</p>						
Cálculo de costos:	<p>La unidad comprende el desarrollo de un proyecto de diseño o rediseño de identidad corporativa, por lo que se requiere: hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, material propio para la presentación del proyecto a elección del equipo de trabajo, impresiones en tamaño carta (las necesarias según cada proyecto), las cuales tienen un costo aproximado de \$8.00 a color.</p> <p>Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$200.00 por esta unidad.</p>						
Observaciones:	<p>Por medio del trabajo por proyectos motivar la convivencia entre los estudiantes, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional y desarrolle las habilidades e inteligencias necesarias para el trabajo cooperativo y colaborativo.</p>						

Unidad: 4 MANUAL DE USO							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	4.1. Presentación de propuestas 4.2. Fuentes Tipográficas 4.3. Diagramación 4.4. Margen mínimo de protección 4.5. Medidas y Proporción	Plantear los parámetros en la realización del manual de uso. Realizar el manual de uso de la marca e identidad corporativa.	¿Qué función tiene un manual de uso? ¿Qué elementos maneja el manual de uso de una identidad corporativa?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Definir y aplicar los lineamientos y elementos del manual de uso de una identidad corporativa.	*Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo. *Desarrollar practicas estrategias personales de socialización para el trabajo grupal. *Hacer aportaciones	*Discurso docente. *Ejemplos visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. *Trabajo colaborativo y cooperativo en un proyecto final.	<u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: fases del proyecto: 30%



	<p>4.6. Gama cromática</p> <p>4.7. Soportes básicos y su diagramación</p> <p>4.8. Soportes secundarios y su diagramación</p> <p>4.9. Especificaciones</p> <p>4.10. Presentación de proyecto</p> <p>Segundo examen parcial (carpeta de evidencias)</p>			<p>*Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo.</p> <p>*Planear y aplicar el trabajo colaborativo y cooperativo en trabajos en equipo.</p> <p>*Realizar la compilación, clasificación y proyección de los diseños realizados en el curso, dentro de una carpeta de evidencias.</p>	<p>significativas en teórica y práctica en el trabajo en equipo, asumiendo su rol correspondiente dentro del esquema de organización.</p> <p>*Desarrollar habilidades sociales y cognitivas para tratar con el cliente a nivel profesional.</p> <p>*Realizar trabajo de compilación de los diseños generados.</p> <p>*Proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias.</p>	<p>Para cada clase.</p>	<p>*Trabajos: documento teórico y práctico el proyecto. 45%:</p> <p>*Carpeta de evidencias: 30%</p>
<p>Fuentes de consulta:</p>	<p>*Meggs, P. B. (2000). <i>Historia del diseño gráfico</i>. México: McGraw Hill.</p> <p>*Murphy, J. y Rowe, M. (1989). <i>Como diseñar marcas y logotipo</i>. Manuales de diseño. México: Gustavo Gili.</p> <p>*Rowden, M. (2004). <i>El arte de la Identidad creación y manejo de una identidad corporativa exitosa</i>. México: McGraw Hill.</p> <p>*Forges, C. (1999). <i>Papelería e identidad corporativa</i>. México: McGraw Hill. México.</p>						
<p>Lecturas complementarias:</p>	<p>**"Manual de identidad corporativa". Recuperado de: http://www.web4bio.com/documents/manual_identidad_corporativa_era7.pdf</p>						
<p>Cálculo de costos:</p>	<p>La unidad comprende el desarrollo de un proyecto de diseño o rediseño de identidad corporativa, por lo que se requiere: hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, material propio para la presentación del proyecto a elección del equipo de trabajo, impresiones en tamaño carta (las necesarias según cada proyecto), las cuales tienen un costo aproximado de \$8.00 a color. También se necesita material propio para la realización de las carpetas de trabajos, este material es elegido a completa libertad del estudiante.</p> <p>Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$350.00 por esta unidad.</p>						
<p>Observaciones:</p>	<p>Por medio del trabajo por proyectos motivar la convivencia entre los estudiantes, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional y desarrolle las habilidades e inteligencias necesarias para el trabajo cooperativo y colaborativo.</p>						



MECANISMO DE EVALUACIÓN		
Períodos de evaluación:	Fecha:	Criterios de evaluación:
*	*	<p>Primer parcial:</p> <p><u>Diagnostica:</u> *Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico.</p> <p><u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 25 % *Trabajos: aplicación práctica: 45% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral: 30%</p>
*	*	<p>Segundo parcial:</p> <p><u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: fases del proyecto: 30 % *Trabajos: documento teórico y práctico el proyecto. 45% *Carpeta de evidencias: 30%</p>
*	*	<p>Ordinario</p> <p>50 % Examen teórico escrito de la totalidad del temario 50% Promedio de 1ro y 2do. Parcial.</p>
*	*	<p>Extraordinario:</p> <p>50 % Examen teórico escrito de la totalidad del temario 50% Promedio de 1ro y 2do. Parcial.</p>

Realizó:	Autorizó:
*	
Nombre y firma del docente.	Nombre y firma del coordinador académico.

* Estos campos los llenará el docente que imparta la asignatura.



TALLER DE DISEÑO V

5. PROCESO METODOLÓGICO



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO
 PLANTEL ALBERTO SABA TAUCHI
 LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
 PROGRAMA DESGLOSADO O CARTA DESCRIPTIVA

DATOS DE ASIGNATURA Y DOCENTE:			
Nombre de la asignatura:	Taller de diseño V	Clave de la asignatura:	DG0632
Período:	*	Nivel del cuatrimestre:	Sexto cuatrimestre
Fecha de inicio:	*	Fecha de término:	*
Asignatura antecedente:	Taller de diseño IV (marca e identidad corporativa)	Asignatura subsecuente:	Taller de diseño VI (empaques y embalaje)
Créditos:	5.25	Fecha de entrega:	*

Docente:	*	No. de cédula profesional:	*
Área de instrucción:	*		

Carga horaria:	Lunes:	Martes:	Miércoles:	Jueves:	Viernes:	Sábado:	
	De: ___ a: ___	De: ___ a: ___	De: ___ a: ___	De: ___ a: ___	De: ___ a: ___	De: ___ a: ___	
Horas por semana:	4	Horas teóricas:	2	Horas prácticas:	2	Horas totales:	28

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA:	
Objetivo de asignatura:	Al finalizar el curso el alumno será capaz de definir, clasificar y examinar los lineamientos del diseño editorial en la portada, así como de diseñar portadas de libros, revistas y empaques planos
Competencias a desarrollar:	Aptitudes, actitudes, cognitivas y procedimentales.
Modo de trabajo:	Aplicar el desarrollo del proceso de diseño, desde la conceptualización, bocetaje en lluvia de ideas, boceto fino, maquetación o dommy, presentación del objeto de diseño y fundamentación. Los dommys son impresos, los carteles en tabloide y las portadas se presentan en prototipo. Desarrollar trabajo colaborativo y cooperativo en algunas dinámicas por equipo. Hacia el final del curso, realizar trabajo de compilación de los diseños generados en el cuatrimestre; proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias.
Reglamento interno (en aula):	<ul style="list-style-type: none"> *La clase comienza en punto de la hora de la entrada. *No comer, fumar, tomar o usar celular dentro del salón de clases. *Tolerancia: 10 min., después de tolerancia es retardo; dos retardos hacen una falta. *Cada clase se pregunta el contenido de la anterior. *Toda propuesta de diseño se debe fundamentar, verbalizando recursos formales.



*Trabajos atrasados se califican sobre 8. Límite de entrega para trabajos atrasados: 1 clase anterior al examen.
*5 inasistencia máximo para ordinario, por todo el cuatrimestre, 6 faltas es extraordinario (78%).

PLANEACIÓN POR UNIDAD:							
Unidad: 1	EL DISEÑO Y LA PORTADA.						
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	1.1. Diseño y Terminología 1.2. Portada y cartel 1.3. Tipos de cartel 1.4. Características de la portada 1.5. Normatividad de la portada 1.6. Diseño editorial	Analizar a aplicar los elementos estructurales fundamentales en el diseño del cartel y la portada. Establecer y aplicar las condiciones normativas en el diseño de portadas.	¿Cuál es la terminología básica del diseño editorial? ¿Qué elementos compositivos comparten el cartel y la portada? ¿Cuáles son las propiedades del diseño de portadas? ¿En qué consiste la normatividad del diseño de portadas?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo.	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños generados.	*Discurso docente. *Ejemplos visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. Para cada clase.	<u>Diagnostica:</u> *Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico. <u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual con examen oral, teórico o práctico: 30%

5. PROCESO METODOLÓGICO



Fuentes de consulta:	<p>*De Buen Unna, J. (2000). <i>Manual de diseño editorial</i>. México: Santillana.</p> <p>*Lakshmi, B. (2007). <i>¿Qué es el diseño editorial?</i> Barcelona: Index Book.</p> <p>*Meggs, P. B. (2000). <i>Historia del diseño gráfico</i>. México: McGraw Hill.</p>
Lecturas complementarias:	<p>*30 portadas de revistas de diseño para potencializar nuestra creatividad.</p> <p>Recuperado de: http://www.behance.net/gallery/Art-Direction-Computer-Arts-Projects-Covers/47473830</p>
Cálculo de costos:	<p>La unidad comprende 5 trabajos prácticos en impresiones carta o tabloide sobre papel opalina o couche, previo trabajo en boceto sobre hojas blancas y su correspondiente digitalización. Se requiere hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, cartulina primavera, ilustración o cascaron para base de los diseños que se presentan armados en prototipo; cuaderno de apuntes. Las impresiones carta cuestan cerca de \$8.00 a color y las tabloides \$17.50. Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$100.00 por esta unidad.</p>
Observaciones:	<p>Motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición para que el alumno construya una manera de trabajar funcional.</p>

Unidad: 2 PORTADA DE LIBROS.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	<p>2.1. Características Específicas</p> <p>2.2. Partes externas e internas del libro</p> <p>2.3. Géneros y Formatos</p> <p>2.4. Elementos formales editoriales</p> <p>2.5. Códigos de Marcado</p> <p>2.6. Tipografía y retórica visual</p> <p>2.7. Tipos de portada</p> <p>Primer examen parcial</p>	<p>Exponer y aplicar los lineamientos externos e internos en el diseño de portada de libros.</p> <p>Definir y aplicar los elementos formales de las portadas de libros.</p> <p>Determinar la clasificación de portadas de libros y sus elementos.</p> <p>Aplicar las propiedades inmediatas de interés en las portadas de libros.</p>	<p>¿Cuáles son los lineamientos del diseño de portadas de libros?</p> <p>¿Qué elementos editoriales, a nivel conceptual y compositivo maneja la portada de libros?</p> <p>¿Cómo se clasifican las portadas de libros?</p> <p>¿Cuáles son las propiedades inmediatas de interés y cuál es su uso en las portadas de libros?</p> <p>¿Cómo se aplican los códigos morfológicos en el diseño de portadas?</p>	<p>*Explicar los contenidos o temas.</p> <p>*Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos.</p> <p>*Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad.</p> <p>*Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño.</p> <p>*Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño.</p> <p>*Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para su retroalimentación.</p>	<p>*Analizar los contenidos o temas expuestos.</p> <p>*Examinar y reconocer los ejemplos expuestos.</p> <p>*Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto.</p> <p>*Realizar el proceso de diseño.</p> <p>*Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo.</p> <p>*Realizar la maquetación o</p>	<p>*Discurso docente.</p> <p>*Ejemplos visuales.</p> <p>*Análisis significativo.</p> <p>*Aplicación.</p> <p>Para cada clase.</p>	<p><u>Intermedia:</u></p> <p>* Análisis de los temas y aportaciones significativas.</p> <p>* Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u></p> <p>*Trabajo en clase: 30 %</p> <p>*Trabajos: aplicación práctica: 40%</p> <p>*Aprendizaje conceptual mediante examen oral, teórico o práctico: 30%</p>



	2.8. Propiedades inmediatas de interés 2.9. Códigos morfológicos	Definir y aplicar los códigos morfológicos en la estructura de las portadas de libros.			dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo.		
Fuentes de consulta:	<p>*Jute, A. (1996). <i>Reticulas. Las estructuras del diseño gráfico</i>. Barcelona: Index Books.</p> <p>*Muller-Brockman, J. (1992). <i>Sistema de retículas. Un manual para diseñadores gráficos</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>*Perfect, C. (1994). <i>Guía completa de tipografía: Manual para el diseñador gráfico</i>. México: Blume.</p> <p>*Samara, T. (2008). <i>Los elementos del diseño. Manual de estilos para diseñadores gráfico</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>*Spina, M. (2005). <i>Pequeño manual práctico de diseño editorial: Diagramación y puesta en página pensando en la producción</i>. Buenos Aires: Comm Tools.</p> <p>*Swann, A. (1990). <i>Cómo diseñar retículas</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>						
Lecturas complementarias:	<p>*30 portadas de revistas de diseño para potencializar nuestra creatividad. Recuperado de: http://www.behance.net/gallery/Art-Direction-Computer-Arts-Projects-Covers/47473830</p> <p>*Blackwell, L. (2004). <i>La tipografía del siglo XX</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>						
Cálculo de costos:	<p>La unidad comprende 7 trabajos prácticos en impresiones carta o tabloide sobre papel opalina o couche, previo trabajo en boceto sobre hojas blancas y su correspondiente digitalización. Se requiere hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, cartulina primavera, ilustración o cascaron para base de los diseños que se presentan armados en prototipo; cuaderno de apuntes. Las impresiones carta cuestan cerca de \$8.00 a color y las tabloides \$17.50. Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$140.00 por esta unidad.</p>						
Observaciones:	<p>Por medio de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional.</p>						

Unidad: 3 PORTADA DE REVISTA.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	3.1. Características generales 3.1.1. Anatomía de la revista 3.1.2. Estructura periodística 3.2. Géneros	Analizar y aplicar los conceptos utilizados en el diseño de portada de revistas.	¿Cuáles son las características formales de las portadas de revista?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos.	*Discurso docente. *Ejemplos visuales. *Análisis significativo. *Aplicación.	<u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas.



	<p>3.3. Diseño Publicitario</p> <p>3.4. Retórica de la Imagen</p> <p>3.5. Actos publicitarios</p> <p>3.6. Estilos visuales</p> <p>3.7. Técnicas de persuasión</p>	<p>Especificar y aplicar la estructura periodística de la revista.</p> <p>Determinar los géneros temáticos de la revista.</p> <p>Aplicar la retórica de la imagen en la portada de revista.</p> <p>Determinar los actos publicitarios aplicables a la portada de revista comercial.</p> <p>Analizar y aplicar las técnicas de persuasión de la revista propagandística.</p>	<p>¿Cuáles son las partes externas e internas de la portada de las revistas?</p> <p>¿Qué géneros maneja la revista y en que consiste cada uno?</p> <p>¿Cómo se usa la retórica de la imagen en el diseño de portada de revistas?</p> <p>¿Por qué los actos publicitarios son aplicables a las revistas comerciales?</p> <p>¿Qué son las técnicas de persuasión?</p>	<p>aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad.</p> <p>*Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño.</p> <p>*Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño.</p> <p>*Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo.</p> <p>*Planear y aplicar el trabajo colaborativo y cooperativo a través de trabajo en equipo.</p>	<p>*Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto.</p> <p>*Realizar el proceso de diseño.</p> <p>*Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo.</p> <p>*Realizar la maquetación o dommy del diseño.</p> <p>*Presentar y fundamentar el diseño creado.</p> <p>*Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo.</p> <p>*Desarrollar practicas estrategias personales de socialización para el trabajo grupal.</p> <p>*Hacer aportaciones significativas en teórica y práctica en el trabajo en equipo, y asumir su rol en esquema de organización.</p>	<p>*Trabajo colaborativo y cooperativo en dinámicas grupales.</p> <p>Para cada clase.</p>	<p>* Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u></p> <p>*Trabajo en clase: 30 %</p> <p>*Trabajos: aplicación práctica: 40%</p> <p>*Aprendizaje conceptual mediante examen oral: 30%</p>
--	---	---	---	--	--	---	--

5. PROCESO METODOLÓGICO



Fuentes de consulta:	<p>*De Buen Unna, J. (2000). <i>Manual de diseño editorial</i>. México: Santillana.</p> <p>*Zanón, A. (2007). <i>Introducción al diseño editorial</i>. Madrid, España: Visión Net.</p> <p>*Zappaterra, Y. (2006). <i>Diseño editorial: Periódicos y revistas</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>
Lecturas complementarias:	<p>***30 portadas de revistas de diseño para potencializar nuestra creatividad**.</p> <p>Recuperado de: http://www.behance.net/gallery/Art-Direction-Computer-Arts-Projects-Covers/47473830</p> <p>*Blackwell, L. (2004). <i>La tipografía del siglo XX</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>
Cálculo de costos:	<p>La unidad comprende 7 trabajos prácticos en impresiones carta o tabloide sobre papel opalina o couche, previo trabajo en boceto sobre hojas blancas y su correspondiente digitalización. Se requiere hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, cartulina primavera, ilustración o cascaron para base de los diseños que se presentan armados en prototipo; cuaderno de apuntes. Las impresiones carta cuestan cerca de \$8.00 a color y las tabloides \$17.50. Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$140.00 por esta unidad.</p>
Observaciones:	<p>Por medio de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional.</p>

Unidad: 4 PORTADAS LIBRES.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	<p>4.1. Empaques planos</p> <p>4.2. Portadas de películas</p> <p>4.3. Portada de C.D.</p> <p>4.4. Móviles de consumo</p>	<p>Describir y aplicar los lineamientos de la portada en empaques planos.</p> <p>Determinar los móviles de consumo y su papel en el diseño de portadas.</p>	<p>¿Qué son los empaques planos? Cuáles son las portadas libres? ¿Cuáles son las características de las portadas de películas y cd's? ¿Cómo se determinan y aplican los móviles de consumo en el diseño de portadas?</p>	<p>*Explicar los contenidos o temas.</p> <p>*Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos.</p> <p>*Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad.</p> <p>*Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño.</p> <p>*Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño.</p> <p>*Examinar y valorar el objeto de diseño</p>	<p>*Analizar los contenidos o temas expuestos.</p> <p>*Examinar y reconocer los ejemplos expuestos.</p> <p>*Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto.</p> <p>*Realizar el proceso de diseño.</p> <p>*Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo.</p>	<p>*Discurso docente.</p> <p>*Ejemplos visuales</p> <p>*Análisis significativo.</p> <p>*Aplicación</p> <p>Para cada clase</p>	<p><u>Intermedia:</u></p> <p>* Análisis de los temas y aportaciones significativas.</p> <p>* Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u></p> <p>*Trabajo en clase: 30 %</p> <p>*Trabajos: aplicación práctica: 40%</p> <p>*Aprendizaje conceptual mediante examen oral teórico o práctico: 30%</p>



				<p>realizado para la retroalimentación del mismo.</p> <p>*Realizar la compilación, clasificación y proyección de los diseños realizados en el curso, dentro de una carpeta de evidencias.</p>	<p>*Realizar la maquetación o dommy del diseño.</p> <p>*Presentar y fundamentar el diseño creado.</p> <p>*Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo.</p> <p>*Realizar trabajo de compilación de los diseños generados en el cuatrimestre.</p> <p>*Proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias.</p>		
Fuentes de consulta:	<p>*Meggs, P. B. (2000). <i>Historia del diseño gráfico</i>. México: McGraw Hill.</p> <p>*Samara, T. (2008). <i>Los elementos del diseño. Manual de estilos para diseñadores gráfico</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>						
Lecturas complementarias:	<p>**30 portadas de revistas de diseño para potencializar nuestra creatividad". Recuperado de: Link:http://www.behance.net/gallery/Art-Direction-Computer-Arts-Projects-Covers/47473830</p> <p>*Blackwell, L. (2004). <i>La tipografía del siglo XX</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>						
Cálculo de costos:	<p>La unidad comprende 4 trabajos prácticos en impresiones carta o tabloide sobre papel opalina o couche, previo trabajo en boceto sobre hojas blancas y su correspondiente digitalización. Se requiere hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, cartulina primavera, ilustración o cascaron para base de los diseños que se presentan armados en prototipo; cuaderno de apuntes. Las impresiones carta cuestan cerca de \$8.00 a color y las tabloides \$17.50. También se necesita material propio para la realización de las carpetas de trabajos, este material es elegido a completa libertad del estudiante.</p> <p>Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$250.00 por esta unidad.</p>						
Observaciones:	<p>Por medio de las estrategias de enseñanza motivar al alumno para que construya paulatinamente una manera de trabajar funcional.</p>						

5. PROCESO METODOLÓGICO



MECANISMO DE EVALUACIÓN		
Períodos de evaluación:	Fecha:	Criterios de evaluación:
*	*	<p>Primer parcial:</p> <p><u>Diagnostica:</u> *Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico.</p> <p><u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral, teórico o práctico: 30%</p>
*	*	<p>Segundo parcial:</p> <p><u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Carpeta de evidencias: 30%</p>
*	*	<p>Ordinario</p> <p>50 % Examen teórico escrito de la totalidad del temario 50% Promedio de 1ro y 2do. Parcial.</p>
*	*	<p>Extraordinario:</p> <p>50 % Examen teórico escrito de la totalidad del temario 50% Promedio de 1ro y 2do. Parcial.</p>

Realizó:	Autorizó:
*	
Nombre y firma del docente.	Nombre y firma del coordinador académico.

* Estos campos los llenará el docente que imparta la asignatura.



TALLER DE DISEÑO VI

5. PROCESO METODOLÓGICO



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO
 PLANTEL ALBERTO SABA TAUCHI
 LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
 PROGRAMA DESGLOSADO O CARTA DESCRIPTIVA

DATOS DE ASIGNATURA Y DOCENTE:			
Nombre de la asignatura:	Taller de diseño VI	Clave de la asignatura:	DG0737
Período:	*	Nivel del cuatrimestre:	Séptimo cuatrimestre
Fecha de inicio:	*	Fecha de término:	*
Asignatura antecedente:	Taller de diseño V (portada: diseño editorial)	Asignatura subsecuente:	Taller de diseño VII (señalética)
Créditos:	5.25	Fecha de entrega:	*

Docente:	*	No. de cédula profesional:	*
Área de instrucción:	*		

Carga horaria:	Lunes:	Martes:	Miércoles:	Jueves:	Viernes:	Sábado:	
	De: a:	De: a:	De: a:	De: a:	De: a:	De: a:	
Horas por semana:	4	Horas teóricas:	2	Horas prácticas:	2	Horas totales:	28

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA:	
Objetivo de asignatura:	Al finalizar el curso, el alumno identificará y valorará los parámetros del diseño de empaque y embalajes, así como sus elementos formales para aplicarlos en la generación de diseños propios, haciendo uso de su normatividad y capacidad proyectual.
Competencias a desarrollar:	Aptitudes, actitudes, cognitivas y procedimentales.
Modo de trabajo:	Aplicar el desarrollo del proceso de diseño, desde la conceptualización, bocetaje en lluvia de ideas, boceto fino, maquetación o dommy, presentación del objeto de diseño y fundamentación. Los dommys son impresos y se presentan en prototipo. Desarrollar trabajo colaborativo y cooperativo en algunas dinámicas por equipo y en el último trabajo, que se maneja como proyecto. Hacia el final del curso, realizar trabajo de compilación de los diseños generados en el cuatrimestre; proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias.
	*La clase comienza en punto de la hora de la entrada. *No comer, fumar, tomar o usar celular dentro del salón de clases. *Tolerancia: 10 min., después de tolerancia es retardo; dos retardos hacen una falta. *Cada clase se pregunta el contenido de la anterior. *Toda propuesta de diseño se debe fundamentar, verbalizando recursos formales. *Trabajos atrasados se califican sobre 8. Límite de entrega para trabajos atrasados: 1 clase anterior al



	examen. *5 inasistencia máximo para ordinario, por todo el cuatrimestre, 6 faltas es extraordinario (78%).
--	---

PLANEACIÓN POR UNIDAD:							
Unidad: 1	DISEÑO CORPORATIVO Y EMPAQUETADO.						
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	1.1. El diseño corporativo en el empaquetado 1.2. Registro y Normatividad 1.3. Clasificación de marca 1.4. Código de barras 1.5. Empaquetado	Definir el término de empaquetado y sus distintas vertientes. Valorar el diseño corporativo en el empaque y embalaje. Establecer a qué se refiere el registro y la normatividad dentro de la proyección del empaquetado.	¿Qué es el empaquetado? ¿Cuáles son los lineamientos que sigue el diseño del empaquetado? ¿Cómo se maneja la normatividad en el diseño de empaque y embalajes? ¿Cuál es la función del código de barras en el empaquetado y cómo se proyecta?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo. * Planear y aplicar el trabajo colaborativo y cooperativo a través de trabajo en equipo.	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños que se generaron.	*Discurso docente. *Ejemplos visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. *Trabajo colaborativo y cooperativo en dinámicas grupales. Para cada clase.	<u>Diagnostica:</u> *Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico. <u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral: 30%



Fuentes de consulta:	<p>*Bürdek B. E. (1994). <i>Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>*Castellanos Aceros, C. (2009). <i>Factores de importancia para envases y empaque</i>. México: Fondo de Promoción de Exportaciones, Departamento de Envase y Embalaje.</p> <p>*Vidales Giovannetti, (2005). M. D. <i>El mundo del envase</i>. México: Gustavo Gili. Atzacapotzalco</p>
Lecturas complementarias:	<p>*Cervera Fantoni, Á. L. (2003). <i>Envase y embalaje. La venta silenciosa</i>. Madrid: EDIC Editorial.</p>
Cálculo de costos:	<p>La unidad comprende 4 trabajos prácticos en prototipo, previo trabajo en boceto sobre hojas blancas y layout en cuaderno marquilla chico, así como su correspondiente digitalización. Se requiere hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, cartulina primavera, ilustración o cascaron para base de los diseños que se presentan, y cuaderno de apuntes. Las impresiones carta cuestan cerca de \$8.00 a color y las tabloides \$17.50. Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$90.00 por esta unidad.</p>
Observaciones:	<p>Por medio de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional.</p>

Unidad: 2 ENVASE Y EMBALAJE.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	<p>2.1. Sistemas de envase y empaquetado</p> <p>2.2 Sistemas de contención</p> <p>2.2.1. Vidrio</p> <p>2.2.2. Plástico</p> <p>2.2.3. Lámina</p> <p>2.2.4. Madera</p> <p>2.2.5. Papel</p> <p>2.3. Etiquetas</p>	<p>Establecer las características del empaquetado como actividad del diseño gráfico.</p> <p>Determinar y aplicar la clasificación básica como contenedores por su material de realización.</p> <p>Aplicar los parámetros propios del diseño de etiquetas para envases y empaques.</p>	<p>¿Cómo se manejan los sistemas de empaquetado?</p> <p>¿En qué consiste un sistema de contención?</p> <p>¿Qué características semejantes y qué diferencias presenta el diseño de contenedores en vidrio, plástico, lámina, madera y papel?</p> <p>¿Qué tipo de productos contienen los envases y empaques en vidrio, plástico,</p>	<p>*Explicar los contenidos o temas.</p> <p>*Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos.</p> <p>*Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad.</p> <p>*Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño.</p> <p>*Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño.</p> <p>*Examinar y valorar el objeto de</p>	<p>*Analizar los contenidos o temas expuestos.</p> <p>*Examinar y reconocer los ejemplos expuestos.</p> <p>*Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto.</p> <p>*Realizar el proceso de diseño.</p> <p>*Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo.</p>	<p>*Discurso docente.</p> <p>*Ejemplos visuales.</p> <p>*Análisis significativo.</p> <p>*Aplicación.</p> <p>Para cada clase.</p>	<p><u>Intermedia:</u></p> <p>* Análisis de los temas y aportaciones significativas.</p> <p>* Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u></p> <p>*Trabajo en clase: 30 %</p> <p>*Trabajos: aplicación práctica: 40%</p> <p>*Aprendizaje conceptual examen oral: 30%</p>



			lámina, madera y papel? ¿Cómo se clasifican las etiquetas?	diseño realizado para la retroalimentación del mismo.	*Realizar la maquetación o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo.		
Fuentes de consulta:	*Vidales Giovannetti, (2005). M. D. <i>El mundo del envase</i> . México: Gustavo Gili. Atzacapotzalco. *McCormink, E. J. (1980). <i>Ergonomía</i> . Barcelona: Gustavo Gili. *Meggs, P. B. (2000). <i>Historia del diseño gráfico</i> . México: McGraw Hill. *Oti-Boateng, P. y Axtell, B. (1998). <i>Técnicas de envasado y empaque. Libro de consulta sobre tecnologías aplicadas al ciclo alimenticio</i> . Perú: IT.						
Lecturas complementarias:	*Cervera Fantoni, Á. L. (2003). <i>Envase y embalaje. La venta silenciosa</i> . Madrid: EDIC Editorial.						
Cálculo de costos:	La unidad comprende 7 trabajos prácticos en prototipo, previo trabajo en boceto sobre hojas blancas y layout en cuaderno marquilla chico, así como su correspondiente digitalización. Se requiere hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, cartulina primavera, ilustración o cascaron para base de los diseños que se presentan, y cuaderno de apuntes. Las impresiones carta cuestan cerca de \$8.00 a color y las tabloides \$17.50. Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$140.00 por esta unidad.						
Observaciones:	Motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional.						

Unidad: 3 PAPELES Y CARTONES EN LA ELABORACIÓN DE EMPAQUES.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	3.1. El papel y sus Características 3.2. Contenedores de papel 3.2.1. Bolsa 3.2.2. Cajas 3.3. Empaques compuestos	Determinar las características del papel dentro para el diseño de empaquetado. Analizar y aplicar los lineamientos de contenedores	¿Cuáles son las características del papel que se explotan en el diseño y proyección de empaques y embalajes?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar menajes	*Discurso docente. *Ejemplos visuales. *Análisis significativo. *Aplicación.	<u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.



	<p>3.3.1. Blister Primer examen parcial</p> <p>3.3.2. Tetrapak 3.3.3. Empaques Libre 3.4. Impresión</p>	<p>compuestos. Analizar y aplicar el blíster como empaque.</p> <p>Determinar y aplicar la clasificación del tetrapak.</p> <p>Definir y analizar los sistemas de impresión para empaquetado.</p>	<p>¿Qué tipos de productos contienen las bolsas? ¿Cómo se clasifican las cajas como empaques? ¿Qué es un blíster y cómo se clasifica? ¿Qué usos tiene el tetrapak y por qué se considera una marca genérica? ¿Qué sistemas de impresión se utilizan en la realización del empaquetado?</p>	<p>enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo.</p>	<p>significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo.</p>	<p>Para cada clase.</p>	<p>Sumativa: *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral: 30%</p>
<p>Fuentes de consulta:</p>	<p>*Oti-Boateng, P. y Axtell, B. (1998). <i>Técnicas de envasado y empaque. Libro de consulta sobre tecnologías aplicadas al ciclo alimenticio.</i> Perú: IT. *Robles Mac Farland, M. (1996). <i>Diseño gráfico de envases: guía y metodología.</i> México: Universidad Iberoamericana. *Vidales Giovannetti, (2005). M. D. <i>El mundo del envase.</i> México: Gustavo Gili. Atzacapotzalco.</p>						
<p>Lecturas complementarias:</p>	<p>*Castellanos Aceros, C. (2009). <i>Factores de importancia para envases y empaque.</i> México: Fondo de Promoción de Exportaciones, Departamento de Envase y Embalaje. *McCormink, E. J. (1980). <i>Ergonomía.</i> Barcelona: Gustavo Gili.</p>						
<p>Cálculo de costos:</p>	<p>La unidad comprende 7 trabajos prácticos en prototipo, previo trabajo en boceto sobre hojas blancas y layout en cuaderno marquilla chico, así como su correspondiente digitalización. Se requiere hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, cartulina primavera, ilustración o cascaron para base de los diseños que se presentan, y cuaderno de apuntes. Las impresiones carta cuestan cerca de \$8.00 a color y las tabloides \$17.50. Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$140.00 por esta unidad.</p>						
<p>Observaciones:</p>	<p>Por medio de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional.</p>						



Unidad: 4		COMUNICACIÓN EN EL EMPAQUE Y EMBALAJE.					
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	4.1. Funciones del Empaquetado 4.2. Sociología de envase y empaque 4.3. Psicología del envase y empaque 4.4. La imagen en el envase y empaque 4.5. Publicidad 4.6. Recursos humanos en el empaquetado 4.7. Protección y contención 4.7.1. Símbolos ISO 4.7.2. Simbología LGEEPA (Ley general de equilibrio ecológico y protección al ambiente) 4.7.3. NIMF: Normas internacionales para medidas fitosanitarias 4.8. Distribución y exhibición comercial	Analizar y aplicar los lineamientos y funciones del diseño visual en el empaquetado. Establecer y aplicar la sociología y psicología de la imagen en el diseño de envases y empaques? Analizar y aplicar recursos publicitarios al diseño de envases y empaques. Determinar los principios ergonómicos y recursos del mercado en el diseño de empaquetado. Determinar la distribución de los recursos humanos en la proyección y diseño de empaquetado.	¿Cuáles son las funciones de los envases y empaques? ¿A qué se refiere la sociología del envase? ¿Cómo se explota la psicología de la imagen en el diseño de empaquetado? ¿Qué recursos publicitarios se usan en el empaquetado? ¿Qué recursos humanos intervienen en el diseño y proyección del empaquetado? ¿En qué consiste la protección y contención de empaquetado? ¿Cuáles son los recursos normativos para diseñar y manipular el empaquetado? ¿Cómo se exhibe el producto en el empaquetado?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo. * Planear y aplicar el trabajo colaborativo y cooperativo a través de trabajo en equipo. *Realizar la compilación, clasificación y proyección de los diseños realizados en una carpeta de evidencias.	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo. *Desarrollar y practicar estrategias personales de socialización para el trabajo en equipo. *Hacer aportaciones significativas en	*Discurso docente. *Ejemplos visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. *Trabajo colaborativo y cooperativo en dinámicas grupales. Para cada clase.	<u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: fases del proyecto: 30% *Trabajos: documento teórico y práctico el proyecto. 45%: *Carpeta de evidencias: 30%



		<p>Analizar y aplicar los parámetros generales de los recursos de protección y contención en el área de empaquetado. Determinar y analizar la normatividad y su simbología que uso en el empaquetado. Analiza y aplicar las características de la distribución y exhibición comercial de empaques y envases.</p>			<p>teórica y práctica en el trabajo en equipo, asumiendo su rol correspondiente dentro del esquema de organización del mismo. *Desarrollar habilidades sociales y cognitivas para tratar con el cliente a nivel profesional. *Realizar trabajo de compilación de los diseños generados en el cuatrimestre. *Proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias.</p>		
<p>Fuentes de consulta:</p>	<p>*Oti-Boateng, P. y Axtell, B. (1998). <i>Técnicas de envasado y empaque. Libro de consulta sobre tecnologías aplicadas al ciclo alimenticio</i>. Perú: IT. *Robles Mac Farland, M. (1996). <i>Diseño gráfico de envases: guía y metodología</i>. México: Universidad Iberoamericana. *Vidales Giovannetti, (2005). M. D. <i>El mundo del envase</i>. México: Gustavo Gili. Atzacapotzalco.</p>						
<p>Lecturas complementarias:</p>	<p>*Cervera Fantoni, Á. L. (2003). <i>Envase y embalaje. La venta silenciosa</i>. Madrid: EDIC Editorial.</p>						
<p>Cálculo de costos:</p>	<p>La unidad comprende 8 trabajos prácticos en prototipo, previo trabajo en boceto sobre hojas blancas y layout en cuaderno marquilla chico, así como su correspondiente digitalización. Se requiere hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, cartulina primavera, ilustración o cascaron para base de los diseños que se presentan, y cuaderno de apuntes. Las impresiones carta cuestan cerca de \$8.00 a color y las tabloides \$17.50. También se necesita material propio para la realización de las carpetas de trabajos, este material es elegido a completa libertad del estudiante. Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$250.00 por esta unidad.</p>						
<p>Observaciones:</p>	<p>Por medio del trabajo por proyectos motivar la convivencia entre los estudiantes, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional y desarrolle las habilidades e inteligencias necesarias para el trabajo cooperativo y colaborativo.</p>						



MECANISMO DE EVALUACIÓN		
Períodos de evaluación:	Fecha:	Criterios de evaluación:
*	*	<p>Primer parcial:</p> <p><u>Diagnostica:</u> *Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico.</p> <p><u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral: 30%</p>
*	*	<p>Segundo parcial:</p> <p><u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Carpeta de evidencias: 30%</p>
*	*	<p>Ordinario</p> <p>50 % Examen teórico escrito de la totalidad del temario 50% Promedio de 1ro y 2do. Parcial.</p>
*	*	<p>Extraordinario:</p> <p>50 % Examen teórico escrito de la totalidad del temario 50% Promedio de 1ro y 2do. Parcial.</p>

Realizó:	Autorizó:
*	
Nombre y firma del docente.	Nombre y firma del coordinador académico.

* Estos campos los llenará el docente que imparta la asignatura.



TALLER DE DISEÑO VII

5. PROCESO METODOLÓGICO



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO
 PLANTEL ALBERTO SABA TAUCHI
 LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
 PROGRAMA DESGLOSADO O CARTA DESCRIPTIVA

DATOS DE ASIGNATURA Y DOCENTE:			
Nombre de la asignatura:	Taller de diseño VII	Clave de la asignatura:	DG0845
Período:	*	Nivel del cuatrimestre:	Octavo cuatrimestre
Fecha de inicio:	*	Fecha de término:	*
Asignatura antecedente:	Taller de diseño VI (empaque y embalaje)	Asignatura subsecuente:	Taller de diseño VIII (exhibidores)
Créditos:	5.25	Fecha de entrega:	*

Docente:	*	No. de cédula profesional:	*
Área de instrucción:	*		

Carga horaria:	Lunes: De: a:	Martes: De: a:	Miércoles: De: a:	Jueves: De: a:	Viernes: De: a:	Sábado: De: a:	
Horas por semana:	4	Horas teóricas:	2	Horas prácticas:	2	Horas totales:	28

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA:	
Objetivo de asignatura:	Al concluir la asignatura, el alumno será capaz de organizar y realizar proyectos de señalización para un cliente real, desde su conceptualización y metodología, hasta su manual de uso, además de su propia evaluación en el proceso.
Competencias a desarrollar:	Aptitudes, actitudes, cognitivas y procedimentales.
Modo de trabajo:	Aplicar el desarrollo del proceso de diseño, desde la conceptualización, bocetaje en lluvia de ideas, boceto fino, maquetación o dommy, presentación del objeto de diseño y fundamentación. En la unidad 1 y 2 los dommys son impresos en tamaño carta; a partir de la unidad 3 se trabaja por proyecto real en equipo, donde se desarrolla el trabajo colaborativo y cooperativo. Hacia el final del curso, realizar trabajo de compilación de los diseños generados en el cuatrimestre; proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias.
Reglamento interno (en aula):	<ul style="list-style-type: none"> *La clase comienza en punto de la hora de la entrada. *No comer, fumar, tomar o usar celular dentro del salón de clases. *Tolerancia: 10 min., después de tolerancia es retardo; dos retardos hacen una falta. *Cada clase se pregunta el contenido de la anterior. *Toda propuesta de diseño se debe fundamentar, verbalizando recursos formales. *Trabajos atrasados se califican sobre 8. Límite de entrega para trabajos atrasados: 1 clase anterior al



	examen. *5 inasistencia máximo para ordinario, por todo el cuatrimestre, 6 faltas es extraordinario (78%).
--	---

PLANEACIÓN POR UNIDAD:							
Unidad: 1 INTRODUCCIÓN A LA SEÑALIZACIÓN.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	1.1. Señalización y señalética 1.1.1. La señal en el diseño gráfico 1.1.2. Conceptualización y características 1.2. Flechas y Tipografía 1.3. Síntesis de gráficos 1.3.1. Pictogramas 1.3.2. Ideogramas 1.3.3. Glyphs 1.4. Sistemas de señalización 1.4.1. Definición 1.4.2. Características	Establecer los lineamientos del diseño señaletico. Determinar y aplicar la función y características de las flechas y la tipografía como elementos icónicos de la señalética. Establecer, analizar y aplicar los elementos visuales y significativos básicos en la composición señalética. Determinar los parámetros de la proyección de un sistema de señalización.	¿Qué diferencia existe entre señalética y señalización? ¿Qué es una señal y cuál es su función en la imagen? ¿Qué papel tiene la flecha dentro de un diseño señaletico? ¿Qué condiciones debe cubrir la tipografía como elemento compositivo en la señalización? ¿Cómo maneja los pictogramas e ideogramas la composición señalética? ¿Qué es un sistema de señalización y cómo se proyecta?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo.	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños creados	*Discurso docente. *Ejemplos visuales *Análisis significativo. *Aplicación Para cada clase	<u>Diagnostica:</u> *Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico. <u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. *Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 25 % *Trabajos: aplicación práctica: 45% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral, escrito o práctico: 30%

5. PROCESO METODOLÓGICO



Fuentes de consulta:	<p>*Aicher, O. (1993). <i>Sistemas de signos de comunicación visual</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>*Álvarez, L. (1986). <i>Signos estéticos y teoría</i>. Barcelona: Anthropos.</p> <p>*Futiguer, A. (2013). <i>Signos, símbolos, marca y señales</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>*Costa, J. (1987). <i>Señalética</i>. Barcelona: CEAC.</p>
Lecturas complementarias:	*Costa, J. (2008). <i>Señalética corporativa</i> . Barcelona: Costa Punto Com Editor.
Cálculo de costos:	<p>Esta unidad comprende 5 trabajos prácticos en impresiones carta sobre papel opalina o couche, previo trabajo en boceto sobre hojas blancas y su correspondiente digitalización. Se requiere hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, papel bond en pliegos para hacer las camisas de protección de los trabajos; cartulina primavera, ilustración o cascaron para montar las impresiones (puede ser reciclado, siempre que no se note) y cuaderno de apuntes. Las impresiones cuestan cerca de \$8.00 a color.</p> <p>Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$60.00 por esta unidad.</p>
Observaciones:	A través de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición.

Unidad: 2 SISTEMAS DE SEÑALIZACIÓN.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	2.1. Terminología Básica 2.2. Antecedentes y procesos de comunicación 2.3. Signo 2.4. Filtros señaléticos 2.5. Tipos de señal 2.6. Estilos señaléticos 2.7. El color en la Señalización Primer examen parcial	<p>Analizar los antecedentes del proceso de comunicación como parte de la evolución de los símbolos.</p> <p>Determinar y aplicar los filtros señaléticos en el signo.</p> <p>Definir y diseñar diferentes tipos de señales, en estilo, significado y color.</p>	<p>¿Cómo se desarrolla el proceso de comunicación en la proyección señalética?</p> <p>¿Cuáles son los signos más usuales en la señalética?</p> <p>¿Qué es un filtro señalético?</p> <p>¿Cómo se clasifican las señales por temática y por uso?</p> <p>¿A qué se refieren los estilos señaléticos?</p> <p>¿Cómo se aplica el color en el diseño señalético?</p>	<p>*Explicar los contenidos o temas.</p> <p>*Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos.</p> <p>*Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad.</p> <p>*Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño.</p> <p>*Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño.</p> <p>*Examinar y valorar el objeto de</p>	<p>*Analizar los contenidos o temas expuestos.</p> <p>*Examinar y reconocer los ejemplos expuestos.</p> <p>*Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto.</p> <p>*Realizar el proceso de diseño.</p> <p>*Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo.</p>	<p>*Discurso docente.</p> <p>*Ejemplos visuales</p> <p>*Análisis significativo.</p> <p>*Aplicación</p> <p>Para cada clase</p>	<p><u>Intermedia:</u></p> <p>* Análisis de los temas y aportaciones significativas.</p> <p>* Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u></p> <p>*Trabajo en clase: 25 %</p> <p>*Trabajos: aplicación práctica: 45%</p> <p>*Aprendizaje conceptual mediante examen oral, escrito o práctico: 30%</p>

5. PROCESO METODOLÓGICO



				diseño realizado para la retroalimentación del mismo.	*Realizar la maquetación o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo.		
Fuentes de consulta:	*Costa, J. (1987). <i>Señalética</i> . Barcelona: CEAC. *Costa, J. (1989). <i>De la señalización al diseño de programas</i> . Barcelona: Enciclopedia del Diseño. CEAC. *Costa, J. (2008). <i>Señalética corporativa</i> . Barcelona: Costa Punto Com Editor.						
Lecturas complementarias:	**"Olimpiadas México 68. Un referente de diseño a nivel mundial". Recuperado de: 1501-olimpiadas-mexico-68-un-referente-para-el-diseno-a-nivel-mundial.html						
Cálculo de costos:	La unidad comprende 4 trabajos prácticos en impresiones carta sobre papel opalina o couche, previo trabajo en boceto sobre hojas blancas y su correspondiente digitalización. Se requiere hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, papel bond en pliegos para hacer las camisas de protección de los trabajos; cartulina primavera, ilustración o cascaron para montar las impresiones (puede ser reciclado, siempre que no se note) y cuaderno de apuntes. Las impresiones cuestan cerca de \$8.00 a color. Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$50.00 por esta unidad.						
Observaciones:	Por medio de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional.						

Unidad: 3 MÉTODO DE PROYECCIÓN SEÑALÉTICA.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	3.1. Metodología: creación de programas de señalización de Joan Costa 3.1.1. Fase I. Contacto 3.2. Fase II. Análisis	Analizar y aplicar la metodología de programas señaléticos de Joan Costa. Determinar y aplicar la fase de contacto con un	¿En qué fases consiste la metodología de programas señaléticos de Joan Costa? ¿Cómo se maneja la fases de contacto con el	*Explicar los contenidos o temas. *Buscar y localizar un cliente real para el proyecto de diseño. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos	*Buscar y localizar un cliente real para proyectar y diseñar un sistema señalético. *Analizar y aplicar los contenidos del	*Discurso docente. *Ejemplos visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. *Trabajo colaborativo	<u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u>



	<p>de la empresa</p> <p>3.2.1. Necesidades de la empresa</p> <p>3.3. Fase III. Proyección, fase creativa</p> <p>3.3.1. Lluvia de ideas</p> <p>3.3.2. Fuentes tipográficas</p> <p>3.3.3. Propuestas preliminares</p> <p>3.3.4. Definición del diseño</p> <p>3.4. Fundamentación</p>	<p>cliente real para el proyecto señaletico.</p> <p>Establecer con el cliente las condiciones de trabajo y el beneficio que obtendrán ambas partes en el proceso (creativo y empresa).</p> <p>Desarrollar el proceso creativo del proyecto señaletico, aplicando los planteamientos de las unidades anteriores.</p>	<p>cliente?</p> <p>¿Qué pasos desarrolla la fase creativa de un proyecto señaletico?</p> <p>¿Cómo se acopa una metodología al proyecto real?</p> <p>¿Qué función tiene la fundamentación del diseño en el proyecto?</p>	<p>expuestos.</p> <p>*Organizar y aplicar el trabajo colaborativo y cooperativo en el proyecto de diseño.</p> <p>*Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño.</p> <p>*Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño.</p> <p>*Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo.</p>	<p>proceso de diseño.</p> <p>*Aplicar la metodología de diseño.</p> <p>*Proyectar mensajes significativos.</p> <p>*Realizar el proceso de diseño.</p> <p>*Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo.</p> <p>*Realizar la maquetación o dommy del diseño.</p> <p>*Presentar y fundamentar el diseño creado.</p> <p>*Examinar y valorar los diseños que se generan en equipo.</p> <p>*Desarrollar y practicas estrategias personales de socialización para el trabajo en equipo.</p> <p>*Hacer aportaciones significativas en teórica y práctica en el trabajo en equipo, asumiendo su rol correspondiente dentro del</p>	<p>y cooperativo en un proyecto final.</p> <p>Para cada clase.</p>	<p>*Trabajo en clase: fases del proyecto: 30%</p> <p>*Trabajos: documento teórico y práctico el proyecto. 45%:</p> <p>*Aprendizaje conceptual mediante examen oral: 30%</p>
--	--	---	---	---	---	--	---



					esquema de organización del mismo. *Desarrollar habilidades sociales y cognitivas para tratar con el cliente a nivel profesional.		
Fuentes de consulta:	<p>*Costa, J. (1987). <i>Señalética</i>. Barcelona: CEAC.</p> <p>*Costa, J. (1989). <i>De la señalización al diseño de programas</i>. Barcelona: Enciclopedia del Diseño. CEAC.</p> <p>*Costa, J. (2008). <i>Señalética corporativa</i>. Barcelona: Costa Punto Com Editor.</p> <p>*Futiger, A. (2013). <i>Signos, símbolos, marca y señales</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>						
Lecturas complementarias:	<p>**"Olimpiadas México 68. Un referente de diseño a nivel mundial".</p> <p>*Meggs, P. B. (2000). <i>Historia del diseño gráfico</i>. México: McGraw Hill.</p> <p>Recuperado de: 1501-olimpiadas-mexico-68-un-referente-para-el-diseno-a-nivel-mundial-.html</p>						
Cálculo de costos:	<p>La unidad comprende el desarrollo de un proyecto de diseño o rediseño señalético, por lo que se requiere: hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china; material propio para la presentación del proyecto a elección del equipo de trabajo, así como material para la maquetación de los diseños del proyecto y su habilitación.</p> <p>Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$250.00 por esta unidad.</p>						
Observaciones:	<p>Por medio del trabajo por proyectos motivar la convivencia entre los estudiantes, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional y desarrolle las habilidades e inteligencias necesarias para el trabajo cooperativo y colaborativo.</p>						

Unidad: 4 PROYECCIÓN DEL DISEÑO.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	4.1. Fase IV. Manual de uso 4.1.1. Presentación de propuestas 4.1.2. Elementos formales 4.1.3. Variantes de Módulos 4.1.4. Red modular Compositiva	Determinar y aplicar los lineamientos del manual de uso para el sistema señalético. Definir y aplicar cada elemento propio del manual de uso de un sistema	¿Cuáles son los lineamientos de un manual de uso para un sistema señalético? ¿Qué elementos formales y estructurales incluye el manual de uso del sistema señalético?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Definir y aplicar los lineamientos y elementos del manual de uso de una identidad corporativa.	*Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo. *Desarrollar practicas estrategias personales de socialización para el trabajo grupal. *Hacer	*Discurso docente. *Ejemplos visuales *Análisis significativo. *Aplicación Para cada clase	<u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 25%



	<p>4.1.5. Modulo cromático 4.1.6. Tipografía 4.1.7. Diagramación 4.1.8. Consideraciones de colocación 4.2. Fase V. Habilidad 4.2.1. Material 4.2.2. Sistemas de montaje 4.2.3. Proyecto de Instalación 4.3. Presentación profesional de proyecto</p>	<p>señalético, aplicado al proceso de diseño en cuestión. Presentar y fundamentar el sistema señalético diseñado o rediseñado.</p>	<p>¿Cómo se proyecta la habilitación de un sistema señalético en su manual de uso? ¿Qué aspectos se desarrollan en la presentación profesional de un proyecto señalético? ¿Qué elementos y aspectos se contempla en la valoración de un sistema señalético?</p>	<p>*Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo. *Planear y aplicar el trabajo colaborativo y cooperativo en trabajos en equipo. *Realizar la compilación, clasificación y proyección de los diseños realizados en el curso, dentro de una carpeta de evidencias.</p>	<p>aportaciones significativas en teórica y práctica en el trabajo en equipo, y asumir su rol dentro de su esquema de organización. *Desarrollar habilidades sociales y cognitivas para tratar profesionalmente con el cliente. *Realizar trabajo de compilación de los diseños del cuatrimestre. *Proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias.</p>		<p>*Trabajos45%: <u>Primer parcial:</u> aplicación práctica y proyecto de diseño: <u>Segundo parcial:</u> documento teórico y práctico el proyecto. *Aprendizaje: 30% <u>Primer parcial:</u> examen oral, escrito o práctico. <u>Segundo parcial:</u> presentación documental de proyecto.</p>
<p>Fuentes de consulta:</p>	<p>*Costa, J. (1987). <i>Señalética</i>: Barcelona. CEAC. *Costa, J. (1989). <i>De la señalización al diseño de programas</i>. Barcelona: Enciclopedia del Diseño. CEAC. *Costa, J. (2008). <i>Señalética corporativa</i>. Barcelona: Costa Punto Com Editor. *Futiguer, A. (2013). <i>Signos, símbolos, marca y señales</i>. Barcelona: Gustavo Gili. *McCormink, E. J. (1980). <i>Ergonomía</i>. Barcelona. Gustavo Gili. *Meggs, P. B. (2000). <i>Historia del diseño gráfico</i>. México: McGraw Hill.</p>						
<p>Lecturas complementarias:</p>	<p>*"Olimpiadas México 68. Un referente de diseño a nivel mundial". Recuperado de: 1501-olimpiadas-mexico-68-un-referente-para-el-diseno-a-nivel-mundial-.html</p>						
<p>Cálculo de costos:</p>	<p>La unidad comprende el desarrollo de un proyecto de diseño o rediseño señalético, por lo que se requiere: hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china; material propio para la presentación del proyecto a elección del equipo de trabajo, así como material para la maquetación de los diseños del proyecto y su habilitación. También se necesita material propio para la realización de las carpetas de trabajos, este material es elegido a completa libertad del estudiante. Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$350.00 por esta unidad.</p>						
<p>Observaciones:</p>	<p>Con el trabajo por proyectos motivar la convivencia entre los estudiantes, el pensamiento crítico y la metacognición. Además el alumno construye paulatinamente una manera de trabajar funcional y desarrolle las habilidades e inteligencias necesarias para el trabajo cooperativo y colaborativo.</p>						



MECANISMO DE EVALUACIÓN		
Períodos de evaluación:	Fecha:	Criterios de evaluación:
*	*	<p>Primer parcial:</p> <p><u>Diagnostica:</u> *Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico.</p> <p><u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral: 30%</p>
*	*	<p>Segundo parcial:</p> <p><u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: fases del proyecto: 30 % *Trabajos: documento teórico y práctico el proyecto. 45% *Carpeta de evidencias: 30%</p>
*	*	<p>Ordinario</p> <p>50 % Examen teórico escrito de la totalidad del temario 50% Promedio de 1ro y 2do. Parcial.</p>
*	*	<p>Extraordinario:</p> <p>50 % Examen teórico escrito de la totalidad del temario 50% Promedio de 1ro y 2do. Parcial.</p>

Realizó:	Autorizó:
*	
Nombre y firma del docente.	Nombre y firma del coordinador académico.

* Estos campos los llenará el docente que imparta la asignatura.



TALLER DE DISEÑO VIII

5. PROCESO METODOLÓGICO



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MÉXICO
 PLANTEL ALBERTO SABA TAUCHI
 LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
 PROGRAMA DESGLOSADO O CARTA DESCRIPTIVA

DATOS DE ASIGNATURA Y DOCENTE:			
Nombre de la asignatura:	Taller de diseño VIII	Clave de la asignatura:	DG0951
Período:	*	Nivel del cuatrimestre:	Noveno cuatrimestre
Fecha de inicio:	*	Fecha de término:	*
Asignatura antecedente:	Taller de diseño VII (señalética)	Asignatura subsecuente:	
Créditos:	5.25	Fecha de entrega:	*

Docente:	*	No. de cédula profesional:	*
Área de instrucción:	*		

Carga horaria:	Lunes: De: a:	Martes: De: a:	Miércoles: De: a:	Jueves: De: a:	Viernes: De: a:	Sábado: De: a:	
Horas por semana:	4	Horas teóricas:	2	Horas prácticas:	2	Horas totales:	28

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA:	
Objetivo de asignatura:	Al finalizar el curso, el alumno será capaz de distinguir, clasificar y aplicar los distintos tipos de exhibidores comerciales, culturales y propagandísticos, a través de su diseño y proyección en prototipo.
Competencias a desarrollar:	Aptitudes, actitudes, cognitivas y procedimentales.
Modo de trabajo:	Aplicar el desarrollo del proceso de diseño, desde la conceptualización, bocetaje en lluvia de ideas, boceto fino, maquetación o dommy, presentación del objeto de diseño y fundamentación. Los dommys son impresos y se presentan en prototipo. Desarrollar trabajo colaborativo y cooperativo en algunas dinámicas por equipo y en el último trabajo, que se maneja como proyecto. Hacia el final del curso, realizar trabajo de compilación de los diseños generados en el cuatrimestre; proyectar, diseñar y realizar la carpeta de evidencias.
Reglamento interno (en aula):	<ul style="list-style-type: none"> *La clase comienza en punto de la hora de la entrada. *No comer, fumar, tomar o usar celular dentro del salón de clases. *Tolerancia: 10 min., después de tolerancia es retardo; dos retardos hacen una falta. *Cada clase se pregunta el contenido de la anterior. *Toda propuesta de diseño se debe fundamentar, verbalizando recursos formales.



*Trabajos atrasados se califican sobre 8. Límite de entrega para trabajos atrasados: 1 clase anterior al examen.
 *5 inasistencia máximo para ordinario, por todo el cuatrimestre, 6 faltas es extraordinario (78%).

PLANEACIÓN POR UNIDAD:							
Unidad: 1	INTRODUCCIÓN A LA ORGANIZACIÓN VISUAL.						
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	1.1. Exhibición y Exhibidores 1.2. El empaque como exhibidor 1.3. Elementos formales del exhibidor 1.3.1. Noción de eje 1.3.2. Aproximación 1.3.3. Acceso 1.3.4. Remate visual 1.3.5. Circula-ciones 1.3.6. Recorrido 1.4. Ergonomía 1.5. Antropometría	Analizar y aplicar los lineamientos básicos en el diseño de exhibidores. Determinar las características del empaque como exhibidor primaria. Establecer y aplicar los elementos formales en el diseño de exhibidores. Determinar la función de la ergonomía y la antropometría como parte de la proyección de exhibidores.	¿Qué es un exhibidor y cuál es su función en el diseño gráfico? ¿Qué características deben reunir los empaques que se consideran como exhibidores? ¿Qué elementos formales forman parte de la proyección y el diseño de exhibidores? ¿Qué relación existe entre la ergonomía y la antropometría?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo.	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños que se generan.	*Discurso docente. *Ejemplos visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. Para cada clase.	<u>Diagnostica:</u> *Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico. <u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 25 % *Trabajos: aplicación práctica: 45% *Aprendizaje conceptual con examen oral, escrito o práctico: 30%

5. PROCESO METODOLÓGICO



Fuentes de consulta:	*Blackwell, R. D., Miniard. P. W. y Engel, J. F. (2001). <i>Comportamiento del consumidor</i> . México: Thomson. *Ching, F. (1990). <i>Arquitectura, forma y espacio</i> . México: Gustavo Gili.
Lecturas complementarias:	*Pelta, R. (2004). <i>Diseñar hoy: temas contemporáneos de diseño gráfico (1998-2003)</i> . Barcelona: Paidós.
Cálculo de costos:	La unidad comprende 6 trabajos prácticos en prototipo, previo trabajo en boceto sobre hojas blancas y layout en cuaderno marquilla chico, así como su correspondiente digitalización y trabajo manual. Se requiere hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, así como el material propio del tipo de prototipo que elija maneja el alumno, y cuaderno de apuntes. Las impresiones carta cuestan cerca de \$8.00 a color y las tabloides \$17.50. Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$200.00 por esta unidad.
Observaciones:	Por medio de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional

Unidad: 2 EXHIBIDORES COMERCIALES.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	2.1. Exhibidores comerciales 2.2. Creatividad 2.3. Clasificación de exhibidores 2.4. Wall stand y punto de venta 2.5. Soporte Muestrario 2.6. Reproducción del producto 2.7. Display móvil 2.8. Factores que determinan el interés del receptor: Stand banner 2.9. Reproducción y Extensión	Determinar y aplicar las características específicas de los exhibidores comerciales. Establecer y aplicar los lineamientos del wall stand y los puntos de venta. Diseñar soportes muestrarios. Analizar y realizar exhibidores de reproducción de productos y display móvil. Determinar los factores de	¿Qué características desarrollan los exhibidores comerciales? ¿Cómo se aplica la creatividad en el diseño de exhibidores? ¿Cómo se proyecta el Wall stand, los puntos de venta y los soportes muestrarios? ¿Qué es un display móvil? ¿Cuáles son los factores que determinan el interés perceptivo y significativo en el diseño de exhibidores comerciales?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o	*Discurso docente. *Ejemplos visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. *Trabajo colaborativo y cooperativo en dinámicas grupales. Para cada clase	<u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 25 % *Trabajos: aplicación práctica: 45% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral, escrito o práctico: 30%



	<p>2.10. Comunicación persuasiva</p>	<p>interés de exhibidores comerciales, aplicados al stand banner.</p> <p>Establecer las características del exhibidor como recurso de persuasión.</p>	<p>¿Cómo se maneja la comunicación persuasiva en los exhibidores?</p>	<p>mismo.</p> <p>*Planear y aplicar el trabajo colaborativo y cooperativo a través de trabajo en equipo.</p>	<p>dommy del diseño.</p> <p>*Presentar y fundamentar el diseño creado.</p> <p>*Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo.</p> <p>*Desarrollar y practicas estrategias personales de socialización para el trabajo en equipo.</p> <p>*Hacer aportaciones significativas en teórica y práctica en el trabajo en equipo, asumiendo su rol correspondiente dentro de su esquema.</p>		
<p>Fuentes de consulta:</p>	<p>*Cliff, S. (1993). <i>Diseño de escaparates y puntos de venta</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>*Fuentes de la Vega, F. (2001). <i>Punto de venta: diseño y producción</i>. México: Pearson Educación.</p> <p>*Meggs, P. B. (2000). <i>Historia del diseño gráfico</i>. México: McGraw Hill.</p> <p>*VV.AA. (2003). <i>P.O.P diseño de puntos de venta</i>. España: VV.AA.</p>						
<p>Lecturas complementarias:</p>	<p>***"La importancia de los exhibidores". Recuperado de: http://www.igaalliance.com/Institute/IGAInstitute/spanish/Grocery/Merchandizing/04-105-1003.pdf</p>						
<p>Cálculo de costos:</p>	<p>La unidad comprende 6 trabajos prácticos en prototipo, previo trabajo en boceto sobre hojas blancas y layout en cuaderno marquilla chico, así como su correspondiente digitalización y trabajo manual. Se requiere hojas blancas para bocetar, lápices, colores, estilógrafos, tinta china, así como el material propio del tipo de prototipo que elija maneja r el alumno, y cuaderno de apuntes. Las impresiones carta cuestan cerca de \$8.00 a color y las tabloides \$17.50. Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$200.00 por esta unidad.</p>						
<p>Observaciones:</p>	<p>Por medio de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional</p>						



Unidad: 3 EXHIBIDORES NO COMERCIALES.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	3.1. Exposiciones 3.2. Museografía 3.3. Tipos de museos 3.4. Elementos formales icónicos 3.4.1. Display Informativo Primer examen parcial 3.4.2. Definición de la imagen institucional 3.4.3. Información complementaria 3.4.4. Recorrido 3.5. Ergonomía y Antropometría 3.6. Diagrama de funcionamiento 3.7. Sistema de Iluminación 3.8. Señalización	Analizar los parámetros de los exhibidores no comerciales. Analizar y aplicar las características de la museografía. Definir los tipos de museos y sus lineamientos como recursos expositivos. Determinar y aplicar los elementos formales de los exhibidores museográficos. Establecer y aplicar los sistemas de iluminación y la señalización como elementos de la proyección de mensajes visuales en la museografía.	¿Cuáles son las características de los exhibidores no comerciales y cómo se clasifican? ¿Cómo se clasifican los museos y cuáles son las características de cada uno? ¿Qué es un display informativo? ¿A qué se refiere la información complementaria en el diseño museográfico? ¿Cómo funciona la ergonomía y la antropometría en el diseño museográfico? ¿Cómo se maneja la iluminación y los sistemas señaléticos en la proyección y diseño de los mensajes gráficos de un museo?	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de enseñanza que motiven la creatividad. *Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño. *Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño. *Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo. *Planear y aplicar el trabajo colaborativo y cooperativo a través de un proyecto en equipo.	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto. *Realizar el proceso de diseño. *Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo. *Realizar la maquetación o dommy del diseño. *Presentar y fundamentar el diseño creado. *Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo. *Desarrollar y practicas estrategias personales de socialización para	*Discurso docente. *Ejemplos visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. *Trabajo colaborativo y cooperativo en proyecto en equipo. Para cada clase	<u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño. <u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 25 % *Trabajos: aplicación práctica: 45% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral: 30%



					el trabajo en equipo. *Hacer aportaciones significativas en teórica y práctica en el trabajo en equipo, asumiendo su rol correspondiente dentro del esquema de organización del mismo.		
Fuentes de consulta:	*Fernández, L. A. (2001). <i>Museología y museografía</i> . España: Azteca/Serbal. *Meggs, P. B. (2000). <i>Historia del diseño gráfico</i> . México: McGraw Hill.						
Lecturas complementarias:	**"La importancia de los exhibidores". Recuperado de: http://www.igaalliance.com/Institute/IGAInstitute/spanish/Grocery/Merchandizing/04-105-1003.pdf						
Cálculo de costos:	La unidad comprende un proyecto de exhibidores de no comerciales dentro de la museografía, para lo cual se requiere material de bocetaje y layout, así como material para realizar la maqueta del diseño proyectado sobre un tipo de museo, éste es a elección del equipo de trabajo. El costo aproximado de la unidad es de \$300.00.						
Observaciones:	Por medio de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional						

Unidad: 4 DISEÑO ESCENOGRÁFICO.							
Fechas estimadas:	Contenidos temáticos:	Objetivos específicos:	Campo problematizador:	Actividades de enseñanza:	Actividades de aprendizaje:	Material didáctico:	Criterios de evaluación:
*	4.1. Diseño Escenográfico 4.2. Historia y mitograma 4.3. Elementos formales de la museografía	Determinar los elementos del diseño escenográfico. Diseñar un mitograma como base para la proyección	¿Qué es el diseño escenográfico? ¿Qué es un mitograma y cómo se realiza? ¿A qué se refiere una puesta escenográfica? ¿Qué elementos	*Explicar los contenidos o temas. *Presentar y analizar ejemplos de los conceptos expuestos. *Seleccionar y aplicar las actividades de	*Analizar los contenidos o temas expuestos. *Examinar y reconocer los ejemplos expuestos. *Proyectar mensajes	*Discurso docente. *Ejemplos visuales. *Análisis significativo. *Aplicación. *Trabajo colaborativo	<u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.



	<p>4.4. La puesta escénica teatral</p> <p>4.5. Partes de un teatro</p> <p>4.5.1. Escenario</p> <p>4.5.2. Tramoya</p> <p>4.5.3. Utilería</p> <p>4.5.4. Pierna</p> <p>4.5.5. Bambalinas</p> <p>4.6. Escenografías fijas y móviles</p> <p>4.7. Selecciones y comprensión de una plaza teatral</p> <p>4.8. Propuesta escenográfica</p> <p>4.8.1 Diagrama de flujo de actores</p> <p>4.8.2. Construcción y materiales de la escenografía</p> <p>4.8.3 Técnicas gráficas para su realización</p> <p>4.9. Puesta escenográfica</p>	<p>escenográfica.</p> <p>Determinar y aplicar los elementos propios de una puesta teatral.</p> <p>Realizar la escenografía del mitograma propuesto y presentar este último.</p>	<p>incluye la realización de una escenografía?</p> <p>¿Qué relación debe existir entre la propuesta escenográfica y el mitograma?</p>	<p>enseñanza que motiven la creatividad.</p> <p>*Organizar y operar el procedimiento para generar el proceso de diseño.</p> <p>*Proyectar la presentación y fundamentación del objeto de diseño.</p> <p>*Examinar y valorar el objeto de diseño realizado para la retroalimentación del mismo.</p> <p>*Generar y aplicar un mitograma y su proyección escenográfica como proyecto final.</p> <p>*Presentar la puesta escenográfica del mitograma.</p>	<p>significativos acorde a los conocimientos adquiridos y al contexto.</p> <p>*Realizar el proceso de diseño.</p> <p>*Aplicar los términos y recursos propios del tema en el proceso creativo.</p> <p>*Realizar un proyecto de diseño escenográfico con l exposición de un mitograma.</p> <p>*Presentar y fundamentar el diseño creado.</p> <p>*Examinar y valorar los diseños que se generan en el grupo.</p> <p>*Desarrollar y practicas estrategias personales de socialización para el trabajo en equipo.</p> <p>*Hacer aportaciones significativas en teórica y práctica en el trabajo en equipo, asumiendo su rol correspondiente dentro del esquema de</p>	<p>y cooperativo en proyecto final en equipo.</p> <p>Para cada clase.</p>	<p><u>Sumativa:</u></p> <p>*Trabajo en clase: fases del proyecto: 30%</p> <p>*Trabajos: diseño escenográfico y presentación del mitograma: 45%:</p> <p>*Carpeta de evidencias: 30%</p>
--	---	---	---	---	---	---	--

5. PROCESO METODOLÓGICO



					organización del mismo. *Desarrollar habilidades sociales y cognitivas para tratar con el cliente a nivel profesional.		
Fuentes de consulta:	*Meggs, P. B. (2000). <i>Historia del diseño gráfico</i> . México: McGraw Hill.						
Lecturas complementarias:	*Pelta, R. (2004). <i>Diseñar hoy: temas contemporáneos de diseño gráfico (1998-2003)</i> . Barcelona: Paidós. *Rodrigo Marín, L. (2011). <i>Publicidad, innovación y conocimiento</i> . España: Comunicación social, ediciones y publicaciones.						
Cálculo de costos:	La unidad comprende un proyecto de exhibidores escenográficos, lo cual requiere material de bocetaje y layout, así como material para realizar la puesta escenografía y la presentación de un mitograma; éste es a elección del equipo de trabajo. También se necesita material propio para la realización de las carpetas de evidencias, este material es elegido a completa libertad del estudiante. Basándonos en lo anterior se considera un costo estimado en \$400.00 por esta unidad.						
Observaciones:	Por medio de las estrategias de enseñanza motivar la convivencia entre los estudiantes para impulsar el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el pensamiento crítico y la metacognición. Además se pretende que el alumno construya paulatinamente una manera de trabajar funcional						

MECANISMO DE EVALUACIÓN		
Períodos de evaluación:	Fecha:	Criterios de evaluación:
*	*	<p>Primer parcial:</p> <p><u>Diagnostica:</u> *Presentación y socialización inicial para determinar intereses, expectativas, preferencias, conocimientos y habilidades de estudiante sobre el área del diseño gráfico.</p> <p><u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u> *Trabajo en clase: 30 % *Trabajos: aplicación práctica: 40% *Aprendizaje conceptual mediante examen oral: 30%</p>

5. PROCESO METODOLÓGICO



**	*	<p>Segundo parcial:</p> <p><u>Intermedia:</u> * Análisis de los temas y aportaciones significativas. * Proceso de diseño.</p> <p><u>Sumativa:</u> * Trabajo en clase: 30 % * Trabajos: diseño escenográfico y presentación del mitograma: 45%: * Carpeta de evidencias: 30%</p>
*	*	<p>Ordinario</p> <p>50 % Examen teórico escrito de la totalidad del temario 50% Promedio de 1ro y 2do. Parcial.</p>
*	*	<p>Extraordinario:</p> <p>50 % Examen teórico escrito de la totalidad del temario 50% Promedio de 1ro y 2do. Parcial.</p>

Realizó:	Autorizó:
*	
Nombre y firma del docente.	Nombre y firma del coordinador académico.

* Estos campos los llenará el docente que imparta la asignatura.



CARTA APROBATORIA



5.3. APLICACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROPUESTA

Este punto se aborda como conclusión del presente proyecto y de las propuestas de los programas de estudio de la materia de Diseño con sus correspondientes asignaturas: Fundamentos del diseño y Taller de diseño, del I al VIII, ya que paralelamente a la realización de este documento, se ha pilotado la efectividad del contenido que se plantea en dichas propuestas; situación que no se programó en el planteamiento inicial y que aquí se incluye porque se dio la oportunidad de impartir estas asignaturas dentro del desempeño laboral de quien escribe y han coincidido en fechas con el desarrollo del mismo; situación que se considera favorable para poder determinar su efectividad e inconsistencias.

Se trabajaron los temas propuestos y la reestructuración de su secuencia, así como algunas estrategias de enseñanza y material bibliográfico; a continuación se presentan los resultados obtenidos en las asignaturas donde se han aplicado las propuestas de los programas de estudio y sus respectivas cartas descriptivas. Se retoma inicialmente el objetivo de asignatura, posteriormente evidencias fotográficas de diseños generados y se concluye con un breve análisis de los resultados obtenidos a nivel cognitivo, procedimental, actitudinal y social:

5.3.1. ASIGNATURAS

Fundamentos del diseño

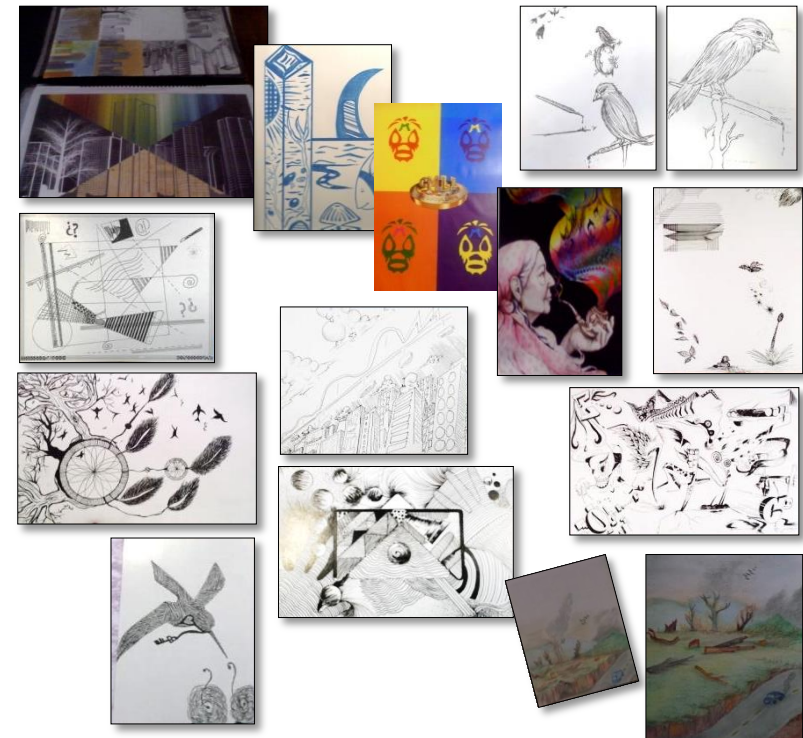
Objetivo de asignatura:

Al finalizar el curso el alumno será capaz de definir, clasificar y examinar los cuatro grupos de elementos básicos del diseño gráfico, para abordar posteriormente diferentes elementos formales útiles en la generación creativa y metodológica de mensajes visuales, así como en la efectividad de

su interpretación, y aplicarlos en la realización de objetos de diseño.

Condiciones de trabajo:

Proyección de mensajes sensitivos con el uso de elementos formales del Diseño Gráfico en sus cuatro grupos fundamentales.



Trabajos del grupo 1 y 1A. Ciclo escolar 2013-1 y 2015-2.

*Formato: 8vo. de ilustración. *Técnica: acrílico, grafito, lápiz encerado.

Se desarrollan en un inicio ejercicios básicos para determinar y aplicar los grupos formales elementales del Diseño Gráfico: conceptuales, visuales, de relación y significativos,



como el puntillismo, línea alterna, enfatizada, discontinua y significativa, manejo de plano, entre otros; y posteriormente generar composiciones con su aplicación, las cuales se presentan aquí.

Se siguió la secuencia del proceso de diseño, desde la conceptualización, bocetaje libre, boceto preliminar y dommy o maquetación. Conforme avanzó el curso se desarrollaron y afianzando actitudes como la responsabilidad, puntualidad y disposición al trabajo.

En el aspecto social se analizaron los diseños generados mediante dinámicas en grupo, para incitar a la convivencia y la apreciación de las propuestas de los compañeros, así como a compartir las propias y asumir que están expuestas a un análisis objetivo y apreciativo; en este caso se obtuvieron buenos resultados, ya que al ser de primer cuatrimestre tienen mayor disposición para integrarse, aun cuando existe cierta dificultad en algunos alumnos en particular debido a su condición introvertida, sin embargo, lograron adaptarse a las condiciones de trabajo y sociales; también se generó pensamiento crítico al presentar y fundamentar sus diseños y su proceso de realización.

Taller de diseño I

Objetivo de asignatura:

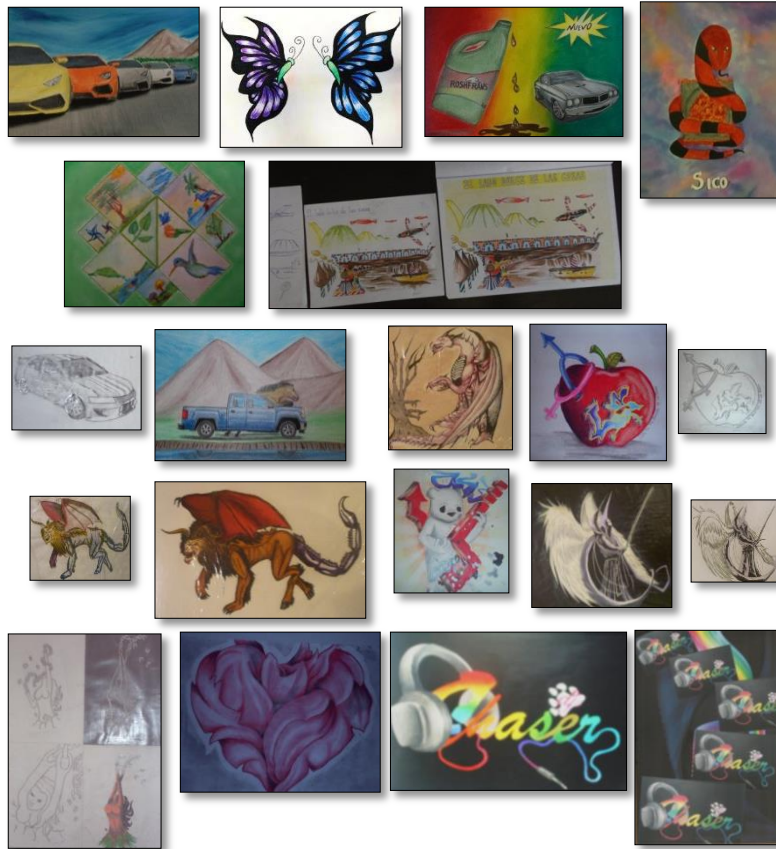
Al finalizar la asignatura el alumno será capaz de definir y analizar los parámetros de los elementos formales y el metalenguaje, y aplicarlos como base estructural en la proyección del diseño gráfico bidimensional.

Condiciones de trabajo:

- Proyección de mensajes sensitivos con el uso de los elementos formales.
- Aplicación de los elementos formales del diseño gráfico.

- Aplicación del metalenguaje, dibujo exploratorio, color y manejo del plano.





Trabajos del grupo 2 y 2A. Ciclo escolar 2013-1, 2013-3, 2015-2.
*Formato: 8vo. de ilustración. *Técnicas: acrílico, lápiz encerado y pastel.

Se realizaron ejercicios básicos de comunicación que aplican elementos formales del Diseño Gráfico, así como el metalenguaje y las bases de argumentos retóricos para materializar mensajes, principalmente sensitivos. Se desarrolló la secuencia del proceso de diseño (conceptualización, bocetaje libre, boceto preliminar y dommy o maquetación). En la evolución del curso se enfatizaron actitudes como la responsabilidad, respeto, puntualidad y disposición al trabajo.

En el desempeño social se hicieron algunas dinámicas en grupo, como generar el proceso creativo de manera colaborativa, para incitar a la convivencia y la responsabilidad con los compañeros, en este caso se obtuvieron buenos resultados, que favoreció motivar al pensamiento crítico, tanto en el proceso de diseño, como en la presentación y fundamentación de sus diseños.

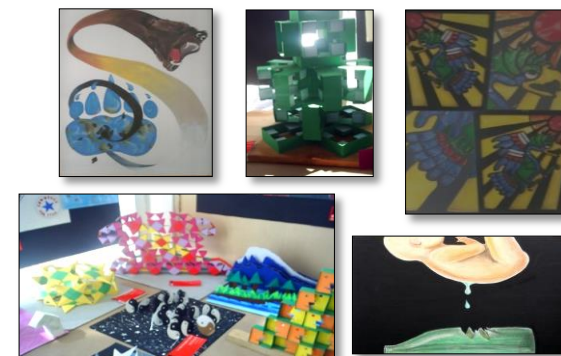
Taller de diseño II

Objetivo de asignatura:

Al finalizar el curso el alumno será capaz de describir y utilizar los elementos formales constructivos en la proyección del diseño gráfico, así como los lineamientos del diseño tridimensional básico, manejando espacio y tiempo significativo.

Condiciones de trabajo:

- Proyección de mensajes sensitivos con el uso de elementos formales.
- Aplicación de los elementos formales del Diseño Gráfico.
- Aplicación del metalenguaje, manejo del plano, representación figurativa, y transparencia y translucidez.
- Proyección de diseño bi y tridimensional.



Trabajos del grupo 3 y 3A. Ciclo escolar 2012-3, 2013-1, 2014-1.



Se realizaron diseños bi y tridimensionales con elementos formales y estructurales del diseño, mediante la aplicación secuencial del proceso de diseño: conceptualización, bocetaje libre, boceto preliminar y dommy o maquetación.

A través del curso se desarrollaron y afianzando actitudes como la responsabilidad, puntualidad, flexibilidad y disposición al trabajo.

En el aspecto social se trabajaron dinámicas de proceso creativos de manera colaborativa y proyectos en grupo; esto derivó en una mejor convivencia y un desempeño más responsable; que desarrolló el pensamiento crítico y la metacognición.

Taller de diseño III

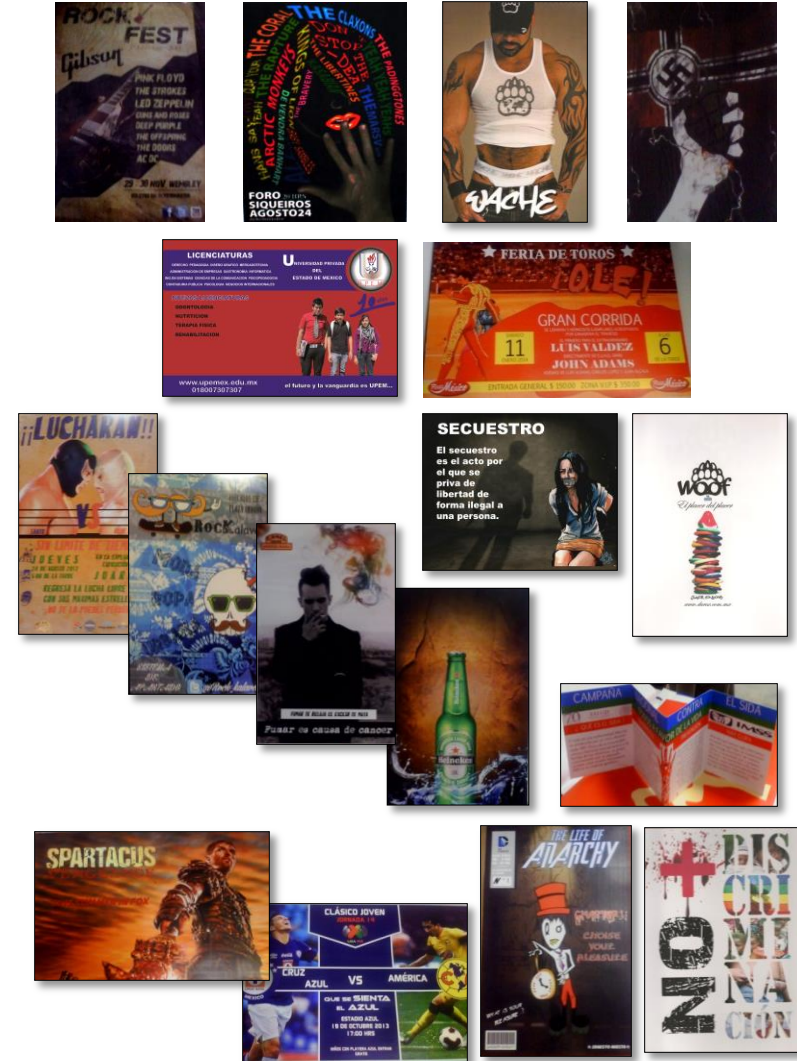
Objetivo de asignatura:

Al concluir el curso, el alumno definirá e identificará los elementos compositivos y representativos del cartel y los aplicará en proyecciones creativas de acuerdo a su clasificación específica, iniciando con el uso de la denotación y connotación como recursos significativos y estructurales.

Condiciones de trabajo:

Diseño de cartel comercial, cultural, propagandístico y sensitivo, como un recurso significativo del mensaje.

- Aplicación de los elementos estructurales en el diseño del cartel.
- Proyección de mensajes que manifiestan el hábitat del target o público.
- Uso del mensaje subliminal como argumento de convencimiento en el discurso del cartel.



Trabajos del grupo 4 y 4A. Ciclo escolar 2013-1, 2014-1, 2014-3.

*Formato tabloide *Técnica digital.



Grupo 01 3º. Ciclo escolar 2015-1.
*Formato tabloide *Técnica digital.

Se diseñaron carteles sensitivos, comerciales, propagandísticos y culturales, utilizando los elementos formales del diseño y los elementos compositivos y estructurales propios del cartel. Se fortalecieron actitudes como la responsabilidad, puntualidad, flexibilidad y disposición al trabajo. En el aspecto social y procedimental se trabajaron dinámicas de proceso creativos de manera cooperativas en grupo; se generó una mejor convivencia y un pensamiento crítico y la metacognición.

Taller de diseño IV

Objetivo de asignatura:

Al terminar el curso, el alumno reconocerá y valorará los parámetros creativos y significativos del diseño de marca y los aplicará en el diseño de una identidad corporativa, que derive en la construcción de un manual de uso.

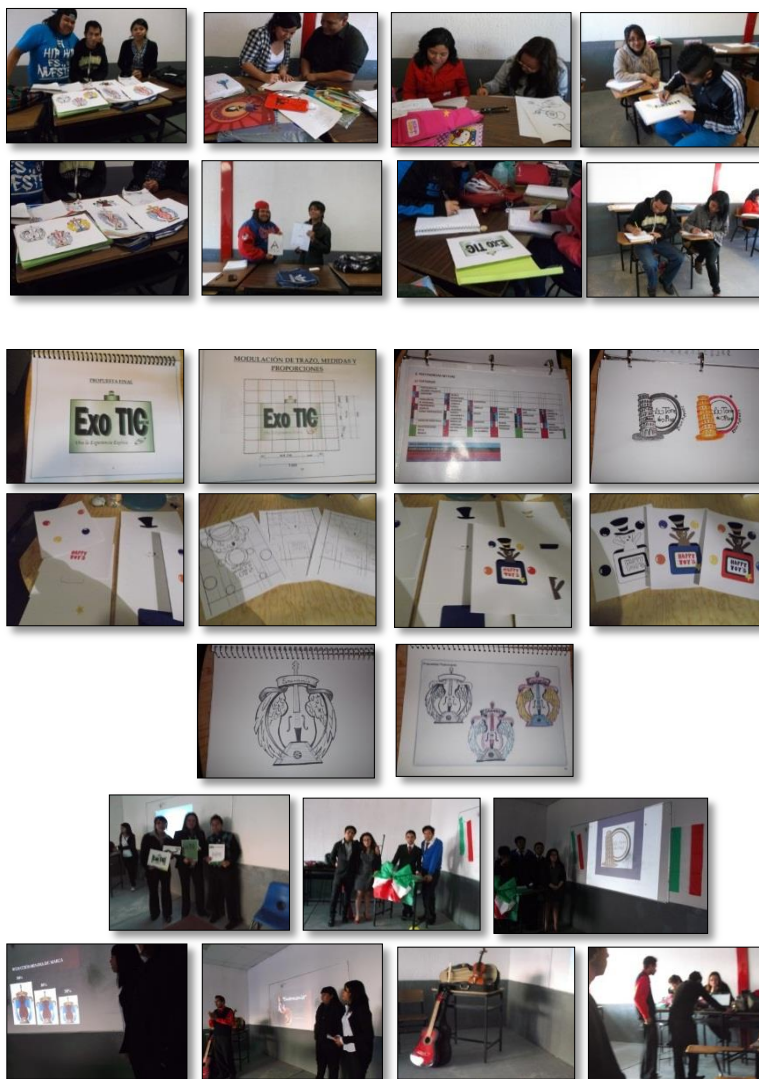
Condiciones de trabajo:

Diseño de imagen de marca comercial y proyección de sus soportes básicos.

- Aplicación de los lineamientos formales en el diseño de imagen de marca.
- Aplicación de los lineamientos estructurales en la proyección de marca comerciales: beneficio, cualidad y actividad.
- Uso de la imagen de marca en aplicaciones de papelería básica.



Trabajos de los grupos 5 y 5A. Ciclo escolar 2013-2, 2013-3, 2014-1.
*Formato mixto. *Técnica digital.



Proyectos de diseño de los grupos 6 y 6A. Ciclo escolar 2013-1, 2014-1.

Se realizaron marcas comerciales, culturales y propagandísticas aplicando elementos formales del diseño y los propios del diseño de marca, tanto en prácticas individuales, como en proyectos en equipo, donde se diseñaron marcas, identidad corporativa y manual de uso, mediante el trabajo colaborativo y cooperativo.

Se fortalecieron actitudes como la responsabilidad, puntualidad, flexibilidad y disposición al trabajo; así como habilidades sociales como la convivencia, el compromiso y la gestión del diseño.

Taller de diseño V

Objetivo de asignatura:

Al finalizar el curso el alumno será capaz de definir, clasificar y examinar los lineamientos del diseño editorial en la portada, así como de diseñar portadas de libros, revistas y empaques planos.

Condiciones de trabajo:

Diseño de medios impresos con estructura periodística: portadas de libros, revistas, cuadernos y agendas. Visualización de su contexto competitivo.

- Aplicación de los elementos estructurales y de la normatividad en el diseño de portadas.
- Uso de recursos publicitarios y propagandísticos en la proyección de portadas.
- Visualización de actos publicitarios, estilos visuales y retórica de la imagen.

5. PROCESO METODOLÓGICO



Trabajos de los grupos 6 y 6A. Ciclo escolar 2013-1, 2013-3, 2014-2.
*Formato: mixto. *Técnica: digital.



Proceso de diseño del grupo 6A. Ciclo escolar 2014-2.

Se diseñaron portadas de cuadernos, libros, revistas y empaques planos, utilizando los elementos formales del diseño y los elementos compositivos de cada tipo de portada. Se fortalecieron actitudes como la responsabilidad, puntualidad, flexibilidad y disposición al trabajo.

A igual que en anteriores cuatrimestres, en el aspecto social y procedimental se trabajaron dinámicas de proceso creativos de manera cooperativas en grupo; se generó una

mejor convivencia y un pensamiento crítico y la metacognición.

Taller de diseño VI

Objetivo de asignatura:

Al finalizar el curso, el alumno identificará y valorará los parámetros del diseño de empaque y embalajes, así como sus elementos formales para aplicarlos en la generación de diseños propios, haciendo uso de su normatividad y capacidad proyectual.

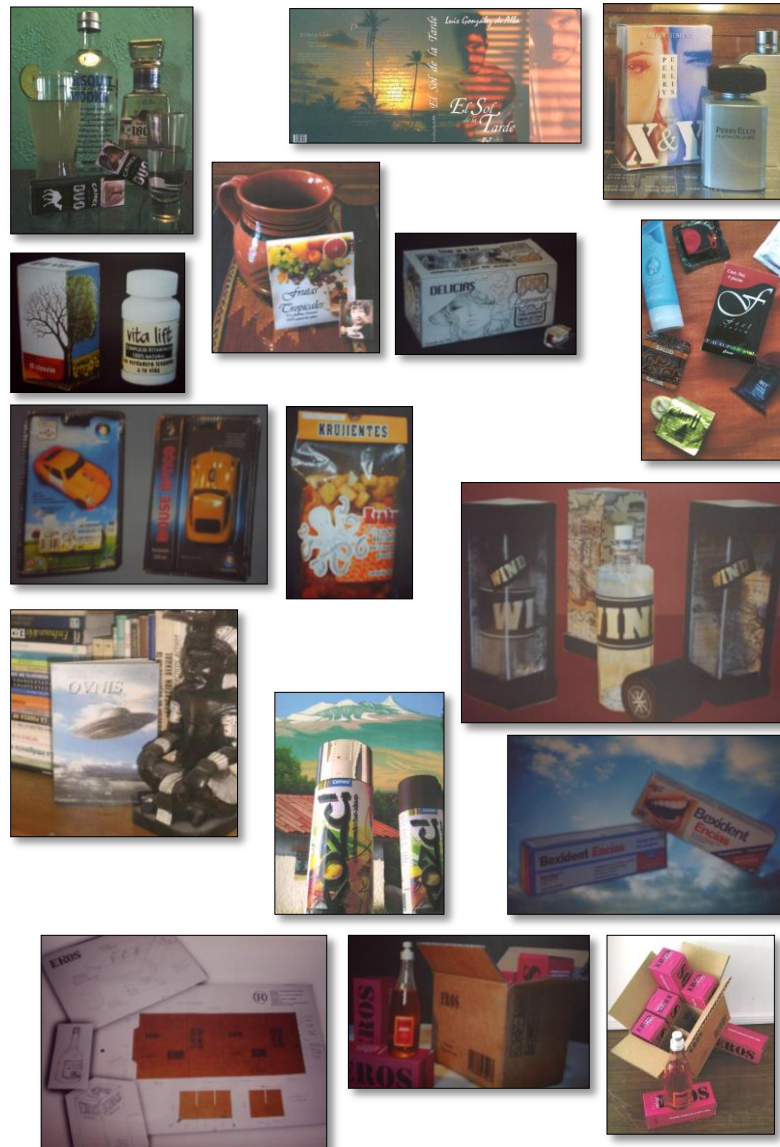
Condiciones de trabajo:

Diseño de empaques, envases, empaques planos, combinados y etiquetas.

- Aplicación de los elementos compositivos del etiquetado, empaque y envase.
- Proyección de recursos publicitarios como argumento de convencimiento en mensajes comerciales para soportes directos.
- Visualización de los sistemas de empaquetado.



5. PROCESO METODOLÓGICO



Trabajos de los grupos 7 y 7A. Ciclo escolar 2013-3.

*Formato: comercial reglamentario. *Técnicas: digital.



Proceso de diseño de los grupos 7 y 7A. Ciclo escolar 2013-3.

Se diseñaron etiquetas, empaques, envases y embalajes con la aplicación de los elementos reglamentarios y publicitarios de estos objetos de diseño. Se proyectaron sistemas de contención, tipos de envases y empaques, materiales y proceso de diseño.

Se reforzaron la responsabilidad, puntualidad, flexibilidad y disposición al trabajo; así como habilidades en el aspecto social y procedimental con dinámicas de proceso creativos

5. PROCESO METODOLÓGICO

de manera cooperativas en equipo; se generó una mejor convivencia y un pensamiento crítico y la metacognición.

Taller de diseño VII

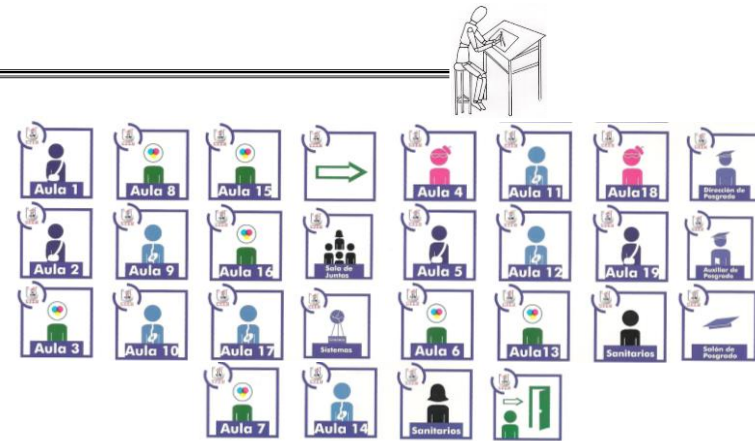
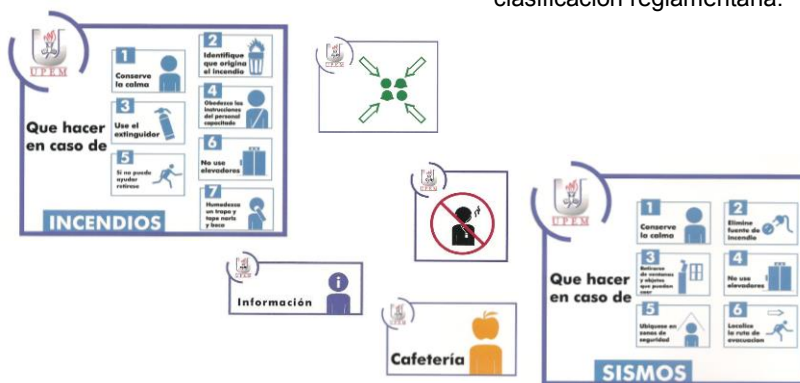
Objetivo de asignatura:

Al concluir la asignatura, el alumno será capaz de organizar y realizar proyectos de señalización para un cliente real, desde su conceptualización y metodología, hasta su manual de uso, además de su propia evaluación en el proceso.

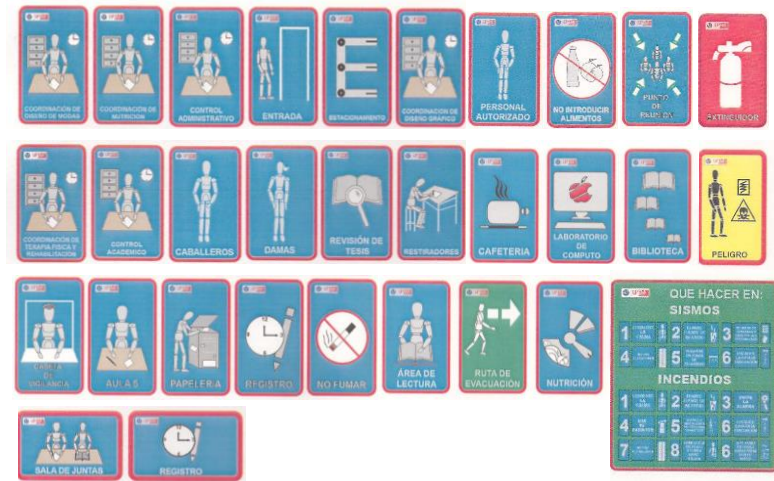
Condiciones de trabajo:

- Desarrollo de sistemas señaléticos.
- Proyecto: programa señalético para el Plantel Alberto Saba Tauchi, de la Universidad Privada del Estado de México.
- Diseño de señales de pared, de bandera, de sobremesa, colgantes y directorio; clasificadas por categoría y reglamentación.
- Proyección del manual de uso para la señalización.
- Visualización contextual de los diseños propuestos.

Propuesta estilizada de logogramas con clasificación reglamentaria.



Propuesta funcionalista de logogramas con clasificación reglamentaria.



Propuesta funcionalista estilizado de logogramas con clasificación por categoría.



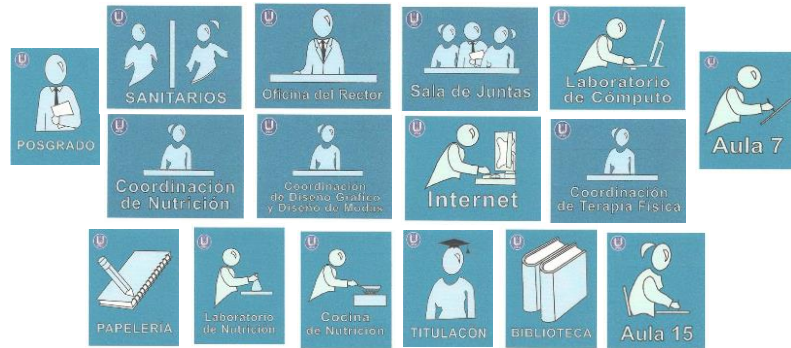
5. PROCESO METODOLÓGICO



Propuesta funcionalista de logogramas, con clasificación reglamentaria, basado en retícula estructural y panel con suaje.



Propuesta funcionalista estilizada de logogramas con clasificación reglamentaria, basado en retícula estructural.



UPERM
UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTADO DE MEXICO
plantel Alberto Saba Tauchi

1. Información
2. Coordinación de Diseño Gráfico y Diseño de Modas
3. Coordinación de Respaldo
4. Coordinación de Terapia Física
5. Taller de Artesanía de Fibras
6. Cafetería
7. Biblioteca
8. Oficina de Respaldo
9. Oficinas de Posgrado
10. Oficina de Juntas de
11. Sala de juntas
12. Informes y Papelería
13. Servicio de Limpieza
14. Aulas 1 a 4
15. Aulas 5 a 12
16. Aulas 13 a 18
17. Aula 19 a 20
18. Aula 21
19. Laboratorio de Computo
20. Cocina de Nutrición
21. Laboratorio de química
22. Laboratorio de física
23. Sanitarios

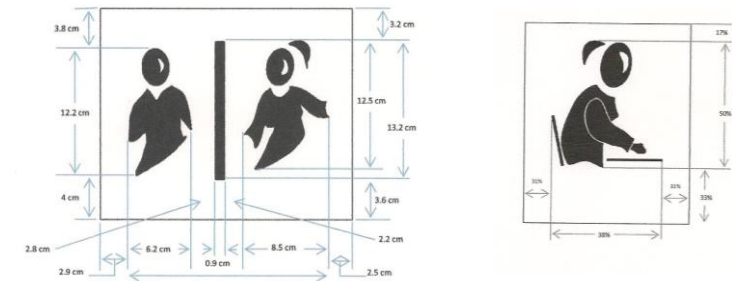
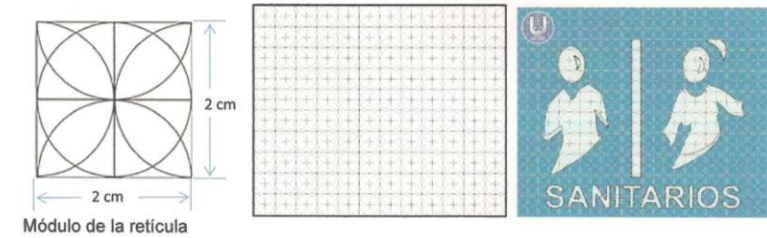
Que hacer en caso de sismos

1. CONSERVE LA CALMA
2. EVITE PASARELLAS Y ESCALERAS
3. RETIRESE DE PASARELLAS
4. NO USE ELEVADORES
5. PROTEJA SU COLUMNA DE SEGURIDAD
6. LOCALICE LA RUTA DE EVACUACIÓN

Directiva (Green arrow icon)
Informativa (Blue 'U' icon)
Restrictiva (Red prohibition icons)

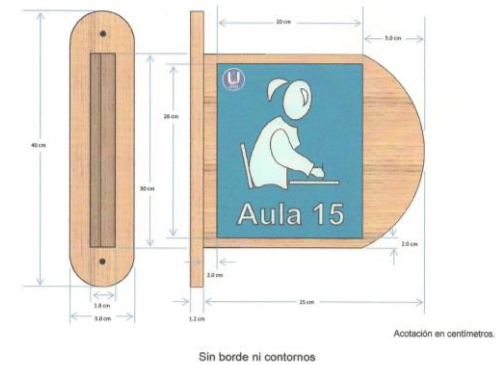
Retícula

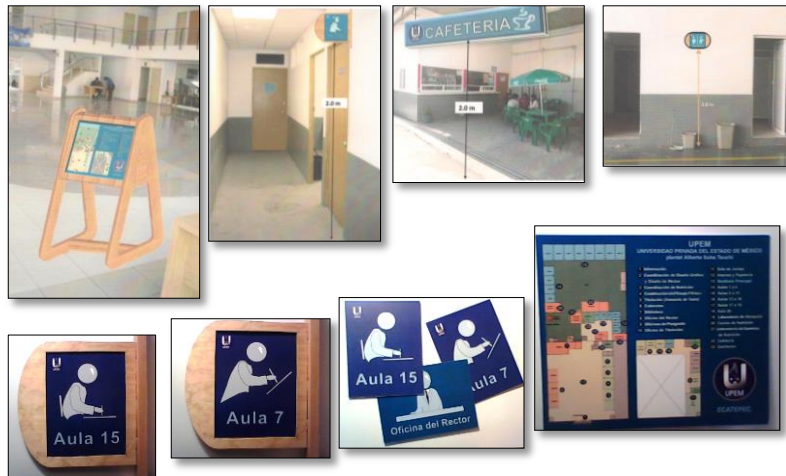
Se utilizó como base una retícula modular formada por cuadrados y círculos.



Estructura de soporte

Material: Enchapado acabado madera 9 mm. de grosor.





Proyectos de diseño de los grupos 8 y 8A. Ciclo escolar 2013-2, 2015- 2
 *Formato: reglamentario. *Técnicas: digital y recorte de vinil.

Los grupos realizaron distintos proyectos señaléticos para el plantel Alberto Saba Tauchi de la UPEM, explotando diferentes elementos formales.

El trabajo en equipo, aunque hubo ciertas dificultades de adaptación en uno de ellos, que a pesar de eso, cumplieron con el trabajo y se refiere al último que presentamos; ayudo a que se fortalecieron actitudes como la responsabilidad, puntualidad, flexibilidad, disposición al trabajo y el profesionalismo; se continuo con el desarrollo del pensamiento crítico y la metacognición.

Taller de diseño VIII

Objetivo de asignatura:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de distinguir, clasificar y aplicar los distintos tipos de exhibidores comerciales, culturales y propagandísticos, a través de su diseño y proyección en prototipo.

Condiciones de trabajo:

Se presentan proyectos de la última parte del programa de estudios.

Diseño de maquetas museográficas.

- Uso de la clasificación de museos.
- Aplicación de los elementos formales-icónicos en la proyección museográfica.
- Diseño de panel informativo para museos.

Museo didáctico: Yoyo.



Museo etnográfico: Tenochtitlán.





Museo arqueológico: Mundo prehispánico.



Museo zoológico: Maem.



Museo artístico: Casa Vita.



Museo antropológico: Pamatla Chica.



Museo de sitio: Entrada en el tiempo.



Museo de ingeniería e industria: Mercedes.





Museo histórico: Museo de armada.



Museo histórico: Identidad nacional.



Diseño de escenografía como base de la representación de un sociodrama.

- Proyección de los elementos formales escenográficos.



Proyectos finales del grupo 9. Ciclo escolar 2013-1.
*Formato: mixto. *Técnicas: digital y armado.

Como proyectos finales se realizaron maquetas de distintos tipos de museos, atendiendo a sus elementos estructurales, y la proyección de una escenografía donde se presentó un

5. PROCESO METODOLÓGICO



sociodrama, en este último caso hubo limitantes de presupuesto, sin embargo resulto funcional el material con que se construyo.

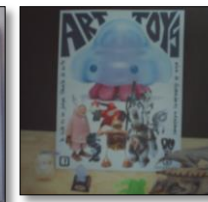
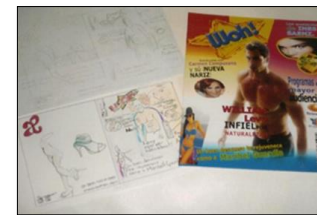
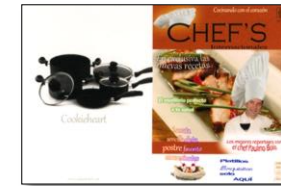
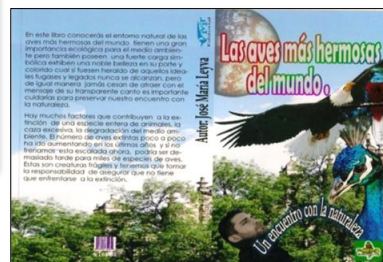
El trabajo en equipo fortaleció la responsabilidad, puntualidad, flexibilidad, disposición al trabajo, el compañerismo y el profesionalismo; se continuo con el desarrollo del pensamiento crítico y la metacognición.

5.3.2. GENERALIDADES DE ENSEÑANZA

A través de la materia de Diseño se pretende incentivar la importancia del proceso de diseño, como una manera metódica y funciona de generar soluciones creativas; a continuación se presentan algunos ejemplos de dichos procesos que se trabajaron en los grupos, cuyos trabajos se expusieron anteriormente:

Visualización del proceso de diseño gráfico para portadas y empaquetado.

- Conceptualización.
- Rough o boceto.
- Layout o presentación preliminar.
- Dommy o maquetación.



Proceso de diseño de los grupos 6, 6 A, 7 Y 7 A. Ciclo escolar 2013-3, 2014-2.

Formato: mixto. *Técnicas: diseño análogo y digital.

5. PROCESO METODOLÓGICO



Se ha buscado motivar el interés por el aprendizaje, la licenciatura y el trabajo individual y en equipo para desarrollar estrategias de convivencia y desempeño colaborativo y corporativo, mismo que ha derivado en algunos proyectos fuera de aula. Esto se ha aplicado, tanto en la materia de Diseño, como en otras que nos han asignado, que aquí se presentan al considerar importante el hecho que funcione, con sus debidas particularidades, la forma de trabajar que se propone en la reestructuración de los programas de estudio de la materia mencionada.

Proyectos

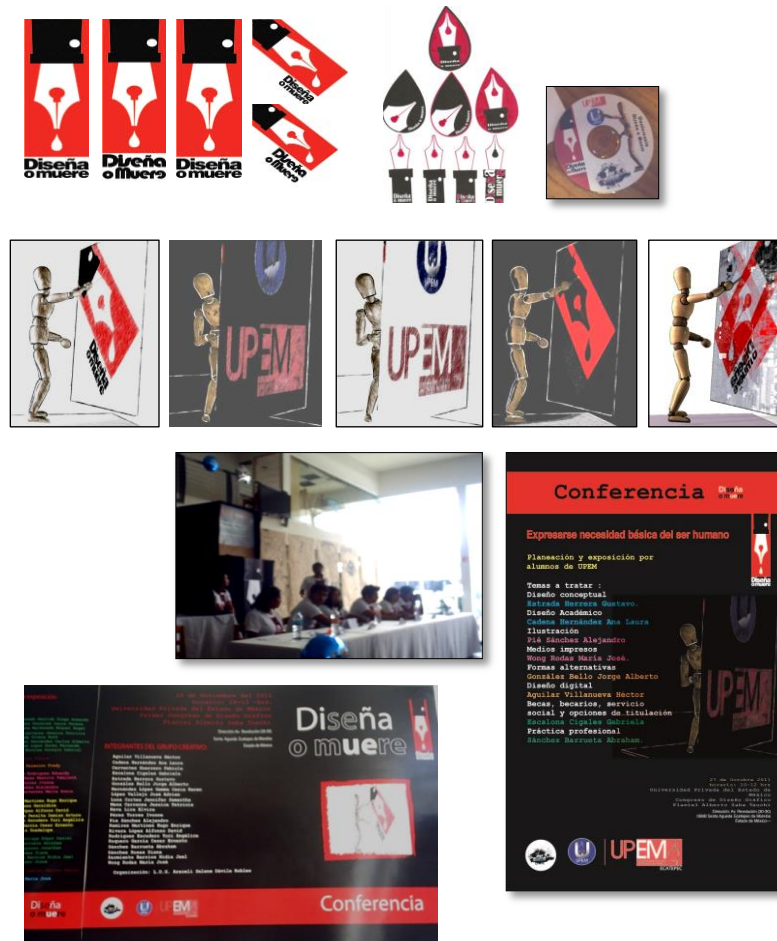
Conferencia académica: *Las aristas que dan color al diseñador.*



Seminario de tesis, grupo 10, Ciclo escolar 2012-3.

Primer congreso universitario de diseño: Conferencia y exposición: *Diseña o muere*:

La UPEM, plantel Alberto Saba Tauchi, organizó el Primer Congreso de Diseño Gráfico, que incluyó la conferencia y exposición; *Diseña o muere*, de la cual me correspondió organizar su diseño y proyección. Parte de su material se presenta a continuación.





Exposición:



Taller de diseño III, V, VIII. Grupos 4, 4 A, 6, 6 A, 9, 9 A. Ciclo escolar 2013-1.

Las conferencias: *Las aristas que dan color al diseñador y Diseña o muere*, se trabajaron con una estructura colaborativa y cooperativa, en el primer caso se obtuvo un buen producto, tanto visual como en el desempeño de la conferencia; en el segundo hubo algunos tropiezos en la exposición verbal, sin embargo en la proyección del evento y en la exposición si se obtuvieron resultados favorables. En los dos casos el proceso generó un ambiente de trabajo y compañerismo que potencializaron valores de los estudiantes y

materializaron sus habilidades cognitivas y procedimentales. Basándonos en el material expuesto, se considera que son viables las propuestas de los programas de estudio de las asignaturas de Fundamentos de diseño y Taller de diseño del curso I al VIII, de la materia de Diseño.

Se observaron avances en las competencias cognitivas, procedimentales y actitudinales durante el proceso de los cursos y en el resultado final, tanto en lo referente a los objetos de diseño logrados, como en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como se mencionó anteriormente en los primeros cuatrimestres se generan hábitos útiles en la profesión del diseñador gráfico; en los intermedios se busca la especialización en áreas específicas del Diseño Gráfico que son ampliamente explotadas en el mercado —como el cartel y el empaque— y en los últimos cursos se adquieren las competencias y habilidades necesarias para el desempeño profesional mediante el trabajo individual y en equipo a través de proyectos.

Las propuestas que se aplicaron pueden ajustarse a las condiciones especiales de cada escenario educativo; así como superar problemáticas de convivencia que permiten mejorar el desempeño profesional y social del alumno.



Integrantes de los grupos 2 y 2A. Ciclo escolar 2015-2.





CONCLUSIÓN

La enseñanza que deja huella, o es la que se hace de cabeza a cabeza, sino de corazón a corazón.
Howard G. Hendricks.



CONCLUSIÓN

Como se ha mencionado anteriormente, en esta tesis se realizó la reestructuración de los programas de estudio de la materia de Diseño que se imparte dentro de la licenciatura de Diseño Gráfico en la Universidad Privada de Estado de México, con la intención de contribuir, en la medida de lo posible, a elevar la calidad de la misma, ya que esta materia se considera eje estructural de su campo de conocimiento por la secuencia de las asignaturas que incluye: Fundamentos del diseño y Taller de diseño, del curso I al VIII.

El tema anterior —5.3. *Aplicación y análisis de la propuesta*— expone a manera de conclusión del proyecto el seguimiento de las propuestas en aula, donde presenta el replanteamiento del objetivo de signatura, evidencias fotografías de trabajos generados con los contenidos de dichos programas de estudio, y en algunos casos el proceso de diseño, así como un breve análisis de los resultados obtenidos en competencias y construcción profesional del estudiante, ya que se busca promover el aprendizaje significativo a través de la enseñanza integral mediante el enfoque de las competencias con perspectiva constructivista; para lo que se abordaron los aprendizajes por recepción o descubrimiento, de contenidos declarativos o descriptivos, procedimentales y actitudinales.

Esta propuesta resultó de una investigación previa sobre los lineamientos de la enseñanza a nivel superior, específicamente en la licenciatura de Diseño Gráfico, donde se retomaron los siguientes puntos:

- Paradigmas psicopedagógicos: conductista, humanista, cognitivo, sociocultural y constructivista.

- Teorías educativas o de aprendizaje: del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner, del aprendizaje significativo de David Ausubel, cognitismo de Frederic Charles Bartlett, constructivismo —psicogenético, cognitivo y sociocultural— y teoría de la Gestalt de Max Wertheimer.
- Corrientes educativas o pedagógicas: escuela nueva o activa de Adolphe Ferriere, pedagogía liberadora de Paulo Freire, corriente tecnológica, corrientes educativas contemporáneas: tecnológica, tecnicista o tecnocrática, y la didáctica crítica impulsada por José Contreras.
- Modelos didácticos: didáctico-tecnológico, alternativos o integradores de enseñanza situada: aprendizaje basado en problemas APB, análisis de casos, aprendizaje por medio de proyectos y modelo cooperativo.

Se incluyeron algunos aspectos de la evaluación propuestos por Constance Kami y Mary James, que integran criterios pedagógicos, institucionales y de periodicidad; leyes institucionales y medios; estos recomiendan la evaluación diagnóstica, intermedia y sumativa; con la finalidad de abarcar los distintos niveles de desarrollo y complejidad que implica la evolución de cada asignatura, para lo que también se consideró el modelo de evaluación por competencias.

Se aplicaron las competencias básicas cognitivas, psicomotoras, de comunicación y de integración social, y su relación con el Diseño Gráfico; además de las recomendadas por Gregory Bateson para determinar los contenidos que incluyen los temas propuestos y las estrategias de enseñanza, las cuales son: crear un contexto áulico, manejar un contexto cognitivo de teoría y práctica, y trabajar el ejercicio de la duda y la reflexión que lleva a la metacognición.



Se espera que la reestructuración de los programas de estudio tenga una vigencia de alrededor de cinco años posterior a su aplicación, que abarca 15 periodos; tiempo en que se estima se mantengan de manera generar características que pueden predecirse en la actualidad, como las necesidades educativas, de la universidad, del campo laboral y de los alumnos, además de las preferencias académicas y profesionales de estos últimos.

En el rediseño de los programas se incluyen contenidos temáticos y bloque de contenido con relaciones curriculares horizontales y verticales; además de la creatica, ya que el Diseño Gráfico es una actividad creativa y es necesario abordar la creatividad desde un punto de vista procedimental y sistemático que se ajuste a los métodos educativos e incentive la generación de ideas.

Para tal fin se consideraron los tipos de creatividad que propone Joy Paul Guilford: filogenética potencial, cinética y fáctica; y dentro de los contenidos temáticos se abordaron actividades que puedan habilitar y desarrollar las inteligencias múltiples de Howard Gardner, que su vez constituyen la base de la formación integral.

La propuesta se realizó en función de los currículos de materias o lineal, correlacionado, transversal y oculto, así como flexible. La estructura para el rediseño de los programas desarrolló los siguientes elementos:

1. Objetivos terminales: objetivos de asignatura, describen los aprendizajes proyectados para cada curso, se apoyan en las taxonomías de Bloom y Marzano.
2. Contenido temático: temas, subtemas, conceptos y conocimientos que responden a los objetivos de la asignatura para generar habilidades, aptitudes, actitudes y competencias propias de cada curso.

3. Estrategia de enseñanza: actividades propuestas al docente para cubrir los contenidos temáticos.
4. Estrategia de aprendizaje: actividades que se sugieren al docente para motivar al estudiantes a desarrollar su proceso formativo y cognitivo, lo que habilita el aprendizaje significativo.
5. Criterios de evaluación: parámetros valorativos de los aprendizajes adquiridos por el estudiante en el curso.
6. Fuentes de consulta: referentes bibliográficos que fundamentan los contenidos temáticos expuestos y pueden ser apoyo laboral del docente y material de consulta para profundizar en los conocimientos por parte del estudiante. Incluye lecturas complementarias para generar nuevas líneas de investigación o estudio que partan de la temática general de la asignatura.

Una vez que se realizó el rediseño temático, se creó el formato que lo contiene, el cual sigue los lineamientos del actual para continuar con una secuencia de identidad; posteriormente se formularon las cartas descriptivas para cada asignatura con la intención de profundizar en los contenidos y términos propuestos, así como sondear la viabilidad de las propuestas.

Después de la presentación de los programas de estudio, se planteó el análisis de sus aplicaciones piloto que se hicieron paralelamente a la realización de este documento, lo cual no estaba programado en una primera instancia, sin embargo, se incluye porque se dio la oportunidad dentro del desempeño laboral de impartir las asignaturas que aquí se abordan, y se coincidió en fechas con el desarrollo de este proyecto; lo que representó una oportunidad para determinar su funcionalidad.



Como se ha mencionado anteriormente, los resultados de dichas aplicaciones en cada asignatura se especifican en el tema *Aplicación y análisis de la propuesta*, aquí se presenta un panorama general de los saberes que se obtuvieron en el grosos de la materia de Diseño:

- Se manejó la exposición de los temas de manera subsecuente, elevando paulatinamente la complejidad de los conocimientos y procedimientos.
- Los contenidos se situaron en relación a los objetivos de asignatura y a los requerimientos de cada cuatrimestre para complementar los conocimientos del plan de estudios en un currículo horizontal.
- Se observó que se incrementó el interés de los alumnos por las asignaturas y se estimuló la socialización en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante el trabajo colaborativo y cooperativos que derivó de la realización de proyectos.

En la asignatura de Taller de diseño VII se presentó cierta dificultad de adaptación por parte de un equipo en la convivencia dentro del mismo, sin embargo, la situación se solucionó en el proceso de trabajo, lo que resultó muy positivo ya que se pudieron superar situaciones personales y sociales adversas dentro de un esquema de trabajo creativo, lo que demostró su interés y responsabilidad para con ellos mismos, sus compañeros, la asignatura y la licenciatura, pese a sus diferencias iniciales.

- Se observaron buenos resultados en las estrategias de enseñanza y aprendizaje, mediante el seguimiento puntual del proceso de diseño y las fases que ésta conlleva. En un grupo de primer cuatrimestre hubo cierta reticencia inicial por parte de algunos alumnos a dicho seguimiento, esta situación mejoró paulatinamente cuando se

percataron de los beneficios que implica seguir una metodología proyectual y de diseño, y se logró su cumplimiento total.

- En las propuestas bibliográficas se generó cierto interés por los autores que se propusieron, aunque no el esperado para que el alumno profundizase en su obra por su propia cuenta; sin embargo, sus aportaciones fueron bien aceptadas y contribuyeron a generar un mejor conocimiento.
- Los criterios de evaluación, en sus fases diagnóstica, intermedia y sumativa permitieron hacer una introspección en los conocimientos previos del alumno sobre su campo cognitivo, analizar el seguimiento de su desempeño en el proceso de aprendizaje y determinar los logros que se obtuvieron, lo cual resultó favorable en la valoración de su formación y facilitó la visualización de la efectividad de las propuestas y la concientización sobre los puntos que deben mejorarse, como el manejo de las lecturas complementarias, que atienden algunos alumnos y otros no, por lo que sería conveniente incluir directamente sus contenidos en alguna actividad de la planeación, más que proponer un libertad total en su manejo.

La universidad se vio favorecida con este proyecto porque se generó conciencia sobre los requerimientos de la licenciatura de Diseño Gráfico y se planteó la posibilidad de solucionar algunos problemas de su planeación educativa a partir de las propuestas de programas de estudio de una materia eje en su estructura total, también se logró interés en la problemática y su solución por parte de autoridades de la institución en la carrera, como fue el caso del Departamento de Proyectos, a través del C.P. Alejandro Robredo Cazares y del Rector de la universidad, Lic. José Antonio Herrera; quienes externaron su disposición a dar apertura al proyecto y nos apoyaron con información valiosa como el



documento *Planteamiento de la Licenciatura de Diseño Gráfico en la Universidad Privada del Estado de México*, pese a que existe cierto hermetismo con el manejo de la información por parte del personal administrativo y reticencia de la mayoría de los docentes sobre los contenidos que manejan en sus asignaturas.

En el alumno se logró incrementar el interés por la licenciatura y el compromiso personal, con sus compañeros, profesores e institución, ya que desarrollaron habilidades y actitudes necesarias, como una mayor responsabilidad, puntualidad y ética; además de competencias cognitivas, psicomotoras, de comunicación, de integración social; así como procedimental y cognitivas, que derivan en la motivación de la metacognición.

Se logró un manejo más funcional de la creatividad, con la creatica. Se considera que también se ayudó a fomentar el hábito de aprender a aprender, lo que le permite al estudiante ser proactivos y más productivos en toda su vida profesional y personal.

Con base en los resultados mencionados anteriormente, se estima que se puede elevar la calidad en la impartición de las asignaturas, que derive en una mejor propuesta educativa y con el tiempo se contribuya a aumentar la matrícula de la carrera; lo cual puede reportar beneficios a la universidad, a su personal con una mayor oferta de trabajo docente y a los estudiante con una formación académica sólida y coherente con el contexto laboral y social al cual se enfrentarán.

Dentro del campo del conocimiento educativo se abonó una propuesta de planeación didáctica mediante programas de estudio, que si bien son dirigidos a una universidad en específico, sus lineamientos pueden ser funcionales en otras instituciones que impartan la licenciatura de Diseño

Gráfico y compartan las características educativas y administrativas de la UPEM.

Se espera haber contribuido en el área del Diseño Gráfico a través de las propuestas de temas y contenidos, mismos que buscan aplicar una metodología proyectual y de diseño que habilite y fundamente el quehacer creativo del diseñador gráfico.

En este aspecto se considera especialmente importante dar seguimiento al proceso de diseño como estrategia de enseñanza-aprendizaje al contemplar todas las facetas que implica su desarrollo, ya que éste reporta importantes beneficios en el producto final porque teoriza su fundamentación y permite que evolucione el objeto de diseño al trabajar con detenimiento cada una de sus etapas, lo que habilita su conceptualización inicial, permite plantear variadas propuestas de solución o diseño en función de un método creativo y manejar con calidad dicho objeto.

Durante el proceso se incentiva la creatividad, el razonamiento y el pensamiento crítico en la corrección de inconsistencias en determinadas fases o en el mismo producto. Además motiva la aplicación y adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes y dominio de procedimientos.

Dentro de los contenidos se buscó incluir temas que puedan establecer un vínculo cognitivo y funcional con la realidad. En los referentes bibliográficos de incluyeron autores de reconocida calidad y prestigio dentro del área del Diseño Gráfico; debido a lo anterior y a la relación de los temas y argumentos que proponen con la naturaleza de las asignaturas; entre ellos se encuentran Juan Acha, Angela Dondis, Johannes Itten, Wasily Kandinsky, Bruno Munari, Robert Gillam Scott, Wucius Wong, Alan Swann, Norberto Chávez, Joan Costas, entre otros importantes autores.



En con esta fase se culmina la propuesta de reestructuración de la materia de Diseño y se abren nuevas líneas de investigación:

- Seguimiento de egresados de la licenciatura que estudiaran con las propuestas de los programas, para determinar la efectividad de los contenidos y su injerencia en el campo laboral.
- Propuestas de un replanteamiento de los planes de las demás asignaturas de la licenciatura, integrando una unidad cognitiva.
- Replanteamiento del diseño curricular de la Universidad Privada del Estado de México.
- Proyección de capacitación y presupuesto de los docentes para un curso de replanteamiento curricular a nivel licenciatura.

Este proyecto se realizó dentro del marco de la maestría de Docencia en Artes y Diseño de la Unidad de Posgrado en la Universidad Nacional Autónoma de México; donde el ingreso a la misma y el desarrollo de la investigación y propuestas se dio en un momento en que necesitaba actualizarme en muchos aspectos, tanto particulares como laborales y docentes, donde sentía la necesidad de aprender para poder seguir avanzando, lo cual resulto conveniente para superar algunas dificultades, ya que es un recurso donde se puede instruir en muchos sentidos: cognitivo, sensitivos, de organización, de investigación e incluso sociales.

En el desempeño docente es necesario adquirir una visión actual del estudiante, ya que una ventaja de la docencia es que todos fuimos alumno y como tales conocemos los parámetros generales que requiere un estudiantes; sin embargo, es importante actualizar esta perspectiva y volver a ver las necesidades y deseos que se tienen como tal, para poder comprender el proceso educativo desde sus dos vertientes principales: alumno-profesor y profesor-alumno;

concientizarse de las propias deficiencias y saber que se puede trabajar en ellas, y que se deber seguir aprendiendo siempre, ya que esta oportunidad constituye una orientación para aprender a aprender, y consecuentemente colaborar en el proceso de aprendizaje de otras personas, y aún mediante éste seguir aprendiendo.

La formación es fundamental en el ser humano y parte de ella es el entusiasmo y empeño que se tenga durante el proceso, así la disposición que se pueda gestar en el estudiante mediante las estrategias de enseñanza representan un recurso que fortalece el aprendizaje, las propuestas de los programas de estudio pretenden, desde los lineamientos de su estructura contribuir en este aspecto con las actividades de enseñanza, lo que da pauta a crear escenarios y situaciones educativas que favorezcan la adquisición de conocimientos y el interés por el mismo.

Las propuestas de programas de estudio y de otros medios de planeación didáctica son procedimientos que aportan un método o recurso normalizado para impartir saberes, se plantean en función de los requerimientos de la institución, de las necesidades del alumno, de las exigencias del campo laboral y los lineamientos del área de conocimiento que se aborda, además del panorama general de la enseñanza formal, en este caso del Diseño Gráfico.

Sin embargo, hay aspectos importantes que no pueden preverse específicamente, sino de manera general, por lo que se debe visualizar el currículo oculto que maneja las situaciones concretas que se desarrollan en el aula durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde se utilizan dichas propuestas como un apoyo, pero no siempre como una metodología.

También interviene la preparación, disposición y personalidad del docente, que pese a que debe cumplir un perfil



adecuado para la propuesta educativa, su desempeño se adapta a las condiciones reales de cada caso, por lo que los currículos deben ser flexibles, cubrir aspectos que pueden aplicarse desde distintas perspectivas, que sus contenidos sean adaptables a diferentes necesidades, caracteres y temperamentos, y permitan al docente generar su propuesta basada en los programas de estudio, pero enriquecidos con su conocimiento, experiencia y disposición.

Por eso los programas son una propuesta, la aproximación a un método de enseñanza, pero de ninguna manera pueden considerarse un recurso infalible que arroje resultados totalmente predecibles, supuestos sí, pero no hay garantía de un seguimiento puntual y exacto a sus estructura, aunque si se espera el cumplimiento de sus contenidos como una norma académica, en el entendido que representa una buena opción para generar conocimientos significativos y una herramienta para habilitar y facilitar el trabajo docente.

Una propuesta de programas de estudio puede enriquecerse con las aportaciones y desempeño del docente y potencializar sus alcances, pero lamentablemente también puede ocurrir lo contrario, por eso en muchos casos es recomendable generar un espacio para la preparación o actualización del profesor en función de nuevas estructuras educativas. En el presente trabajo no se desarrolla este punto, sino que se incluye como una sugerencia de nuevas líneas de investigación derivadas de este proyecto.

Como profesional de la enseñanza en el Diseño Gráfico, este trabajo dejó el aprendizaje que implica su desarrollo y su contexto: apreciar y aprender del ambiente educativo, de los estudiantes, docentes y el mismo proceso de enseñanza-aprendizaje como objeto de estudio y como medio para realizar el proyecto con las asignaturas de la maestría que habilitó el presente, y principalmente a través de las tutorías que el Mtro. Lauro Garfias Campos me hizo favor de hacer,

de quien he aprendido mucho en todos los sentidos; de igual manera de los docentes que apoyaron y contribuyeron a la materialización del proyecto, a quien extendiendo mi más sincero agradecimiento: Dra. María Elena Martínez Durán, Mtra. María Soledad Ortiz Ponce, Dr. Jesús Felipe Mejía Rodríguez y Dr. Marco Antonio Sandoval Valle.

Lo anterior implica la satisfacción propia de todo proyecto educativo y de investigación culminado, y principalmente la esperanza de contribuir a elevar el nivel formativo, en la medida lógica del proyecto, de una institución y situación educativa.



FUENTES DE CONSULTA

Quien se atreve a enseñar nunca debe dejar de aprender.
John Cotton Dana.



FUENTES DE CONSULTA

1. Algodín, Y. (2010). *Educación basada en competencias. Nociones y antecedentes*. México: Trillas. Reimpresión. ISBN: 978-968-24-7244-2.
2. Arnaz, J. A. (2012). *La planeación curricular*. México: Trillas. ISBN: 978-968-24-3826-4.
3. Assubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (1978). *Psicología educativa un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas. 2^{da}. reimpresión. ISBN: 9682413346, 9789682413346.
4. Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento*. Barcelona: Paidós Ibérica. ISBN: 978-84-493-1234-2.
5. Bogoya, D. Torrado María C. (2000). *Educar para el desarrollo de las competencias: Una propuesta para reflexionar. Competencias y proyectos pedagógicos*. Santa Fe de Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
6. Bono, E. (1988). *Seis sombreros para pensar*. Argentina: Ediciones Juan Granica. 2^{da}. Reimpresión. ISBN: 950-641-061-5.
7. Bürdek, B. E. (2002). *Diseño. Historia y práctica del diseño industrial*. México: Gustavo Gili. 3^{ra}. Edición. ISBN: 84-252-1619-2.
8. Coll y Martí. (2001). *Lenguaje, actividad y discurso en el aula*. Psicología de la educación escolar. Madrid: Alianza. ISBN: 978 84 9980 016 5.
9. Comellas, M. J. (cord.). (2002). *Las competencias del profesorado para la acción tutorial*. Barcelona: Praxis. ISBN: 84-7197-736-2.
10. Contreras, J. D. (1997). *La autonomía del profesorado*. España: Morata.
11. De Zubiría, J. y Ramírez, A. (2011). *¿Cómo investigar en educación?* Colombia: Magisterio Editorial.
12. Días Barriga, Á. (1980). *Un enfoque metodológico para la elaboración de programas escolares*. México: Perfiles educativos CISE.
13. Días Barriga, F. y Hernández Rojas, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGraw-Hill Interamericana. 2^{da}. Edición. ISBN: 970-10-3526-7.
14. Díaz Barriga, F. (2007). La evolución auténtica centrada en el desempeño: una alternativa para evaluar el aprendizaje y la enseñanza. Manteca Aguirre, E. *Formación cívica y ética. Antología*. (pp. 91-106). México. Secretaria de educación Pública.
15. Díaz Barriga, A. (1993). *Didáctica y currículo. Convergencias en los programas de estudio*. México: Nueva-mar.
16. Díaz Barriga, F. (2006). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*. México: McGraw Hill/Interamericana. ISBN: 970-10-5516-0.
17. Díaz Barriga, F., Lule, M., Pacheco, D., Saad, E., y Rojas-Drummond, S. (2013) *Metodología del diseño curricular para educación superior*. México: Trillas. Reimpresión. ISBN: 978-968-24-3129-6.



18. Díaz-Barriga Arceo, F. y Hernández Rojas, G. (2005). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación Constructivista*. México: McGraw Hill Interamericana. ISBN: 9701035267, 978 970 103 5269.
19. Díez Mateo, F. (1968). *Academo. Diccionario etimológico*. 2^{da}. edición. Madrid: Editorial Mayfe.
20. Frade Rubio, L. (2008). *Planeación por competencias*. México: Inteligencia Educativa. ISBN: 978-970-95244-7-5.
21. Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente. Comunicación de masas y cambio social*. Buenos Aires: Ediciones Infinito. ISBN 987-96370-2-x.
22. Gadotti, M. (2014). *Historia de las ideas pedagógicas*. México: Siglo XXI Editores. ISBN: 978-968-23-2153-5.
23. Gardner, H. (1998). *Inteligencias múltiples*. Barcelona: Paidós Ibérica. ISBN 9788449305887.
24. Héller, S. (2008). *Enseñar y aprender diseño gráfico. Ejercicios, clases y talleres para renovar tu creatividad*. Barcelona: Divine Egg Publicaciones. ISBN: 978-84933931-7-5.
25. Hernández Rojas, G. (2006). *Miradas constructivistas en psicología de la educación*. México: Paidós. ISBN: 9688536598.
26. Huerta Amazona, J. (2007). *Desarrollo curricular por competencias profesionales*. Guadalajara México: Universidad de Guadalajara.
27. Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría actor-red*. Buenos Aires: Manantial. ISBN: 978-987-500-114-5.
28. Lupton, E. y Abbott Miller, J. (1994). *El ABC de la Bauhaus y la teoría del diseño*. México: Gustavo Gili.
29. Macías Narro, A. (2009). *Déjame creativarte. Manual de aprendizaje de creatividad para adultos*. México: Trillas. ISBN: 968-24-6164-2.
30. Martínez Cruz, M. (2003). *Antecedentes del diseño gráfico en México: códigos*. Estado de México: UNAM.
31. Meggs, P. B. (1991). *Historia del diseño gráfico*. México: Trillas. ISBN: 968-24-4125-0.
32. Moncada Cerón, J. S. y Gómez Villanueva, B. (2012). *Tutoría en competencias para el aprendizaje autónomo*. México: Trillas. ISBN: 978-607-17-1187-8.
33. Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Francia: UNESCO. ISBN: 978-84-493-1076-8.
34. Moya Peralta, R. (2006). *Diseño gráfico latinoamericano*. Ecuador: Trama. ISBN: 9978-300-38-4.
35. Murueta, M. E. (2004). *Alternativas metodológicas para la investigación educativa*. México: Amapsi. Reimpresión. IABN: 968-7612-07-X.
36. Perrenoud, P. (2007). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Biblioteca para la actualización del maestro. España: Grao. 5^{ta}. edición. ISBN: 13: 978-84-7827-321-8.
37. Picardo Joao, O. (Coordinador). (2005). *Diccionario enciclopédico de ciencias de la educación*. El Salvador: Colegio García Flamenco. ISBN: 326-2004.



38. Ramírez, L. H. (2003). *Creatividad mexicana. The best of mexican creativity*. Tailandia: Luis Hernando Ramírez Editor y distribuidor de libros. ISBN: 978 970 925 3313.
39. Tobón, S. (2006). *Competencias, calidad y educación superior*. Colombia: Alma Mater. Magisterio. ISBN: 958-20-0873-3.
40. Zabala, A. y Amaw, L. (2008). *11 ideas claves. Como enseñar y aprender competencias*. México: Colofón. Reimpresión. ISBN: 978-968-867-436-9.
6. Dirección General de Educación Superior Universitaria (DGESU). Recuperao de: <http://www.dgesu.ses.sep-gob.mx/faq.aspx>
7. *Diseñadores gráficos mexicanos*. Recuperado de <http://origenarts.com/36-disenadores-graficos-contemporaneos-mexicanos/>
8. Elsy Zavarce, E., Ferrer, M. de los A. y Ferrari Conti, V. Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria. Vol. 6, N° 3, 133-149 (2013). *Articulación de las estrategias de la enseñanza del diseño gráfico: como hacer reflexivo en el Programa de Diseño Gráfico de LUZ*. Universidad del Zulia. Facultad de Arquitectura y Diseño. Departamento de teoría y práctica de la Arquitectura y el Diseño. Recuperado de: http://webs.uvi-go.es/refiedu/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_1.pdf

DOCUMENTOS, PDF y LINKS

1. Arnaz, J. A. *Guía para la elaboración de un perfil del egresado*. Recuperado de: [///C:/Users/araceli%20robles/Downloads/Revista40_S3A1ES%20\(4\).pdf](http://C:/Users/araceli%20robles/Downloads/Revista40_S3A1ES%20(4).pdf)
2. Colmenares Rivas, O. *Aproximación Metodológica para la enseñanza de Trabajo Especial de Grado en Diseño Gráfico*. España: Universidad de Palermo. Recuperado de: fido.palermo.edu/servicios_dyc/...-conf.../232_33146_219con.docx/comunicación.
3. *Copa del mundo México 86*. Recuperado de <http://culturacolima.gob.mx/v2/el-partido-argentina-vs-alemania-final-de-la-copa-del-mundo-mexico-1986-candidato-a-patrimonio-deportivo-del-mundo/>
4. *Cuadro comparativo-Paradigmas educativos*. Módulo de Psicopedagogía. En *Centro de Estudios de Comunicación y Tecnologías Educativas*. 2009. PDF.
5. Díaz Barriga, A. (2006). UNAM. *La educación en valores: Avatares del currículum formal, oculto y los temas transversales*. Recuperado de: <http://redie.uabc.mx-/index.php/redie/article/view/117>
9. Fernández, J. Elórtegui, N., Rodríguez, J. F., Moreno T. (1997). *¿Qué idea se tiene de la ciencia desde los modelos didácticos?* Alambique. Recuperado de: <http://www.grupoblascabrera.org/web/didactica/pdf/Idea%20ciencia%20modelos%20didacticos.pdf>
10. Frade Rubio, L. *Desarrollo de competencias en educación básica*. Calidad Educativa Consultores. Recuperao de: <http://www.slideshare.net/vicenttorresg/desarrollo-competencias-educ-bsica>
11. *Fuente tipográfica de México 86 y México 70*. Recuperado de: <http://www.dafont.com/mexcellent.font>
12. *Guía para el diseño de planes y programas*. (2005). México: Universidad Autónoma de Colima. H. Conejo Universitario. Recuperado de: http://www.archivos.-ujat.mx-/2011/dese/investigacion_educativa2011/4-_lin_reestruc.pdf



13. *Guía para la elaboración de programas de asignatura*. (2000). Coordinación de Planeación y Desarrollo Institucional. Universidad Autónoma de Tamaulipas. Recuperado de: http://intranet.uat.edu.mx/rectoria/secretaria_academica/secretaria%202010/FORMATOS%20Y%20PROCEDIMIENTOS%20PARA%20PLANES%20Y%20PROGRAMAS/D-RS-01-25-05-sep-2011%20GUIA%20PARA%20LA%20ELABORACION%20DE%20PROGRAMAS.pdf
14. Herrera M. A. y Didriksson, A. *La construcción curricular: innovación, flexibilidad y competencias*. Recuperado de: <file:///C:/Users/araceli%20robles/Downloads/346-1226-1-PB.pdf>
15. *Historia del Diseño Gráfico en México*. Recuperado de: <http://isopixel.net/archivo/2012/07/historia-del-diseno-grafico-en-mexico/>
16. *Historia del diseño gráfico en México*. Recuperado de http://www.mexicandesign.com/revista/historia_dg_mexico.htm
<http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo95/files/articulos-aguerrondo-conocimiento-complejo-y-competencias-educativas.pdf>
17. *Iconografía del metro de la ciudad de México*. Recuperado de: <http://www.mx200palacionacional.gob.mx/explora.php?lang=es&id=2>
18. *Iconos del metro*. Recuperado de: <http://www.metro.df.gob.mx/identidad/Informa/html/06reports5.html>
19. López Pérez, R. (2001). *Diccionario de la creatividad. Conceptos y expresiones habituales en los estudios sobre la creatividad*. PDF.
20. Marti, J. *La investigación- Acción Participativa. Estructuras y fases*. Recuperado de: <http://www.ugr.es/~erivera/PaginaDocencia/Posgrado/Documentos/InvestigacionColaborativa.pdf>
21. *Observatorio laboral: ocupación del diseñador gráfico profesional, de 2012 a 2014*. Recuperado de: <http://www.observatoriolaboral.gob.mx/ola/content/common/reportelIntegral/busquedaInicialOcupacion.jsf;jsessionId=36d0c7f8f29b8d5f8a2043a11049?idOcupacionParametro=2543&idTipoRegistroParametro=4&idEntidadParametro=33&searchSemanticParametro=true#AnclaGrafica>
22. *Olimpiadas de México 68*. Recuperado de: http://bg.biograficas.com/portafolio/Comisarenco/pdf/Comisarenco_01.pdf
23. Pedroza Flores, R. (2004). *Propuesta de un modelo curricular flexible para mejorar la calidad de la formación profesional*. Cuadernos para la educación superior. Universidad Autónoma del Estado de México. PDF. Recuperado de: <http://www.ejournal.unam.mx/ibi/vol22-44/IBI002204408.pdf>
24. *Perfil del diseñador gráfico*. Recuperado de: http://www.profesiones.com.mx/egresado_y_aspirante_estos_son_sus_perfiles.htm
25. *Planteamiento de la Licenciatura de Diseño Gráfico en la Universidad Privada del Estado de México*. Modalidad Escolarizada. Clave del Plan de Estudios: 2005. PDF.
26. *Proyecto de creación del plan y programas de estudio de la licenciatura en desarrollo de gestión Interculturales*. Universidad Nacional Autónoma de México. Centro Peninsular en Humanidades y Ciencias Sociales. Coordinación de Humanidades. Recuperado



- de: http://intranet.uat.edu.mx/rectoria/secretaria_academica/secretaria%202010/FORMATOS%20Y%20PROCEDIMIENTOS%20PARA%20PLANES%20Y%20PROGRAMAS/D-RS-01-25-05-sep-2011%20GUIA%20PARA%20LA%20ELABORACION%20DE%20PROGRAMAS.pdf
27. *Programas de educación superior*. Recuperado de: <http://www.dgesu.ses.sep.gob.mx/>
28. *El enfoque complejo de las competencias y el diseño curricular por ciclos propedéuticos*. Recuperado de: [https://www.google.com.mx/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=Tob%C3%B3n%2C+S.\(2007\).+El+enfoque+complejo+de+las+competencias+y+el+dise%C3%B1o+curricular+por+ciclos+proped%C3%A9uticos.+Acci%C3%B3n+pedag%C3%B3gica.+No.+16%2Fenero-diciembre.](https://www.google.com.mx/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=Tob%C3%B3n%2C+S.(2007).+El+enfoque+complejo+de+las+competencias+y+el+dise%C3%B1o+curricular+por+ciclos+proped%C3%A9uticos.+Acci%C3%B3n+pedag%C3%B3gica.+No.+16%2Fenero-diciembre.)
29. *Paradigmas psicopedagógicos*. Recuperado de: <http://etic-grupo10.wikispaces.com/file/view/14863409-PARADIGMASEDUCATIVOS.pdf>
30. Sánchez Ramos, E. (2010). *La enseñanza del diseño gráfico en base a las competencias profesionales*. Primer Congreso Latinoamericano de Enseñanza en Diseño. España: Universidad de Palermo. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=10039&id_libro=47
31. Saracho, J. M. *Modelos de competencias*. Recuperado de: <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014-procesoaprendizaje.htm>
32. *Tabla de las taxonomías de Bloom*. Recuperado de: <http://www.eduteka.org/pdfdir/TaxonomiaBloomCuadro.pdf>
33. *Taxonomías de Bloom*. Recuperado de: <http://www.cuautitlan.unam.mx/descargas/edudis/recursosacademicos/taxonomiadebloom.pdf>
34. *Teoría friática de la inteligencia*, de Robert J. Sterberg. Recuperado de: <http://blog.talentorigami.com/?p=258>
35. *Tipos de creatividad*. Recuperado de: <http://www.tiposde.org/cotidianos/555-tipos-decreatividad/#ixzz3FZiD2qqa>
36. Tobón, S. (2007). El enfoque complejo de las competencias y el diseño curricular por ciclos propedéuticos. *Acción pedagógica*. No. 16/enero-diciembre.
37. Universidad Privada del Estado de México. Recuperado de: <http://www.upemex.edu.mx/>
38. Castillo Aburto, F. (2005, agosto). *Evaluación del aprendizaje escolar. Manual de participante*. Universidad Insurgentes.
39. Parra Acosta, H. (2006, Abril). *El modelo educativo por competencias centrado en el aprendizaje y sus implicaciones en la formación integral del estudiante universitario*. Presentada en el 6to. Congreso Internacional: Retos y expectativas de la Universidad: El papel de la Universidad en la transformación de la sociedad. Chihuahua, México. Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/207240042/Modelo-Por-Competencias>
40. Bloom, B. (1975). *Taxonomía de los Objetos de la Educación*. Buenos Aires: El Ateneo. PDF.
41. De Alba, Alicia. (1991). *Evaluación curricular: Conformación conceptual del campo*. Universidad Nacional Autónoma de México. México: UNAM. PDF.



ANEXOS

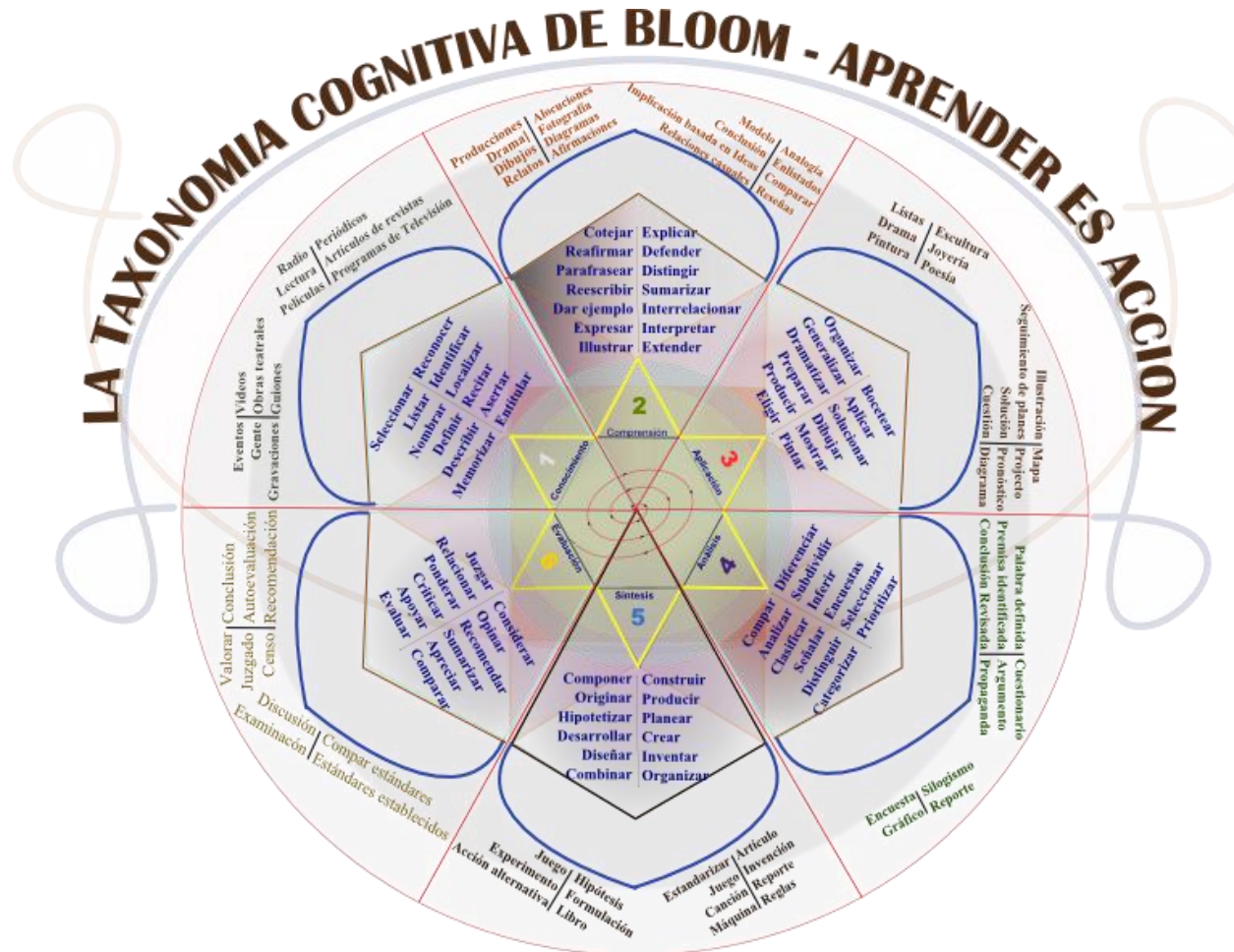
La educación es el desarrollo en el hombre de toda perfección de que su naturaleza es capaz.
Immanuel Kant.



1. TAXONOMIAS DE BLOOM Y MARZANO

Las taxonomías son la ciencia de clasificar, ordenar o normativizar un área del conocimiento o de cualquier ámbito, para enlistar sus cualidades según sus características.

Taxonomía de Benjamin Bloo:

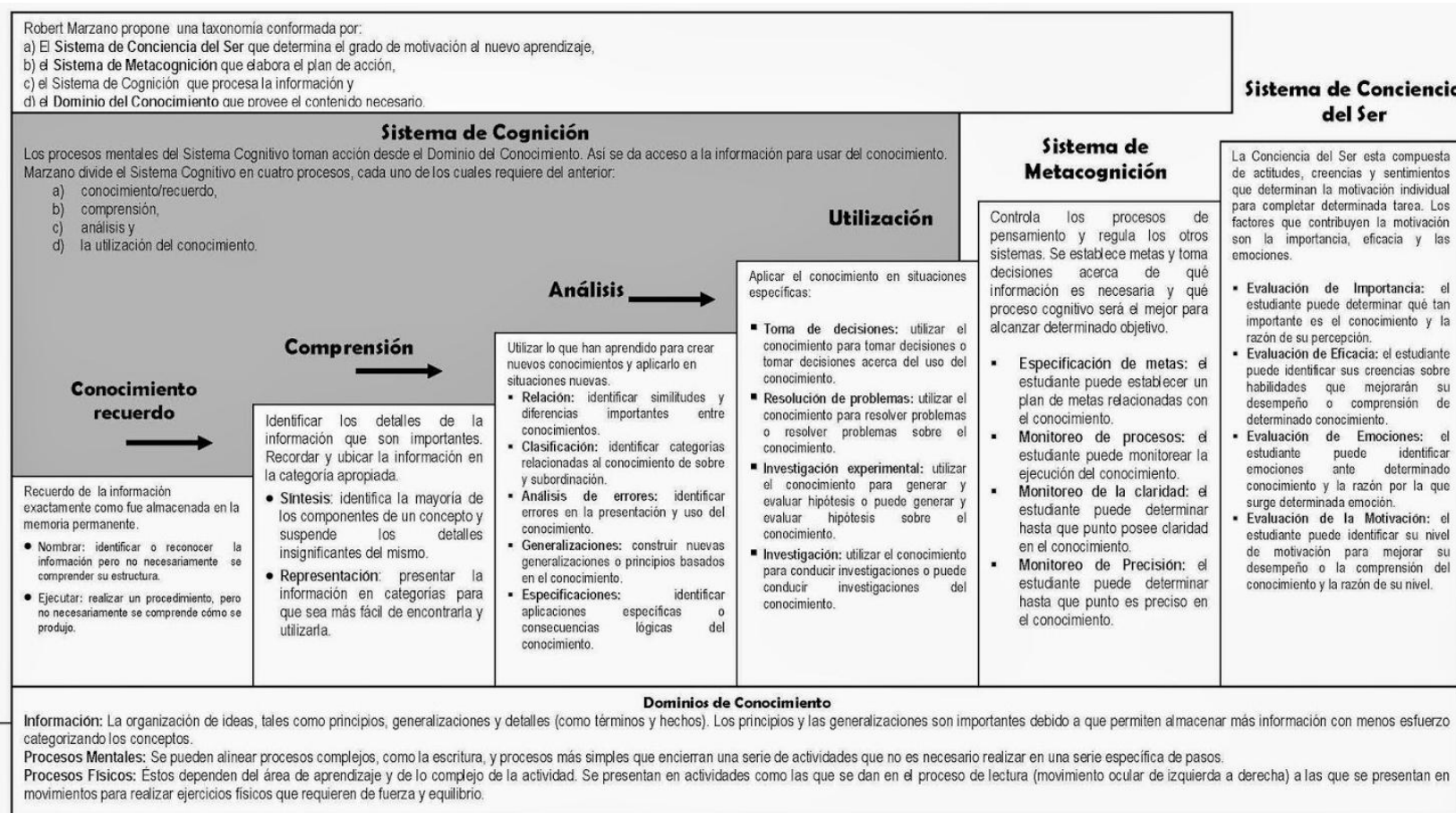


La Rueda de Bloom donde se muestra la Taxonomía cognitiva.

http://es.wikipedia.org/wiki/Taxonom%C3%ADa_de_objetivos_de_la_educaci%C3%B3n#mediaviewer/Archivo:La_rosa_de_Bloom.png



Tabla de verbos de la taxonomía de Robert Marzano (200):



¹ Marzano, R. J. (2001). *Designing a new taxonomy of educational objectives*. Experts in Assessment Series, Guskey, T. R., & Marzano, R. J. (Eds.). Thousand Oaks, CA: Corwin



Tabla de verbos didácticos de Marzano:

TAXONOMÍA DE ROBERT MARZANO¹
VERBOS RECOMENDADOS PARA INDICADORES Y NIVELES COGNITIVOS

- NIVEL COGNOSITIVO +

1 RECUPERACIÓN Dimensión 1 <i>Actitudes y percepciones positivas acerca del aprendizaje.</i>	2 COMPRENSIÓN Dimensión 2 <i>Adquisición e integración del conocimiento.</i>	3 ANÁLISIS Dimensión 3 <i>Extender y refinar el conocimiento.</i>	4 APLICACIÓN Dimensión 4 <i>Usar el conocimiento significativamente.</i>	5 METACOGNICIÓN Dimensión 5 <i>Hábitos mentales productivos.</i>	6 Dimensión SELF-SYSTEM= Sistema de uno mismo =AUTOREGULACIÓN Sistema de Conciencia del Ser						
Se refiere al hecho de que sin actitudes y percepciones positivas, los estudiantes difícilmente podrán aprender adecuadamente.	Se refiere a ayudar a los estudiantes a integrar el conocimiento nuevo con el conocimiento que ya se tiene; de ahí que las estrategias instruccionales para esta dimensión están orientadas a ayudar a los estudiantes a relacionar el conocimiento nuevo con el previo, organizar el conocimiento nuevo de manera significativa, y hacerlo parte de su memoria de largo plazo.	Se refiere a que el educando añade nuevas distinciones y hace nuevas conexiones; analiza lo que ha aprendido con mayor profundidad y mayor rigor. Las actividades que comúnmente se relacionan con esta dimensión son, entre otras, comparar, clasificar y hacer inducciones y deducciones.	Se relaciona, según los psicólogos cognositivistas, con el aprendizaje más efectivo, el cual ocurre cuando el educando es capaz de utilizar el conocimiento para realizar tareas significativas. En este modelo instruccional cinco tipos de tareas promueven el uso significativo del conocimiento; entre otros, la toma de decisiones, la investigación, y la solución de problemas.	Sin lugar a dudas, una de las metas más importantes de la educación se refiere a los hábitos que usan los pensadores críticos, creativos y con autocontrol, que son los hábitos que permitirán el autoaprendizaje en el individuo en cualquier momento de su vida que lo requiera. Algunos de estos hábitos mentales son: ser claros y buscar claridad, ser de mente abierta, controlar la impulsividad y ser consciente de su propio pensamiento.	Está compuesta de actitudes, creencias y sentimientos que determina la motivación individual para completar determinada tarea. Los factores que contribuyen a la motivación son: la importancia, la eficacia y las emociones. Evaluación de importancia: determinar que tan importante es el conocimiento y la razón de su percepción. Evaluación de eficacia: identifica sus creencias sobre habilidades que mejorarán su desempeño o comprensión de determinado conocimiento. Evaluación de emociones: identificar emociones ante determinado conocimiento y la razón por la que surge determinada emoción. Evaluación de la motivación: identificar su nivel de motivación para mejorar su desempeño o la comprensión del conocimiento y la razón de su nivel (BLOOM NIVEL 6 = EVALUACIÓN) Comparar y discriminar entre ideas; dar valor a la presentación de teorías; escoger basándose en argumentos razonados; verificar el valor de la evidencia; reconocer la subjetividad. El estudiante valora, evalúa o crítica en base a estándares y criterios específicos.						
(BLOOM NIVEL 1 = CONOCIMIENTO) Observación y recordación de información; conocimiento de fechas, eventos, lugares; conocimiento de las ideas principales; dominio de la materia.	(BLOOM NIVEL 2 = COMPRENSIÓN) Entender la información; captar el significado; trasladar el conocimiento a nuevos contextos; interpretar hechos; comparar, contrastar; ordenar, agrupar; inferir las causas predecir las consecuencias.	(BLOOM NIVEL 4 = ANÁLISIS) Encontrar patrones; organizar las partes; reconocer significados ocultos; identificar componentes.	(BLOOM NIVEL 3 = APLICACIÓN) Hacer uso del conocimiento o de la información; utilizar métodos, conceptos, teorías, en situaciones nuevas; solucionar problemas usando habilidades o conocimientos.	(BLOOM NIVEL = SÍNTESIS) Utilizar ideas viejas para crear otras nuevas; generalizar a partir de datos suministrados; relacionar conocimiento de áreas pasas; predecir conclusiones derivadas.							
El estudiante recuerda y reconoce información e ideas además de principios aproximadamente en la misma forma en que los aprendió.	El estudiante esclarece, comprende, o interpreta información en base a conocimiento previo	El estudiante diferencia, clasifica, y relaciona las conjeturas, hipótesis, evidencias, o estructuras de una pregunta o aseveración.	El estudiante selecciona, transfiere, y utiliza datos y principios para completar una tarea o solucionar un problema.	El estudiante genera, integra y combina ideas en un producto, plan o propuesta nuevos para él o ella.							
repetir	definir	interpretar	predecir	distinguir	examinar	aplicar	producir	planear	definir	juzgar	detectar
registrar	listar	traducir	asociar	analizar	catalogar	emplear	resolver	proponer	combinar	evaluar	debatir
memorizar	rotular	reafirmar	estimar	diferenciar	inducir	utilizar	ejemplificar	diseñar	reacomodar	clasificar	argumentar
nombrar	identificar	describir	diferenciar	destacar	inferir	demostrar	comprobar	formular	compilar	estimar	cuestionar
relatar	recoger	reconocer	extender	experimentar	discriminar	practicar	calcular	reunir	componer	valorar	decidir
subrayar	examinar	expresar	resumir	probar	subdividir	ilustrar	manipular	construir	relacionar	calificar	establecer gradación
enumerar	tabular	informar	discutir	comparar	desmenuzar	operar	completar	crear	elaborar	seleccionar	probar
enunciar	citar	revisar	contrastar	contrastar	separar	programar	mostrar	establecer	explicar	medir	medir
recordar	identificar	identificar	distinguir	criticar	ordenar	dibujar	examinar	organizar	concluir	descubrir	recomendar
describir	ordenar	explicar	discutir	explicar	esbozar	modificar	dirigir	reconstruir	justificar	explicar	
reproducir	seriar	conectar	diagramar	conectar	convertir	relatar	preparar	idear	preparar	estructurar	sumar
	exponer	inspeccionar	seleccionar	transformar	clasificar	deducir	reorganizar	pronosticar	valorar	criticar	
	parafrasear	pedir	arreglar	cambiar	descubrir	resumir	reordenar	predecir	discriminar	convencer	
	comparar	clasificar	categorizar	experimentar	computar	generalizar	desarrollar	apoyar	discriminar	convencer	
		separar		usar	construir	integrar	reescribe	predecir	predecir	convencer	
						substituir	generalizar	concluir	establecer rangos		
						crear	modificar				
						inventar	plantear				
						plantear hipótesis					

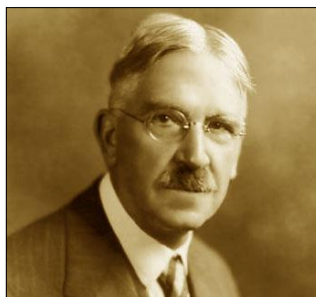
1-Marzano, R. J. (2001). *Designing a new taxonomy of educational objectives*. Experts in Assessment Series, Guskay, T. R., & Marzano, R. J. (Eds.). Thousand Oaks, CA: Corwin

Tabla de verbos Didácticos de Marzano.
<http://es.slideshare.net/liliagtorres/tabla-de-verbos-didcticos-de-marzano>



2. AUTORES QUE INTERVIENEN DIRECTAMENTE EN EL PLANTEAMIENTO DE LAS PROPUESTAS

Aquí se presentan los autores en los cuales se apoya directamente el presente proyecto, siguen el orden en el que aparecen en el desarrollo de la investigación:



John Dewey.

<http://www.biografiasyvidas.com/biografia/d/dewey.htm>

John Dewey (1859–1952); filósofo, pedagogo y psicólogo liberal estadounidense, junto con Charles Sanders Peirce y William James; es uno de los fundadores de la Filosofía del Pragmatismo; también escribió influentes tratados sobre arte, lógica, ética y democracia.

Define la escuela como una institución social en la que puede desarrollarse una vida comunitaria que constituye y construye el soporte de la educación; ya que el conocimiento debe ser útil y aplicable. Aborda la Escuela Nueva que se oponía a la sumisión y obediencia de la Escuela Tradicional, lo cual consideraba un obstáculo para el verdadero aprendizaje. Ejerció una gran influencia en la educación contemporánea.



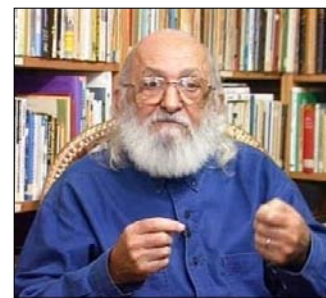
Frida Díaz Barriga.

<http://www.nciwebtv.tv/H5/video-2977-alessio-hagen-dell.htm>

Frida Díaz-Barriga, María Del Lourdes Lule, Diana Pacheco, Elisa Saad y Silvia Rojas-Dummond: autoras del libro *Metodología de diseño curricular para la educación superior* que se utilizó para definir varios conceptos pedagógicos y se retoman las dimensiones y los supuestos de la planeación educativa para generar las propuestas

de los programas de estudio que se plantean en el trabajo.

Frida Díaz Barriga (1955). Psicóloga mexicana por la UNAM, maestra en Psicología Educativa y doctora en Pedagogía. Su investigación se centra en la Psicología instruccional y el aprendizaje estratégico, en el Desarrollo y procesos de aprendizaje en adolescentes, en educación media y superior; el constructivismo y la enseñanza de la historia y las ciencias sociales; desarrollo y evaluación curricular; evaluación de la docencia a nivel superior, entre otros temas.



Paulo Freire.

<http://www12.senado.gov.br/noticias/materias/2012/04/16/paulo-freire-e-declarado-patrono-da-educacao-brasileira>

Paulo Freire (1921-1997). Educador y pedagogo brasileño; se graduó en Derecho en la Universidad de Recife, sin embargo no ejerció la abogacía. Dio gran impulso a la presencia de la ética en el proceso educativo y tuvo importantes aportaciones en la alfabetización crítica emancipadora.

En 1963 presidió la Comisión Nacional de la Cultura Popular y coordinó el Plan Nacional de Alfabetización en Brasilia; en la época del Movimiento de Educación Popular (MEP) desarrolló un importante y extenso programa para la educación para adultos. Entre otras cosas planteó que la educación incluye la formación docente junto a la reflexión sobre la práctica educativa progresista.



Jerome Seymour Bruner.
<http://www.massey.ac.nz/~wwpapajl/evolution/assign2/JTahata/jo1.html>

Unidos e influyó en el pensamiento y orientación de docente. Formó parte del equipo de investigadores del proyecto MACOS, que buscaba elaborar un plan de estudios sobre las ciencias del comportamiento.

Constructivismo:



Jean Piaget.
<http://faculty.frostburg.edu/mbradley/psychography/jeanpiaget.html>

De acuerdo con sus teorías, el niño pasa por tres periodos de desarrollo mental: el preparatorio de los 0 hasta los 7 años donde genera habilidades como el lenguaje y el dibujo; de los 7 a los 11 años empieza a pensar lógicamente,

Jerome Seymour Bruner (1915-2008), psicólogo inglés; afirma que los valores y las necesidades determinan la percepción humana. Propone la teoría del aprendizaje por descubrimiento.

En 1960 funda el Centro de Estudios Cognitivos de la Universidad de Harvard y escribe el libro *El proceso de la Educación*, el cual tuvo un fuerte impacto en la formación política de los Estados

1. Constructivismo psicogenético: **Jean Piaget** (1896-1980); epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo; realizó importantes estudios sobre los procesos de construcción del pensamiento de los niños. Se doctoró en Ciencias Naturales en 1918 y en 1921 comenzó a estudiar la psicología del niño en el Instituto Jean-Jacques Rousseau, en Ginebra, posteriormente fundó el Centro de Epistemología Genética.

y el periodo de operaciones formales, de los 11 a los 15 años, donde aborda abstracciones y razonamientos con realismo acerca del futuro. Afirma que el pensamiento lógico debe ser operatorio, es decir, prolongar la acción interiorizándola. Se opone a la Escuela Tradicional.



David Ausubel.
<http://meticgrup7.wikispaces.com/file/view/AUSUBEL.jpg/50824545/AUSUBEL.jpg>

2. Teoría del aprendizaje significativo: **David P. Ausubel** (1917-2008): psicólogo y pedagogo estadounidense, desarrolló la teoría del aprendizaje significativo, una de las principales aportaciones a la pedagogía constructivista. Afirma que las teorías y métodos de enseñanza deben de estar relacionados con la actividad que se realiza en el aula y con los factores cognoscitivos, afectivos y sociales que en ella influyen. Desarrollo la teoría del aprendizaje significativo verbal, donde plantea la necesidad de considerar los conocimientos previos del alumno para construir desde esa base los nuevos conocimientos, respetando la relación lógica entre ellos; así el aprendizaje significativo enriquece la estructura cognitiva y su paulatino enriquecimiento.

Se opuso al aprendizaje puramente memorístico, donde intervienen los conceptos inclusores, ideas que ya existen en la estructura cognitiva del alumno y que sirven para almacenar lógicamente y sistemáticamente los conocimientos, que son así mejor asimilados, por lo que la planeación educativa debe partir de lo que el alumno ya sabe, fomentando el crecimiento de sus estructuras cognitivas con nuevas aportaciones graduales que encajen progresivamente y den a la vez respuesta a la necesidad del individuo de conocer y dar sentido a su entorno.



Lev Vygotski.

<http://www.biografiasyvidas.com/biografia/v/vigotski.ht>

3. Constructivismo sociocultural: **Lev Semiónovich Vygotski** (1896-1934). Psicólogo soviético judío, junto a Luria y Leontiev impulsó la orientación sociocultural de la psicología soviética; realizó trascendentes investigaciones sobre el proceso de conceptualización en los esquizofrénicos y sobre el papel del lenguaje en la conducta y el desarrollo humano. Estudió los aspectos semánticos del lenguaje, sostuvo la idea de que las palabras comienzan siendo emocionales; pasan luego a designar objetos concretos, y asumen por último su significado abstracto. Es uno de los más destacados teóricos de la psicología del desarrollo, fundador de la Psicología Histórico Cultural y precursor de la neuropsicología soviética.



Frederic Charles Bartlett.

<http://brain-in-motion.wikispaces.com/Most+Important+People>

Frederic Charles Bartlett (1886-1969), psicólogo británico; precursor de la orientación cognitiva contemporánea, fue catedrático de psicología y director del laboratorio psicológico en la Universidad de Cambridge. Realizó importantes investigaciones sobre la memoria humana, creando la Teoría de los esquemas de la mente, la cual sostiene que el recuerdo, al igual que el pensamiento, más que procesos mentales productivos, son procesos reconstructivos.

Publico el libro: *Remembering: An experimental and social study* (El recuerdo: Estudio experimental y social). Su trabajo dio lugar al estudio del proceso cognitivo la mente y el pensamiento, publicado en la obra *El pensamiento: Estudio*

experimental y social. Considera al pensamiento como una habilidad de alto nivel mental de carácter social.

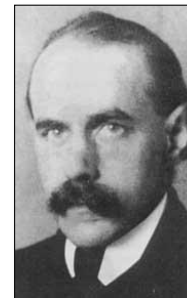


Joy Paul Guilford.

<http://www.mirabiografias.com/biografias-de-joy-paul-guilford/>

Joy Paul Guilford (1897-1987), psicólogo estadounidense, analizó la inteligencia con su modelo de Estructura de la inteligencia, donde desarrolla tres dimensiones: proceso intelectual que convierte la información en conocimiento, producto intelectual que organiza la información según un orden de complejidad y contenido de información; éstas llevan a generar la habilidad mental, así como medir y desarrollar las habilidades intelectuales como herramientas fundamentales del aprendizaje.

Realizó numerosos análisis factoriales sobre la personalidad, las aptitudes cognitivas y la creatividad, con lo cual elaboró un modelo de la estructura de la inteligencia.



Max Wertheimer.

<http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/>

Max Wertheimer (1880–1943), psicólogo alemán nacionalizado estadounidense, es uno de los fundadores de la Psicología Gestalt junto con Wolfgang Köhler y Kurt Koffka; autor del libro *Pensamiento Productivo*.

Determinó una serie de leyes de la organización perceptual, basándose en la tendencia a percibir objetos al modo de configuraciones o totalidades organizadas en un elemento dado, que procede de la manera en que el sistema nervioso humano procesa los datos; estas afirmaciones derivaron en la *Psicología de la Gestalt*, donde desarrolló la *Ley de la pregnancia*.



y moral de los niños; es decir, el desarrollo del pensamiento crítico. Sus investigaciones influyeron en los estándares del NCTM, que es un grupo de educadores y psicólogos, principalmente estadounidenses, financiados por la Fundación Nacional de Ciencias de Estados Unidos para crear diversos planes de estudio. Resalta la importancia de la enseñanza del conocimiento procedimental.



La formación docente de Mary James.
<https://books.google.co>

Mary James (1946). Docente e investigadora inglesa, a lo largo de su carrera magisterial ha tratado de mejorar el aprendizaje a través de sus investigaciones sobre las interrelaciones entre estudiantes, maestros, estructuras curriculares y escuelas. Mary James propone distintos parámetros de evaluación.

Ha escrito importantes libros como *La formación docente. Evaluaciones y nuevas prácticas en el debate educativo contempóraneo*. Donde expone sus teorías sobre la enseñanza.



José Antonio Arnaz.
<http://www.preceden.com/timelines/171563-teor-a-del-curriculo>

José Antonio Arnaz Duran: importante teórico del diseño curricular en México. Autor de los libros *Iniciación a la lógica simbólica*, *Planeación curricular*, donde propone una metodología para esta actividad de planeación educativa.

Ha colaborado con el Programa Integral para el Desarrollo de la Educación Superior (PROIDES). Afirma que la realización de un currículo se inicia al formular los objetivos o pro-

pósitos curriculares, ya que éstos definen la oferta educativa y establecen los parámetros de su planeación didáctica y establece su modelo educativo.



Laura Frade Rubio.
<https://www.google.com.mx/search?q=laura+frade+rubio>

Laura Frade Rubio (1962), pedagoga brasileña; estudió la licenciatura en la Normal Superior Nueva Galicia en Guadalajara; la maestría en Ciencias Políticas y Economía Mundial y un doctorado en Educación en la Atlantic International University de Miami.

Ha investigado la capacidad para educar como una más de las inteligencias múltiples, para complementar las propuestas por Howard Gardner; desarrolló procesos de capacitación, asesoría, actualización y evaluación en escuelas públicas y privadas, desde preescolar hasta posgrado; apoya diversos procesos educativos con el gobierno federal, los gobiernos estatales, varias empresas editoriales y privadas, así como fundaciones.



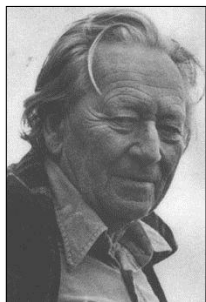
Johann Friedrich Herbart.
<http://www.biografiasyvidas.com/biografia/h/herbart.htm>

Johann Friedrich Herbart (1776-1841): filósofo, psicólogo y pedagogo alemán.

Estudió en Suiza los métodos de Johann Heinrich Pestalozzi —Reformador de la pedagogía tradicional, dirigida a la educación popular—, profesor en las Universidades de Gotinga y Königsberg, donde sucedió a Kant.



Autor de *Pedagogía general*, *La psicología como ciencia* y *Metafísica general*. Estableció los lineamientos de la planeación educativa universitaria.



Gregory Bateson.
<http://www.nndb.com/people/169/000100866/>

Analizó y aplicó las competencias como fundamento del proceso educativo; desarrollo la teoría del doble vínculo de la esquizofrenia junto con uno Paul Watzlawick; hizo importantes aportaciones al holismo, los sistemas y la cibernética; contribuyó a la evolución de la terapia familiar y la programación neurolingüística; así como de la epistemología evolutiva e interdisciplinaria; estudio especialmente la comunicación, entre otras muchas cosas más.

Gregory Bateson (1904—1980), antropólogo, científico social, psicólogo, lingüista y profesionista cibernético inglés, nacionalizado estadounidense.

Analizó y aplicó las competencias como fundamento del proceso educativo; desarrollo la teoría del doble vínculo de la esquizofrenia junto con uno Paul Watzlawick; hizo importantes aportaciones al holismo, los sistemas y la cibernética; contribuyó a la evolución de la terapia familiar y la programación neurolingüística; así como de la epistemología evolutiva e interdisciplinaria; estudio especialmente la comunicación, entre otras muchas cosas más.



Edward Bono.
<http://frasemotivacion.blogspot.mx/2012/02/frases-motivadoras-de-edward-de-bono.html>

Edward Bono (1933), escritor de la República de Malta; licenciado en medicina, especializado en psicología y fisiología, experto en creatividad, creador del pensamiento lateral, instructor en el tema del pensamiento; autor de la teoría de los 6 sombreros, donde acuñó el pensamiento lateral.

Ha creado varias herramientas para mejorar las habilidades y actitudes de exploración, como son el P.N.I (Positivo, Negativo, Interesante),

CTF (Considerar todos los factores) y CyS (Consecuencias y Secuelas), que se basan en premisa de que debe enseñarse a pensar explícita e intencionalmente.



Howard Gardner.
http://www.educationworld.com/a_issues/issues098.shtml

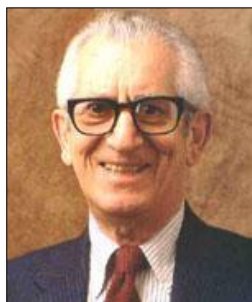
Howard Gardner (1943), psicólogo, investigador y docente estadounidense, ha analizado las capacidades cognitivas; autor de la teoría de las inteligencias múltiples, que lo hizo acreedor al Premio Príncipe de Asturias de Ciencias Sociales. Es codirector del Proyecto Zero — análisis cognitivo en el proceso de la educación artística— en la Escuela Superior de Educación de Harvard; participa en el GoodWork Project, destinado a mejorar la calidad y autoestima profesional; estudia el liderazgo y su explotación a de la comunicación; así como la mediación cultural e informativa, las capacidades perceptivas y las demandas.



Jorge Frascara.
<http://www.warmon.es/content/el-dise%C3%B1o->

Jorge Frascara (1939), diseñador gráfico y comunicólogo argentino; docente especialista en Diseño de información, profesor de Comunicación Visual en la Universidad de Alberta en Canadá, presidente de Icoagrada, miembro de la Comisión Directiva de la Asociación de Educación de Diseñadores Gráficos de Norteamérica.

Ha ejercido la docencia en la Universidad de las Américas Puebla. Sus principales áreas de interés son el Diseño Gráfico y la Comunicación.



Benjamin Bloom.
<http://oaks.nvg.org/taxonomy-bloom.html>

Benjamin Bloom (1913-1999), psicólogo y pedagogo estadounidense; cursó su licenciatura y maestría en la Universidad de Pensilvania, doctor en Educación por la Universidad de Chicago, formó parte de la Junta de Exámenes de Chicago y fue examinador de su universidad, recibió el nombramiento de Catedrático Charles H. Swift, entre otras cosas.

Hizo importantes contribuciones a la Taxonomía de objetivos de la educación, al aprendizaje y el desarrollo cognitivo.

Sus taxonomías desarrollan la clasificación de objetivos educativos: cognitivos, de comprensión, de aplicación, de análisis, de síntesis, de evaluación y de dominio afectivo.



Robert Marzano.
<http://createconference.org/millman/>

Robert J. Marzano, orador, profesor e investigador educativo estadounidense, ha sido investigador en el Centennial, Colorado, en el Departamento de Educación de Estados Unidos, en el Instituto de Ciencias de la Educación; creó el Laboratorio Regional de la Educación (Central), entre otras cosas.

Es Director Ejecutivo de Ciencias del Aprendizaje Marzano Center en West Palm Beach, Florida. Las taxonomías de Robert Marzano abordan la clasificación de objetivos de la educación, basada en el sistema de conciencia del ser, de metacognición, de cognición y del dominio del conocimiento.



Sergio Tobón.
<http://alchilepoblano.com/la-sergio-tobon/>

Sergio Tobón, investigador colombiano del pensamiento complejo, currículo, aprendizaje, socioformación, competencias y su evaluación; propone partes elementales de la planeación educativa.

Presidente del Instituto Ciencia e Innovación para la Formación y el Emprendimiento (CIFE) con sedes en Estados Unidos y México. Asesor de escuelas en Iberoamérica, asesor de la Reforma de la Educación Básica de México por invitación de la SEP como parte del Grupo de Trabajo Académico Internacional (GTAI). Conferencista en instituciones educativas de Latinoamérica, Portugal y España con temas como: identificación y descripción de competencias, diseño curricular basado en competencias, pensamiento complejo y competencias, estrategias metacognitivas y evaluación.



René Pedroza Flores.
<http://formadores.ning.com/profile/RenePedrozaFlores>

René Pedroza Flores: doctor en Ciencias Sociales con especialidad en Educación, investigador del Instituto de Estudios sobre la Universidad Nacional Autónoma de México; ha realizado investigaciones sobre la formación y competencias profesionales, diseño y evaluación curricular, flexibilidad y organización educativa.

Sus investigaciones se basan en la pedagogía vincular de la docencia y la investigación en el aula, e hipopedagogía o activación sistematizada de las capacidades de reserva habilidades potenciales del cerebro y mente para liberar a la persona de las limitaciones que condicionan su aprendizaje. En todos sus estudios expone la importancia del currículo flexible como parámetro de las propuestas de los programas de estudio.



3. DATOS ESTADÍSTICOS DE LA LICENCIATURA DE DISEÑO GRÁFICO

A continuación se presentan los mapas curriculares de algunas universidades privadas que imparten la licenciatura de Diseño Gráfico, y que por su importancia o cercanía con la UPEM se consideran un parámetro de estructura y contenido, así como como su principal competencia en oferta educativa:

UNIVERSIDAD INSURGENTES

1. Unidad académica: Plantel Norte, Álamos, Xola, Tlalne--pantla y León.
2. Plan de estudios: Licenciatura en Diseño Gráfico. 12 cuatrimestres.
3. Área de conocimiento: Ingeniería y tecnología.
4. Fuente de Información:
<http://www.universidadinsurgentes.edu.mx/licenciaturas.html>
5. Objetivo: formar profesionales que detecten y solucionen problemas de comunicación gráfica; desarrollen proyectos creativos con el dominio de fundamentos teóricos, técnicas de representación, reproducción y administración.
6. Perfil de egreso: dominio de técnicas profesionales de bocetaje, conceptualización y configuración; de comunicación visual y de principios tipográficos para la construcción de mensajes.

Plan de estudios:

ÁREA BÁSICA	
1. Tipografía básica	14. Ilustración
2. Color	15. Historia del diseño grafico
3. Fotografía	16. Dibujo digital
4. Dibujo de objetos	17. Semiótica
5. Taller de lectura y redacción	18. Serigrafía
6. Diseño básico	19. Contexto sociopolítico de México
7. Reportaje fotográfico	20. Teoría de la comunicación
8. Dibujo de la naturaleza	21. Globalización y mercado
9. Caligrafía	22. Administración de despachos
10. Historia del arte I	23. Mercadotecnia
11. Introducción a HTML	24. Ética profesional
12. Dibujo de la figura humana	25. Estrategias de publicidad
13. Historia del arte II	

ÁREA PROFESIONAL	
1. Diseño de folletos	11. Proyecto de internet
2. Programas de imagen digital	12. Fotografía digital
3. Diseño de portadas	13. Señalización
4. Fotografía de estudio	14. Diseño publicitario
5. Diseño de alfabetos	15. Animación por computadora
6. Diseño de carteles	16. Video I
7. Sistemas de diseño y programación de internet	17. Pre prensa electrónica
8. Fotografía y movimiento	18. Imagen corporativa
9. Símbolos, marcas y logotipos	19. Identidad corporativa
10. Diseño de empaques	20. Interactivos I
21. Video II	25. Diseño editorial II
22. Diseño editorial I	26. Interactivos III
23. Interactivos II	27. Portafolios digitales
24. Portafolios impresos	28. Proyecto de emprendedores
ÁREA METODOLOGICA	
1. Metodología de la investigación	

UNIVERSIDAD MEXICANA

1. Unidad académica: Satélite, Polanco e Izcalli.
2. Plan de estudios: Licenciatura en Diseño Gráfico B. 10 cuatrimestres.
3. Turnos: matutino A, B y C, diurno, vespertino y sabatino.
4. Fuente de información: <https://www.unimex.edu.mx/>
5. Objetivo: formar profesionistas capaces de elaborar mensajes a través de un proceso creativo, con un alto grado de estética, estructura e intención.



Plan de estudios:

PRIMER CUATRIMESTRE	CUARTO CUATRIMESTRE
1. Fundamentos de la comunicación	1. Teoría del color
2. Habilidades de aprendizaje	2. Teoría y técnica de la tipografía
3. Diseño visual	3. Ilustración avanzada
4. Bases del diseño gráfico	4. Planeación de vida y carrera
5. Dibujo del natural	5. Semiótica aplicada al diseño
SEGUNDO CUATRIMESTRE	QUINTO CUATRIMESTRE
1. Formas tridimensionales	1. Desarrollo del pensamiento creativo
2. Dibujo técnico	2. Diseño y comunicación
3. Estrategias de aprendizaje	3. Diseño editorial
4. Cultura estética	4. Mercadotecnia
5. Historia del arte y el diseño	5. Redacción profesional
TERCER CUATRIMESTRE	SEXTO CUATRIMESTRE
1. Teoría conceptual del diseño.	1. Introducción a la publicidad
2. Administración del tiempo	2. Fotografía digital
3. Técnicas del boceto	3. Metodología de la investigación
4. Diseño gráfico por computadora	4. Percepción
5. Elementos de ilustración gráfica	5. Inglés I
SÉPTIMO CUATRIMESTRE	NOVENO CUATRIMESTRE
1. Toma de decisiones y sol. de probabilidad	1. Diseño de envases
2. Producción de audiovisuales	2. Señalética
3. Bases económicas del diseño gráfico	3. Diseño de páginas web
4. Impresión	4. Relaciones humanas y comunicación
5. Inglés II	5. Inglés IV
OCTAVO CUATRIMESTRE	DECIMO CUATRIMESTRE
1. Imagen corporativa	1. Identidad corporativa
2. Multimedia	2. Ética
3. Análisis de medios	3. Prácticas de formación independientes
4. Orientación al trabajo	
5. Inglés III	

UNIVERSIDAD VICTORIA

1. Unidad académica: Campos Coyuya y Ecatepec.
2. Plan de estudios: Licenciatura en Diseño Gráfico. 9 cuatrimestres.
3. Fuente de información:
universidadvictoria.edu.mx/licenciaturas-diseno-grafico
4. Objetivo: formar profesionistas con conocimientos, habilidades, aptitudes y actitudes para solucionar problemas de comunicación visual mediante el análisis de contextos.

5. Adobe Certified Associate: certificación en Dream-wwaver, Flash y Photoshop para la habilitación en el uso de la multimedia digital. Campeonato Internacional Adobe Certified Associate. Inglés Quick Learning.
6. Áreas del plan de estudios: comprende las áreas de diseño, dibujo, expresión, teoría, historia y tecnología.

Plan de estudios:

ÁREA	PRIMER CUATRIMESTRE	SEGUNDO CUAT.
Diseño	1. Composición	1. Color
Dibujo y expresión	2. Dibujo I 3. Geometría I	2. Dibujo II 3. Geometría II
Teoría e historia	4. Historia del arte I 5. Taller de redacción	4. Historia del arte II
Tecnología		5. Informática
Quick learning	6. Inglés	6. Inglés II
Habilidades empresariales	7. Habilidades para hablar en público	
Valores	8. Plan de vida y valores	7. Ética
ÁREA	TERCER CUATRIMESTRE	CUARTO CUAT.
Diseño	1. Iconografía 2. Morfotipografía	1. Texto e imagen 2. Composición tipográfica
Dibujo y expresión		3. Representación gráfica
Teoría e historia	3. Historia del diseño gráfico I	
Tecnología	4. Dibujo vectorial 5. Materiales y herramientas	4. Dibujo bip map
Quick learning	6. Inglés III	5. Inglés IV
Habilidades empresariales	7. Juventud y valores	6. Familia y valores
ÁREA	QUINTO CUATRIMESTRE	SEXTO CUATRIMESTRE
Diseño	1. Identidad Gráfica	1. Cartel
Dibujo y expresión	2. Ilustración	2. Fotografía I
Teoría e historia	3. Teoría del diseño I	3. Teoría del diseño II
Tecnología	4. Formación editorial 5. Sistemas de impresión	4. Páginas web 5. Sistemas de impresión II
Quick learning	6. Inglés V	6. Inglés VI
Valores	7. Amor por México	7. Civildad y buenas costumbres
ÁREA	SÉPTIMO CUATRIMESTRE	OCTAVO CUAT.
Diseño	1. Diseño editorial 2. Etiquetas y envases	1. Infografía 2. Punto de venta
Dibujo y expresión		3. Señalética
Tecnología		4. Multimedia I



Quick learning	5. Inglés VII	5. Inglés VIII
Habilidades empresariales	6. Publicidad y diseño 7. Habilidades en mercadotecnia	6. Administración para el diseño 7. Habilidades empresariales
ÁREA	NOVENO CUATRIMESTRE	
Diseño	1. Imagen global 2. Diseño de exhibidores	
Dibujo y expresión	3. Didáctica	
Tecnología	4. Multimedia II	
Quick learning	5. Inglés IX	
Habilidades empresariales	6. Perfil profesional 7. Habilidades de liderazgo	

UNIVERSIDAD DE ECATEPEC

1. Unidad académica: Ecatepec. Estado de México.
2. Plan de estudios: Licenciatura en Diseño Gráfico. 10 cuatrimestres.
3. Área de conocimiento: Ciencias y Artes para el Diseño.
4. Fuente de información:
http://www.uecatepec.edu.mx/index.php?option=com_content&view
5. Objetivo: formar profesionistas capaces de transmitir ideas de manera visual por medio de colores, figuras e imágenes; desarrollando una sensibilidad visual creativa y formal que se requiere para la construcción de todo mensaje gráfico.

Plan de estudio:

LISTA DE MATERIAS GENERALES	
Animación digital 2D	Medios de comunicación
Animación digital 3D	Modelado en 3D
Apreciación estética	Páginas web animadas
Bases de datos para páginas web	Pre media
Cartel	Principios de fotografía blanco y negro
Comunicación gráfica y audiovisual	Principios de ilustración
Ética profesional del diseñador	Procesos de diseño
Fotografía publicitaria	Producción de publicaciones
Geometría para el diseño	Programación de páginas web
Gestión de páginas web	Proyectos multimedia

Gestión del diseño Imagen global Infografías Seminario de diseño contemporáneo Seminario de proyecto terminal Señalización Serigrafía Sistemas de impresión Taller de composición Taller de comunicación visual Taller de envase y embalaje Técnicas de ilustración 2D Tipografía Tipografía digital Administración Análisis de estados financieros Calidad total Comunicación oral y escrita Desarrollo de productos Dibujo de la figura humana	Publicidad Publicidad y propaganda Retórica de la imagen Emprendedores Estética contemporánea Fotografía el color Historia de la comunicación visual Imagen corporativa Investigación de mercados Mercadotecnia Protocolo de investigación Retoque digital de imágenes Seminario de investigación Semiótica de la imagen Tecn. de información y comunicaciones Teoría de la comunicación Teoría de la imagen visual Teoría de los medios digitales Teoría del color Diseño de páginas web
---	--

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE MÉXICO. UNITEC

1. Unidad académica: Atizapán, Miguel Hidalgo, Iztapalapa, Cuitlahuac, Ecatepec, Toluca.
2. Plan de estudios: Licenciatura en Diseño Gráfico. 9 cuatrimestres.
3. Área de conocimiento: Ciencias y Artes para el Diseño.
4. Modalidad: presencial y ejecutiva.
5. Fuente de Información:
<http://www.unitec.mx/disenio-grafico/>
6. Objetivo: crear soluciones efectivas e innovadoras a las necesidades de diseño y de comunicación gráfica de las organizaciones y de la sociedad en general, mediante el uso eficiente de los distintos medios de expresión visual a su alcance.



Plan de estudios:

PRIMER CUATRIMESTRE	CUARTO CUATRIMESTRE
1. Teoría y aplicación del color	1. Proyecto de diseño editorial
2. Historia del arte	2. Tipografía II
3. Métodos del diseño	3. Diagramación editorial
4. Dibujo de representación	4. Imagen fotográfica I
5. Ciencia y tecnología con humanismo	5. Ilustración para el diseño II
6. Computación básica	6. Pre prensa digital I
	7. Inglés III
SEGUNDO CUATRIMESTRE	QUINTO CUATRIMESTRE
1. Fundamentos del diseño	1. Proyecto de identidad corporativa
2. Historia del diseño gráfico	2. Tipografía III
3. Metodología del diseño gráfico	3. Mercadotecnia
4. Técnicas de representación gráfica	4. Imagen tipográfica II
5. Geometría descriptiva I	5. Campaña publicitaria
6. Diseño digital I	6. Producción de diseño digital I
7. Inglés I	7. Inglés IV
TERCER CUATRIMESTRE	SEXTO CUATRIMESTRE
1. Serigrafía	1. Proyecto de envases y embalaje
2. Tipografía I	2. Procesos de producción industrial
3. Diseño como proceso de comunicación gráfica	3. Punto de venta
4. Dibujo de figura humana	4. Prototipo en tercera dimensión
5. Ilustración para el diseño I	5. Administración de proyectos
6. Diseño digital II	6. Producción de diseño digital II
SÉPTIMO CUATRIMESTRE	OCTAVO CUATRIMESTRE
1. Sistemas de diseño I	1. Sistemas de diseño II
2. Modelo y maquetas	2. Planeación estratégica para el diseño
3. Semiótica	3. Visualizadores y presentadores de espacios
4. Producción de audio	4. Contabilidad y aspectos legales
5. Administración del diseño gráfico	5. Presentación profesional del diseño
6. Producción y edición de video	6. Diseño y programación web
NOVENO CUATRIMESTRE	
1. Sistemas de diseño III	4. Producción de medios audiovisuales
2. Producción de diseño en gran formato	5. Discursos contemporáneos del diseño
3. Diseño y multidisciplinaria	6. Diseño multimedia

UNIVERSIDAD LATINOAMERICANA

1. Unidad académica: Campus Florida, Campus Valle, Campus Norte.

- Plan de estudios: Licenciatura en Diseño Gráfico. Prácticas Profesionales. Tipo C. 8 semestres.
- Área de conocimiento: Diseño y Arquitectura.
- Fuente de información:
<http://www.ula.edu.mx/licenciaturas/disenio-grafico>
- Objetivo: crear, visualizar y producir mensajes gráficos creativos, a través de una visión que combina lo artístico con las necesidades del mercado.

Plan de estudios:

PRIMER SEMESTRE	SEGUNDO SEMESTRE
1. Expresión oral y escrita	1. Aprendizaje y creatividad
2. Fundamentos del diseño	2. Tipografía
3. Comunicación	3. Imagen digital
4. Color	4. Geometría
5. Dibujo vectorial	5. Dibujo
6. Psicología del diseño	6. Historia de la imagen
TERCER SEMESTRE	CUARTO SEMESTRE
1. Desarrollo de proyectos de investigación	1. El hombre y su entorno
2. Iconología	2. Artes aplicadas
3. Dibujo 3D	3. Identidad y marca
4. Semiótica	4. Fundamentos de fotografía
5. Cartel	5. Ilustración
6. Serigrafía	6. Animación 2D
QUINTO SEMESTRE	SEXTO SEMESTRE
1. Calidad empresarial	1. Liderazgo y habilidades de negocio
2. Diseño editorial	2. Lenguaje audiovisual
3. Diseño fotográfico	3. Edición audiovisual
4. Envase	4. Mercadotecnia
5. Sistemas de impresión	5. Promoción y publicidad
6. Autoedición	6. Construcción de textos
SÉPTIMO SEMESTRE	OCTAVO SEMESTRE
1. Ética profesional.	1. Promoción profesional
2. Diseño web	2. Ambientación
3. Tecnología web	3. Proyecto integral
4. Imagen corporativa	4. Postproducción
5. Medios audiovisuales avanzados	5. Infografía
6. Metodología del diseño	6. Administración, costos y presupuesto



UNIVERSIDAD DEL VALLE

1. Unidad académica: Plantel Tlalpan, Coyoacán, Lomas Verdes, Coacalco.
2. Plan de estudios: Licenciatura en Diseño Gráfico. 9 semestres.
3. Área de conocimiento: Carreras en Artes y Bellas Artes.
4. Fuente de Información:
licenciatura+en+diseño+grafico+en+la+uvm
5. Objetivo: formación en el ámbito interdisciplinario; capacita en publicidad, propaganda, periodismo gráfico, industria editorial, del envase, diseño ambiental, de cartel, ilustración, señalización y multimedios e hipermedios de los sectores público o privado.

Plan de estudios:

ÁREA COMUN	ÁREA PROFESIONAL OBLIGATORIA
1. Iniciación al dibujo	1. Intr. al diseño asistido por composición e imág. vec.
2. Principios del diseño	2. Edición digital de la imagen
3. Seminario de historia del arte I	3. Taller de dibujo
4. Teoría y manejo del color	4. Diseño de ediciones digitales
5. Seminario de historia del arte I	5. Expresión gráfica
6. Sem. de historia del arte moderno y contemporáneo	6. Métodos del diseño
7. Fundamentos de Geometría	7. Tipografía
8. Geometría Asistida por Computadora	8. Diseño aplicado a la web
ÁREA PROFESIONAL OPTATIVA	9. Ilustración
1. Animación en tercera dimensión	10. Taller de tipografía
2. Caricatura	11. Animación digital
3. Diseño tridimensional y comercial	12. Tecnología de materiales
4. Edición digital del video	13. Pre prensa digital
5. Escenografía y museografía	14. Producción multimedia
6. Ilustración digital	15. Teorías del Diseño
7. Infografía	16. Costo, producción y aranceles en diseño
8. Paisaje comercial y urbano	17. Consultoría y diseño
9. Serigrafía artística	18. Inv. origen y tendencia del diseño en México
10. Serigrafía comercial	19. Ejercicio profesional del diseño
11. Tecnologías avanzadas en impresión	20. Legislación para el diseño
12. Comportamiento del consumidor	21. Portafolio profesional

13. Publicidad integral	22. Fundamentos de mercadotecnia
14. Escribir para los medios	23. Fundamentos de publicidad
15. Laboratorio de sonido	24. Producción de medios impresos
16. Psicología en la publicidad	25. Taller de imagen
17. Seminario de temas contemporáneos I	26. Laboratorio de producción fotográfica
18. Seminario de temas contemporáneos II	27. Taller de fortalecimiento al egreso
19. Seminario de temas contemporáneos III	28. Composición gráfica
20. Seminario de temas contemporáneos IV	29. Medios gráficos de impacto
21. Seminario de temas contemporáneos V	30. Señalética y señalización
ÁREA SELLO	31. Diseño editorial
1. Habilidades de interacción	32. Diseño aplicado al envase
2. Liderazgo	33. Identidad gráfica corporativa
3. Habilidades de negociación	34. Comunicación visual
4. Identidad e imagen	35. Semiótica y retórica de la imagen
5. Habilidades de influencia	36. Taller de diseño y producción editorial
6. Comunicación efectiva	
7. Desarrollo universitario	
8. Desarrollo humano	
9. Formación cultural	
10. Visión global	
11. Entorno sociopolítico y económico de México	
12. Calidad	
13. Prospectiva	
14. Desarrollo emprendedor	
15. Responsabilidad social	

UNIVERSIDAD ICEL (INTERNATIONAL COLLAGE FOR EXPERIENCED LEARNING)

1. Unidad académica: Coacalco, La Villa, Tlalpan y Zaragoza.
2. Plan de estudios: Licenciatura en Diseño Gráfico. 9 cuatrimestres.
3. Plan académico: escolarizado y Sabatino.
4. Fuente de Información:
<http://www.lic.+diseño+grafico+en+icel>
5. Descripción: generar conceptos para la elaboración de materiales visuales en diferentes medios y técnicas, que



apoyan los procesos de comunicación visual y fortalecen la imagen de un producto o servicio.

Plan de estudios:

AREA DE FORMACIÓN INSTITUCIONAL	
1. Construcción del México actual	3. Desarrollo Sustentable
2. Deontología	4. Lectura, Redacción y Expresión Oral
AREA BÁSICA PROFESIONAL	
1. Computación	6. Análisis del México contemporáneo
2. Metodología de la investigación	7. Matemáticas básicas
3. Estadística	8. Fundamentos contables
4. Administración	9. Tecnologías de la comunicación
5. Planeación estratégica	10. Psicología de las organizaciones
AREA COMPLEMENTARIA	
1. Tipografía clásica y digital	5. Sistemas clásicos, contemporáneo y alternativos de imp.
2. Diseño editorial	6. Tipografía experimental
3. Producción editorial	7. Copy art y grabado
4. Diseño corporativo	
AREA DE FORMACIÓN PROFESIONAL	
1. Historia del diseño	17. Semiótica
2. Teoría del diseño gráfico	18. Fotografía
3. Expresión gráfica	19. Comunicación visual
4. Procesos y técnicas creativas	20. Aplicación de macromedia suit en el diseño gráfico
5. Cromática	21. Aplicaciones de maya en el diseño gráfico
6. Teoría del color	22. Aplicación de adobe suit en el diseño gráfico
7. Bases del dibujo	23. Aplicaciones de autodesk en el diseño gráfico
8. Técnicas del dibujo	24. Medios publicitarios
9. Taller de técnicas del dibujo	25. Publicidad
10. Serigrafía	26. Desarrollo de campañas publicitarias
11. Tipografía	27. Optativa I
12. Aerografía	28. Optativa II
13. Marco legal para el diseño	29. Optativa III
14. Técnicas de producción de medios impresos	30. Optativa IV
15. Sistemas de señalización	31. Optativa V
16. Arte y estética	

CEDVA. LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

1. Unidad académica: Plantel Ecatepec
2. Área de conocimiento: Diseño y Arquitectura.
3. Plan de estudios: Licenciatura en Diseño Gráfico. Tipo C. 9 cuatrimestres.
4. Modalidad de estudios: escolarizado.
5. Fuente de información:
<http://www.grupocedva.com/licDisGrafPlan.html>
6. Descripción: el egresado poseerá los conocimientos que permitan un manejo estético y eficaz de la comunicación, podrá producir adecuadamente los mensajes de comunicación gráfica en distintos sectores.

Plan de estudios:

PRIMER CUATRIMESTRE	SEGUNDO CUATRIMESTRE
1. Dibujo y composición	1. Dibujo de la figura humana
2. Teoría del diseño	2. Procesos de diseño
3. Expresión oral y escrito	3. Materiales y herramientas
4. Antropología del diseño y la com. visual	4. Teoría de la imagen
5. Teoría de la comunicación	5. Comunicación visual
6. Investigación documental	6. Geometría
TERCER CUATRIMESTRE	SEXTO CUATRIMESTRE
1. Desarrollo de presentaciones ejecutivas	1. Desarrollo estratégico de negocios II
2. Publicidad creativa	2. Señalización
3. Fundamentos de mercadotecnia	3. Diseño editorial
4. Diseño vectorial	4. Creación de medios interactivos
5. Principios de programación digital	5. E-branding digital
6. Procesos de administración aplicados al diseño	6. Taller de diseño editorial digital
CUARTO CUATRIMESTRE	SÉPTIMO CUATRIMESTRE
1. Apreciación estética	1. Imagen e identidad corporativa
2. Simbología e iconografía	2. Diseño de empaque y embalaje
3. Tipografía semiótica	3. Taller de prensa
4. Desarrollo de marcas	4. Aplicación de medios digitales
5. Taller de ilustración análoga y digital	5. Taller de video digital
	6. Taller de gráficos en dos dimensiones
QUINTO CUATRIMESTRE	OCTAVO CUATRIMESTRE
1. Desarrollo estratégico de negocios I	1. Marketing político



2. Taller de litografía y serigrafía	2. Desarrollo de impresión digital
3. Tendencias del diseño	3. Desarrollo de story boards
4. Fotografía	4. Taller de diseño web
	5. Taller de gráficos en tercera dimensión
NOVENO CUATRIMESTRE	
1. Derechos de autor y registros de marca	4. Taller de ambientación y escenografía digital
2. Proyecto integral de diseño	5. Taller de efectos especiales
3. Taller de displays	

UNIVERSIDAD DE LAS TRES CULTURAS

1. Unidad académica: Plantel Coacalco.
2. Plan de estudios: Licenciatura en Diseño Gráfico. 9 cuatrimestres.
3. Modalidad de estudios: escolarizado.
4. Fuente de Información:
http://www.utc.mx/disenio_grafico.html
5. Descripción: formar profesionales que desarrollen proyectos de comunicación gráfica y diseñen, administren y evalúen dichos proyectos.

Plan de estudios:

PRIMER CUATRIMESTRE	QUINTO CUATRIMESTRE
1. Teoría del diseño	1. Ilustración I
2. Historia del arte y del diseño I	2. Psicología aplicada al diseño
3. Dibujo	3. Técnicas de impresión
4. Materiales y procesos	4. Señalética
5. Computación	5. Diseño digital IV
6. Metodología de investigación	6. Inglés IV
SEGUNDO CUATRIMESTRE	SEXTO CUATRIMESTRE
1. Estadística	1. Ilustración II
2. Historia del arte y del diseño II	2. Comunicación visual I
3. Dibujo natural	3. Fotografía I
4. Geometría	4. Tipografía
5. Diseño digital I	5. Diseño digital V
6. Inglés I	6. Contexto sociopolítico y económico de México
TERCER CUATRIMESTRE	SÉPTIMO CUATRIMESTRE
1. Teoría de la percepción	1. Comunicación visual II
2. Historia del arte y del diseño III	2. Mercadotecnia
3. Dibujo de la figura humana	3. Diseño editorial I

4. Taller de formas y modelos	4. Multimedia I
5. Diseño digital II	5. Fotografía II
6. Inglés II	6. Diseño digital VI
CUARTO CUATRIMESTRE	OCTAVO CUATRIMESTRE
1. Teoría del color	1. Organización y producción
2. Teoría de la Comunicación	2. Publicidad
3. Semiótica	3. Diseño editorial II
4. Creatividad	4. Multimedia II
5. Diseño digital III	5. Taller de medios audiovisuales
6. Inglés III	6. Serigrafía
NOVENO CUATRIMESTRE	
1. Imagen corporativa	4. Base legal del diseño
2. Diseño de envase y embalaje	5. Ética profesional
3. Diseño publicitario	6. Seminario de investigación



El aprendizaje es experiencia, todo lo demás es información.
Albert Einstein.

