



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
TECNOLOGÍAS PARA LA INFORMACIÓN EN CIENCIAS
Programa de la asignatura

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE LA INFORMACIÓN

Clave:	Semestre: 2º - 3º	Campo de conocimiento: Humanidades digitales	No. Créditos: 6
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórica		Teoría:	Total de Horas
		Práctica:	
		3	0
Modalidad: Curso		3	48
Seriación: No (X) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente:			
Objetivo general: Identificar los elementos básicos que conforman el lenguaje del diseño, y aplicarlos en un espacio digital bidimensional.			
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer los conceptos básicos del lenguaje del diseño 2. Comprender su importancia en términos de una comunicación visual efectiva. 3. Aplicar los conocimientos adquiridos en un producto digital. 			

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Breve recorrido sobre la teoría y la historia del diseño	4	0
2	Elementos morfológicos	12	0
3	Elementos cromáticos	3	0
4	Elementos tipográficos	6	0
5	La composición en el espacio bidimensional	11	0
6	Desarrollo de proyectos	12	0
Total de horas:		48	0

Suma total de horas:	48
-----------------------------	----

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Breve recorrido sobre la teoría y la historia del diseño 1.1 Concepto de diseño 1.2 Historia y fundamentos del diseño occidental 1.2.1 La Bauhaus y la teoría Gestáltica 1.2.2 La revolución industrial 1.2.3 El modernismo 1.2.4 La era de la información
2	Elementos morfológicos 2.1 Punto, línea, plano y volumen 2.2 La forma bidimensional 2.2.1 Forma, textura y proporción 2.2.2 La estructura de composición (centro de interés, peso visual, equilibrio, ritmo, dirección, simetría) 2.2.3 Forma y fondo 2.2.4 Ejercicios de composición visual utilizando software para edición de imágenes
3	Elementos cromáticos 3.1.1 Sistemas y códigos de color 3.1.2 El color sustractivo 3.1.3 El color aditivo 3.1.4 Tono, saturación y luminosidad 3.1.5 Ejercicios de composición visual usando software para edición de imágenes
4	Elementos tipográficos 4.1 Clasificación de tipos 4.2 La tipografía como elemento de comunicación 4.3 La tipografía y la cultura 4.4 La tipografía y la personalidad 4.5 El tipo como imagen 4.6 La tipografía aplicada al diseño de página web 4.7 Ejercicios de composición visual usando software para creación/edición de ilustraciones
5	La composición en el espacio bidimensional 5.1 Retículas 5.2 El orden en la composición visual 5.3 Reticula modular 5.4 Jerarquías y retículas 5.5 El uso de retículas en el diseño de página web 5.6 Ejercicio práctico usando software para creación de páginas web
6	Desarrollo de un proyecto 5.1 Propuesta de un proyecto

- 5.2 Métodos de diseño y procesos de creación
- 5.2.1 El Brief
- 5.2.2 El usuario
- 5.2.3 Técnicas creativas
- 5.2.4 Desarrollo y experimentación
- 5.2.5 La creación de prototipos
- 5.2.6 Evaluación del diseño

Bibliografía básica:

- Ambrose, G y Harris, P. (2006). Color. Barcelona: Parramón
- Ambrose, G y Harris, P. (2006). Imagen. Barcelona: Parramón
- Ambrose, G y Harris, P. (2006). Tipografía. Barcelona: Parramón
- Cross, N. (2011) Design thinking: understanding how designers think and work. Oxford: Berg
- Krause, J. (2015) Color for designers: ninety-five things you need to know when choosing and using colors for layouts and illustrations. San Francisco, California: New Riders
- Samara, T. (2002). Diseñar con y sin retícula. Barcelona: Gustavo Gili
- Tondreau. B. (2009). Layout essentials: 100 design principles for using grids. Barcelona: Art Blume
- Twemlow, A. (2008). ¿Qué es el diseño gráfico? Barcelona: Gustavo Gili

Bibliografía complementaria:

- Burrough, X. (2014) Foundations of digital art and design with the Adobe Creative Cloud. Berkeley, California: New Riders
- Castañeda, W. (2005). Color. Colombia: Universidad de Caldas
- Heller, E. (2004). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona: Gustavo Gili
- Hochman, E. (2002). La Bauhaus. Crisol de modernidad. Barcelona: Paidós
- Lupton, E y Cole Phillips, J. (2009). Diseño gráfico. Nuevos fundamentos, Barcelona: Gustavo Gili
- Meggs, P. (2009) Historia del Diseño Gráfico. España: Grafo Industrias Gráficas
- Vilchis Esquivel, Luz del Carmen. (2010). Historia del Diseño Gráfico en México. México: Conaculta
- Zappaterra, Y. (2014) Diseño editorial: periódicos y revistas. Medios impresos y digitales. Barcelona: Gustavo Gili

Sugerencias didácticas:

- Exposición oral ()
- Exposición audiovisual (x)
- Ejercicios dentro de clase (x)
- Ejercicios fuera del aula (x)
- Seminarios ()
- Lecturas obligatorias (x)
- Trabajo de investigación ()
- Prácticas de taller o laboratorio (x)
- Prácticas de campo ()
- Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

- Exámenes parciales ()
- Examen final escrito ()
- Trabajos y tareas fuera del aula (x)
- Exposición de seminarios por los alumnos ()
- Participación en clase (x)
- Asistencia (x)
- Seminario ()
- Otras: Evaluación de proyectos (x)

Perfil profesiográfico:

Diseñador o comunicador visual con experiencia en página web y docente.

