

		Denominación del Programa: Programa Nacional de Formación Diseño Integral Comunitario	
		Pregrado: T. S. U. Diseño Integral Comunitario Lic. Diseño Integral Comunitario	
Sede: UNEY	Unidad Curricular: Diseño Gráfico	Trayecto: Segundo Trayecto	
	UC: 4	HTA:108	TS: 36 Semanas
Justificación. <p>La importancia social del diseño gráfico. El diseño gráfico es una disciplina que interactúa constantemente en la cultura de una sociedad y es importante que el estudiante comprenda la función que esta área profesional cumple en la sociedad. El estudio del diseño gráfico amerita abordar con objetividad y responsabilidad la función creadora, la función comunicativa y la función formadora que actúa constantemente a través de los objetos gráficos en la sociedad.</p> <p>El estudiante analizará la importancia del diseño gráfico y su función creadora dirigida a las comunidades, las carencias, necesidades y potencialidades que éstas presentan. A través del desarrollo creativo puede diseñar propuestas funcionales y estéticas que contribuyan con el mejoramiento, la resolución de problemas o el fortalecimiento de los valores culturales, educativos, sociales y humanos. Igual importancia tiene el estudio de la función comunicativa del diseño gráfico, la cual facilita la trasmisión de mensajes visuales en los procesos de información. Asimismo, analiza y comprende la importancia de la función formadora a través del diseño gráfico la cual influye en el comportamiento y el desarrollo humano de una sociedad.</p> <p>Vinculación con los programas y líneas de investigación del PNF DIC. El estudio de diseño gráfico le permite al estudiante desarrollar competencias de expresión gráfica necesarias en la formación integral de la disciplina, en sus ejes de mayor incidencia como lo son el diseño industrial, audiovisual, digital, artesanal y diseño de indumentaria y su importancia en los entornos sociales y el impacto en el medio ambiente.</p> <p>Es fundamental que el estudiante observe, visualice, investigue, analice y diseñe contenidos gráficos para las múltiples necesidades que se presentan en un entorno social, los cuales pueden contribuir con la promoción, difusión y formación de la vida cultural de los pueblos, de sus manifestaciones populares, históricas, artísticas y patrimoniales que identifican como colectivo humano. Asimismo, permite el abordaje integral de los contenidos estéticos, simbólicos y formales que conceptualizan un mensaje visual.</p> <p>El desempeño de la actividad gráfica debe asumirse con responsabilidad, ética y pertinencia por su alta incidencia en los comportamientos sociales.</p>			
Actitudes, conocimiento, habilidades, Destrezas, Saberes. <p>Estudia responsablemente las teorías de diseño aplicándolas a través de las leyes de composición gráfica en la elaboración de mensajes y objetos visuales, con la finalidad de diseñar propuestas</p>			
Certificación Secretaria General		Sello	

que contribuyan con la solución y el mejoramiento de problemáticas o carencias comunicacionales, objetuales, audiovisuales o digitales presentes en la sociedad.

Contribuye de forma cooperativa en equipos de estudio para el análisis crítico, proyectual y creativo en la búsqueda de soluciones a las problemáticas o necesidades de información visual y objetual que contengan diseños objetivos y funcionales, diseñados para satisfacer necesidades en las comunidades y su entorno.

Emprende a partir de la planificación, investigaciones sobre necesidades reales de la sociedad para la generación de propuestas estéticas y funcionales de diseño que permitan el mejoramiento de la calidad de vida.

Diseña de manera creativa y objetiva propuestas de mensajes visuales aplicables a los objetos bidimensionales, tridimensionales, audiovisuales, digitales y artesanales, que cumplen con las características funcionales y estéticas requeridas para el uso y disfrute del objeto de diseño.

Contenidos Emergentes Articulados.

LAPSO I

1.- Diseño gráfico:

- Concepto de diseño gráfico. Revisión de opiniones de expertos, teóricos, críticos y diseñadores. Reseña histórica del diseño gráfico: origen, desarrollo y actualidad.
- Teorías que lo fundamentan: teoría de la imagen, teoría del color, la percepción visual, teoría de la comunicación.
- Función social del diseño gráfico. Función creadora, comunicativa y formadora.
- Áreas del diseño gráfico: identidad y comunicación visual, diseño tipográfico, diseño editorial, diseño publicitario, diseño de empaques, diseño multimedia, diseño web.
- El diseñador gráfico, funciones que cumple en la profesión, la pertinencia social de la labor del diseñador para la sociedad.
- Metodología para el diseño.
- Diseño de una propuesta gráfica que defina la disciplina del diseño gráfico.

- La comunicación visual: que es la comunicación visual. Factores que intervienen en la comunicación visual: el emisor, el mensaje visual, el receptor. Códigos que integran el mensaje, el código tipográfico o lingüístico, el código icónico, elementos conceptuales. Niveles del mensaje visual, el nivel representacional, el nivel abstracto y el nivel simbólico. El medio o canal que se utiliza para transmitir el mensaje visual, impreso, digital y audiovisual.
- Diseño y lenguaje. La cultura y el diseño.
- Diseño de un mensaje visual informativo, educativo o de promoción cultural que proponga una solución a un requerimiento de comunicación en la comunidad. Desarrollo creativo, propuesta final.

1. El Signo, el símbolo. La señal. El logotipo, el emblema, la marca.

- Que el signo gráfico, clasificación de los signos. El significante y el significado. La forma gráfica y el concepto.
- Diseño de signos, desarrollo creativo, propuesta final.

Certificación

Sello

Secretaria General

- Que el símbolo, el significante y el significado, factores denotativo y connotativo. La universalidad de los símbolos.
- Diseño de un símbolo personal, institucional o de interés para la comunidad. Desarrollo creativo, propuesta final.
- La señal gráfica, tipos de señales gráficas.
- El logotipo: concepto, elementos que lo integran, desarrollo creativo de un logotipo, utilidad y aplicación de un logotipo.
- Diseño de un logotipo que responda a las necesidades de identificación gráfica de una institución, organización social o actividades culturales, educativas, deportiva, religiosas y de promoción turística. Diagramación, desarrollo creativo, propuesta final.
- El emblema y la marca. Concepto y características.

LAPSO II

2. Principios de diagramación. Las retículas.

- Concepto y función de la diagramación, diagramación de textos, diagramación de texto e imágenes.
- La retícula. Tipos de retículas: de columnas, manuscritos, modular, jerárquica.

3. Elementos de diseño aplicados a sistemas formales de comunicación.

La papelería. El afiche. Materiales promocionales. Folletos y desplegados y catálogos.

- La papelería, función de la papelería, diseño y diagramación de papelería.
- Elementos de la papelería básica: papel tamaño carta, oficio, extra oficio. la factura, el recibo, los sobres, la tarjeta de presentación.
- Diseño de una papelería básica, aplicación de un logotipo, diagramación, desarrollo creativo, propuesta final.

5. El Afiche o Cartel.

- Definición conceptual del afiche o cartel contemporáneo. Referencia histórica: principales creadores. Análisis y visión socio crítica del afiche o cartel.
- Elementos compositivos del cartel: códigos lingüísticos, cromático, icónico, semántico.
- Diagramación de un afiche: requerimiento funcional del afiche o cartel, los formatos, las estructuras, contenido temático, la imagen, los textos, el color, soportes y sistemas de reproducción.
- El afiche o cartel en Venezuela, el cartel político, cultural y educativo.
- Diseño de un cartel. Concepto, desarrollo creativo, propuesta final.
- Materiales promocionales. Los folletos y los desplegados, folletos de productos y servicios, institucionales, educativos, promocionales, de arte, especiales y directorios.
- Diseño de un folleto desplegable.
- El catalogo. Catalogo informativo, ilustrativo, de instrucciones, diagramación, encuadernación.

LAPSO III

6. Programas de Identidad gráfica e imagen institucional.

- Identidad e imagen institucional. Definición. Función de la identidad gráfica e institucional. Programas de identidad.
- Aplicación de la identidad gráfica, normas y controles de aplicación.
- Manual de identidad gráfica e institucional. Función. Diseño y diagramación, redacción de normas y controles, encuadernación, formatos, soportes.

Proyecto: Diseño de un manual de aplicación de identidad grafica e institucional aplicable a una

Certificación	Sello
Secretaria General	

necesidad de regulación de uso de la identidad gráfica.

Experiencias de Formación.

Se empleara procedimientos estratégicos de forma conciente, controlada e intencional como instrumentos que permitan los procesos de conocimiento que fomente el aprendizaje significativo sobre el diseño gráfico. Tipos de conocimientos: cognitivos básicos que son las operaciones y procesos involucrados en el procesamiento de la información como atención, percepción, codificación, almacenaje y memoria. Los conocimientos conceptuales específicos que están conformados por los conocimientos previos que se tienen de hechos, conceptos y principios de diversos temas. Los conocimientos estratégicos que se adquieren con la aplicación de diversas técnicas de aprendizaje y los conocimientos metacognitivo que está referido al conocimiento que se tiene de las cosas, como se hacen y cuáles son los procedimientos para solucionar problemas o situaciones que requieran una propuesta de diseño gráfico.

El docente desarrollará clases participativas a las que los participantes asistirán con informaciones previas de los temas a desarrollar para la construcción de conceptos, análisis de teorías y de propuestas gráficas que ejemplaricen los temas.

Se desarrollaran actividades de talleres en aula y fuera de ella para aplicar las metodologías que permitan la creación objetiva, práctica y estética de propuestas de diseño, con la designación de ejercicios descritos en pautas, con la guía y el asesoramiento y supervisión personalizada para el participante por parte del docente.

Los participantes realizaran actividades de análisis y evaluación grupal de las propuestas desarrolladas en los talleres para fomentar el proceso de percepción, interpretación, realización y toma de decisiones en la selección final de las propuestas de diseño.

Se asignaran temas de investigación grupal e individual para la revisión y estudio de referencias de textos, audiovisuales, digitales y de observación y análisis de situaciones reales en los espacios comunitarios que sirvan de referencia o de objetos de estudio.

Se asignaran trabajos de campo para la selección de problemas o situaciones que requieran propuestas de diseño, creativas, objetivas, prácticas y pertinentes para los grupos sociales.

Los trabajos finales se presentaran ante el grupo de participantes para la fomentar las diversas formas de creación de un diseño.

Se realizaran muestras de diseño gráfico con el fin de interactuar las propuestas con los usuarios y las comunidades.

Evidencias de saberes productivos.

El proceso de evaluación se realizará en tres tipos para evidenciar los saberes de los distintos contenidos programáticos articulados y desarrollados durante los tres lapsos del trayecto.

Heteroevaluación: el docente evaluará en los participantes el aprendizaje significativo respecto a su trabajo, actuación y rendimiento, valorando los criterios de responsabilidad, cooperación, participación, análisis pertinentes, dominio de temas y contenidos, sentido crítico, proceso creativo y propuestas finales de diseño.

Las evaluaciones se realizarán a través de: talleres creativos para el desarrollo de ideas, bocetos preliminares y bocetos depurados, bocetos finales, asesorías y recomendaciones para la concreción de las propuestas. Presentación oral de los trabajos donde se evaluara el dominio del tema y sus contenidos, utilización de la terminología del área, seguridad en el discurso.

Certificación

Sello

Secretaria General

Presentación de propuestas finales en material físico y digital con todos los soportes del proceso del trabajo, la investigación y el desarrollo gráfico (bocetos).

Los participantes realizarán una heteroevaluación de la planificación de los contenidos de la unidad curricular presentada por el docente para la aprobación conjunta. Aplicación de instrumentos de evaluación que permitan la evaluación del desempeño docente.

Coevaluación: se planificarán actividades de participación flexible para que los participantes se evalúen entre ellos, el docente presentará a los participantes los instrumentos o formas de evaluación que les permitan analizar y valorar los aprendizajes logrados a través de las presentaciones de propuestas gráficas, el desempeño y dominio del tema de los compañeros.

Autoevaluación: el docente considerará las formas y el momento de realizar actividades que permitan la autoevaluación de los participantes, introduciendo la práctica de forma gradual hasta que el participante la pueda aplicar con la madurez necesaria para que sea capaz de valorar su desempeño en el proceso de aprendizaje y de los factores que en ellos intervienen.

El docente presentará los criterios que el participante considerará para la autoevaluación. Los orientará en la realización de la autoevaluación para que la desarrollen con seriedad y objetividad.

Todo el proceso de evaluación se realizará de forma cualitativa y cuantitativa.

Referencias.

Calvera, A. y Mallol, M. (1999). *Historiar desde la periferia*. Barcelona, España.

Centro de Arte La Estancia (1996). *Diseño Gráfico en Venezuela 70, 80, 90*. Caracas: DG.

Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. Bolivia: Editorial Design.

Domer, P. (1993). *El Diseño desde 1945*. Barcelona España: Ediciones Destino.

Frascara, J. (1999). *El poder de la imagen. Reflexiones sobre comunicación visual*. Buenos Aires Argentina: Editorial Infinito.

Frascara, J. (2006.) *Diseño Gráfico y Comunicación*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.

González, S. J. (2002). *Identidad Visual Corporativa*. España: Editorial Síntesis.

Morelos, J. (2004). *Carteles Choco Lavacos*. México: Instituto de Artes Pláticas de la Universidad de Veracruz,

Museo de La Estampa y el Diseño C.C.D. (2006). *El Afiche Electoral Presidencial*. Caracas: Fundación Museos Nacionales.

Newark, Q. (2002). *¿Qué es el diseño gráfico?* Ediciones GG. México.

Poter, N. (1999). *¿Qué es un diseñador?* Barcelona España: Piados.

Quentin, N. (2002) *¿Qué es el Diseño Gráfico?* México: Ediciones G.G.

Restany, P. (2003). *Hundertwasser*. Alemania: Taschen.

Certificación

Sello

Secretaria General

Rodriguez, M. L. (2004). *Diseño Estrategia y Táctica*. México: Siglo XXI.

Timathy, S. (2004). *Conceptos básicos de la retícula*. Barcelona, España: Ediciones G. G.

Turnbull, A. y Rusell, N. (1997). *Comunicación Gráfica*. México: Trillas.

Viggiano, E. (2002). *Homo Mercari, el hombre como producto*. Argentina Aereaediciones.:

Fuentes digitales.

<http://foroalfa.org/>

<http://www.golpevisual.com/blog/neville-brody-conferencia-sobre-el-diseno-y-su-aporte-social.html><http://www.interiografico.com>

<http://www.letraslatinas.com>

<http://www.objetual.com/main.htm>

Otras Fuentes.

Visita a las comunidades. Trabajo de campo. Entrevistas

Formación cultural a través del disfrute de las manifestaciones culturales y actividades de recreación y formación como el Cine, el teatro, los Conciertos, seminarios y jornadas sobre diseño.

Certificación	Sello
Secretaria General	