



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA**



**PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO
Modalidad presencial**

Programa

Diseño IV

Clave	Semestre 4º	Créditos 4	Duración	16 semanas	
			Campo de conocimiento	Diseño	
			Etapa	Básica	
Modalidad	Curso (X) Taller (X) Lab () Sem ()			Tipo	T () P () T/P (X)
Carácter	Obligatorio (X) Optativo ()		Horas		
	Obligatorio E () Optativo E ()				
			Semana	Semestre	
			Teóricas	1	Teóricas 16
			Prácticas	2	Prácticas 32
			Total	3	Total 48

Seriación

Ninguna ()

Obligatoria (X)

Asignatura antecedente

Diseño III

Asignatura subsecuente

Ninguna

Indicativa ()	
Asignatura antecedente	
Asignatura subsecuente	

Objetivo general

Desarrollar de manera crítica un lenguaje personal para el diseño de identidades visuales desde una práctica prospectiva, pragmática y experimental. Confrontándose a los retos actuales de la disciplina.

Objetivos específicos

1. Reconocer los elementos que componen la identidad visual.
2. Reflexionar críticamente sobre la base de una amplia perspectiva cultural.
3. Experimentar diferentes metodologías y procesos creativos para el diseño de identidades visuales.
4. Diseñar un lenguaje propio, utilizando recursos formales para el diseño de marcas.

Índice temático

	Tema	Horas Semestre	
		Teóricas	Prácticas
1	Fundamentos técnicos.	3	6
2	Brief.	3	6
3	Desarrollo de identidad.	4	8
4	Estrategias y sistemas de difusión e interacción.	3	6
5	Desarrollo de manual y presentación de entregables.	3	6
Total		16	32
Suma total de horas		48	

Contenido Temático			
Tema	Subtemas		
1	Fundamentos técnicos. 1.1 Introducción histórica. 1.2 Tipos de identidad visual		
2	Brief. 2.1 Fundamentos técnicos. 2.2 Análisis y estructura del brief. 2.3 Elaboración de presupuestos.		
3	Desarrollo de identidad. 3.1 Naming. 3.2 Retícula base. 3.3 Elección y aplicación de tipografía institucional. 3.4 Sistema cromático. 3.5 Elección de materiales y salidas. 3.6 Restricciones normativas.		
4	Estrategias y sistemas de difusión e interacción. 4.1 Redes sociales. 4.2 Estrategias de comunicación en gran formato.		
5	Desarrollo de manual y presentación de entregables. 5.1 Fundamentos técnicos. 5.2 Desarrollo y entrega de proyectos.		
Estrategias didácticas		Evaluación del aprendizaje	
Exposición	(X)	Exámenes parciales	()
Trabajo en equipo	(X)	Examen final	()
Lecturas	(X)	Trabajos y tareas	(X)
Trabajo de investigación	()	Presentación de tema	()
Prácticas (taller o laboratorio)	(X)	Participación en clase	(X)
Prácticas de campo	()	Asistencia	(X)
Aprendizaje por proyectos	(X)	Rúbricas	()

Aprendizaje basado en problemas	()	Portafolios	(X)
Casos de enseñanza	()	Listas de cotejo	()
Otras (especificar)	()	Otras (especificar)	()

Perfil profesiográfico

Título o grado	Licenciado o maestro en diseño gráfico o comunicación visual con experiencia profesional de al menos 3 años.
Experiencia docente	2 años mínimo.
Otra característica	

Bibliografía básica

- Chaves, N. (2010). La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2019). El diseño como storytelling. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Davis, M. (2016). Fundamentos del branding. Barcelona: Parramón.
- Heller, S. y Anderson, G. (2019). El libro de ideas para el diseño de logotipos. Inspiración de la mano de 50 maestros. España: Blume.
- Wheeler, A. (2013). Diseño de marcas. España: Editorial Anaya.

Bibliografía complementaria

- Bierut, M. (2015). How to use graphic design to sell things, explain things, make things look better, make people laugh, make people cry, and (every once in a while) change the world. Londres: Thames & Hudson Ltd.
- Ind, N. y Iglesias, O. (2017). ¡Quiero esta marca!: Cómo construir marcas deseables. Barcelona: Libros de Cabecera.
- Stalman, A. (2015). Brandoffon: El Branding del futuro. México: Gestión 2000.
- Vilchis, L. (2010). Historia del diseño gráfico en México 1910-2010. Ciudad de México: Instituto Nacional de Bellas Artes / Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.