



Guía para el profesor

Fundamentos de diseño gráfico
Clave LSDG2401



Índice

Información general del curso	1
Metodología	2
Evaluación	4
Bibliografía	5
Tips importantes.....	6
Temario	6
Notas de enseñanza	8
Evidencia.....	9

Información general del curso

Modalidades

- Clave banner: LSDG2401
- Modalidad:

Competencia del curso

Desarrollar habilidades representativas y gráficas, considerando los fundamentos de las diferentes teorías y disciplinas del diseño gráfico.





Metodología

Características del curso

- El curso se imparte con la técnica didáctica de **Aula Invertida**.
- Tiene una competencia y tres evidencias (una para cada módulo).
- Está conformado por tres módulos distribuidos en 15 temas que integran su contenido.
- Se desarrollan actividades dentro del aula (individuales o en equipo) y actividades previas que tiene que realizar el alumno para acudir preparado a clase (con excepción de la primera sesión).
- Se aplican exámenes rápidos y exámenes parciales, así como una evaluación final.

Estructura del curso

Tema	Actividad	Actividad Previa
1	1	
2	2	1 (tema 1)
3	3	2 (tema 2)
4	4	3 (tema 3)
5	5	4 (tema 4)
6	6	5 (tema 5)
7	7	6 (tema 6)
8	8	7 (tema 7)
9	9	8 (tema 8)
10	10	9 (tema 9)
11	11	10 (tema 10)
12	12	11 (tema 11)
13	13	12 (tema 12)
14	14	13 (tema 13)
15	15	14 (tema 14)

Modelo didáctico

El modelo educativo de la Universidad Tecmilenio, cuya visión es "formar personas positivas con propósito de vida y las competencias para alcanzarlo", está enfocado en el desarrollo de competencias que distingan a sus alumnos y los capaciten para actuar ante diversos contextos, previstos o impredecibles, dado que vivimos en constante cambio, empoderándolos para ser autoaprendices y para aprender a aprender. Todo esto para su florecimiento humano, tomando en cuenta los elementos del Ecosistema de Bienestar y Felicidad de la Universidad.

Nuestra meta más importante en el aula es lograr un aprendizaje centrado en el alumno, por lo cual, el modelo que seguimos para el diseño e impartición de cursos es también **constructivista**, al presentar un cambio en los roles.

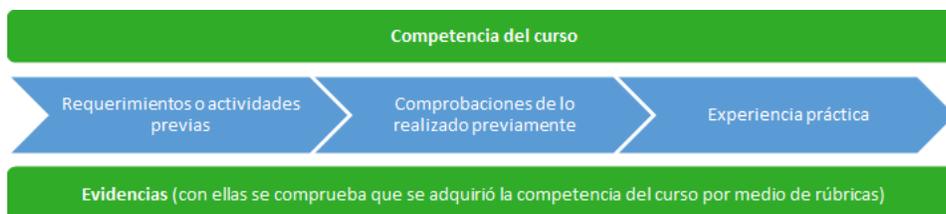
- **Los alumnos** obtienen las bases para hacer una interpretación de la realidad y construir su propio conocimiento, al aprender haciendo (no solamente viendo, escuchando y leyendo).
- **Los profesores**, al ser expertos en su disciplina y trabajar en la industria, aportan su experiencia laboral para guiar a los alumnos y construir ambientes de aprendizaje en contextos reales que los motiven a aprender, enriqueciendo así su experiencia de aprendizaje.

Con esta visión constructivista, se ha incorporado la técnica didáctica de Aula Invertida para apoyar el aprendizaje activo. En seguida se explica la modalidad de este curso.

Modalidad: Aula Invertida con ciclo semanal

Los alumnos, comprometiéndose con su aprendizaje, realizan actividades previas o requerimientos **antes de la clase** para introducirlos a los conceptos que aplicarán en el aula. Para incentivar y evaluar lo realizado antes, los profesores deben desarrollar y aplicar comprobaciones de lo realizado. De esta manera, cuando los alumnos acudan al aula, estarán más preparados para aclarar dudas, explorar, practicar, comprender la experiencia de sus profesores y ser guiados por ellos en la realización de actividades que buscan crear valiosas experiencias y oportunidades para el aprendizaje personal, al involucrar, estimular y retar a los alumnos en el descubrimiento de respuestas.

A continuación, se detallan las fases de esta modalidad.



¿Cómo impartir el curso?

El profesor debe revisar a fondo las actividades antes de que las realicen los alumnos y conocer todos los aspectos teóricos involucrados (capítulos de libros de texto o de apoyo y recursos) para brindar una respuesta o ayuda oportuna a los estudiantes dentro del modelo constructivista. Asimismo, debe indicar a los alumnos la información que requieren estudiar y buscar en internet para llevarla a las sesiones de clase, si se requiere.

A partir del tema 1, los alumnos se prepararán antes de la clase estudiando los temas incluyendo sus recursos y, a veces, tendrán que realizar ejercicio como parte de la actividad previa o del apartado de requerimientos.

El profesor debe desarrollar y aplicar comprobaciones de lo que los alumnos debieron realizar antes y luego iniciar su clase explicando la actividad y una visión de los conceptos más importantes en los que deben enfocar su atención. Considerando esta explicación, los alumnos inician su trabajo y el profesor monitorea su avance (no al frente del grupo, sino caminando entre mesas y a veces sentados con los alumnos para observar su trabajo), tratando de no interrumpir el aprendizaje, pero guiando la actividad para que los alumnos se enfoquen en lo que están haciendo.

Es muy importante que el profesor transmita a los alumnos sus experiencias relacionadas con los temas y aclare dudas.

Los **exámenes parciales se desarrollarán por el profesor impartidor** (considerando el contenido del curso), y pueden ser teóricos o prácticos.



Evaluación

Elemento	Evaluables	Puntos
1	Actividad 1	6
2	Actividad 2	6
3	Avance 1 del proyecto	30
4	Actividad 3	6
5	Actividad 4	6
6	Actividad 5	6
7	Entrega proyecto final	35
8	Presentación proyecto final	5
	Total	100

Bibliografía

➔ Libro de texto

- Dondis, D. (2019). *La sintaxis de la Imagen: introducción al Alfabeto Visual*. España: Gustavo Gill.

➔ Libro de apoyo

- Heller, E. (2020). *Psicología del color*. España: Gustavo Gill.
- Kane, J. (2021). *Manual de tipografía*. España: Gustavo Gill.
- Heller, S., y Anderson, G. (2019). *El libro de ideas para el diseño gráfico: inspiración de la mano de 50 maestros*. Blume.
- Müller, J. (2020). *Sistemas de retículas en diseño gráfico*. España: Gustavo Gill.



Tips importantes

Material de capacitación en la plataforma tecnológica Canvas

- Tutorial digital para profesores: <https://bit.ly/2SbMaNK>
- Tutorial digital para alumnos: <https://bit.ly/35IBnP6>
- **¿En dónde o a quién reporto un error detectado en el contenido del curso?**

Lo puedes reportar a la cuenta atencioncursos@servicios.tecmilenio.mx, pero te pedimos que también reportes sugerencias para el contenido y actividades del curso.

- **¿Quién me informa de la cantidad de sesiones y tiempo de cada sesión en las semanas?**

El coordinador docente te debe proporcionar esta información.

- **¿En qué semanas se aplican los exámenes parciales y el examen final?**

Consulta con tu coordinador docente los calendarios de acuerdo con la modalidad de impartición.

- **¿Tengo que capturar las calificaciones en banner y en la plataforma educativa?**

Sí, es importante que captures calificaciones en la plataforma para que los alumnos estén informados de su avance y reciban retroalimentación de parte tuya de todo lo que realizan en el curso. En banner es el registro oficial de las calificaciones de los alumnos.

Temario

Tema 1	Historia del diseño gráfico
1.1	Cronología del diseño
1.2	Principales exponentes del diseño gráfico
Tema 2	Introducción a las teorías del diseño gráfico
2.1	Definiciones y glosario de diseño
2.2	Principales teorías y sus autores
2.3	Fundamentos del diseño gráfico
2.4	Elementos del diseño gráfico
2.5	Retículas y maquetación
Tema 3	Sistemas compositivos
3.1	Reglas de composición
3.2	Jerarquía visual
Tema 4	Teoría del color

4.1	Fundamentos de la teoría del color
4.2	Psicología del color
4.3	Uso del color en el diseño gráfico
4.4	Gestión del color para la producción digital
4.5	Esquema de colores en los softwares de diseño
4.6	Creación de gamas cromáticas y almacenamiento de muestras
Tema 5	Tipografía
5.1	La teoría y construcción tipográfica
5.2	Selección de fuentes tipográficas
5.3	Diseño de letra
5.4	Lettering y caligrafía
5.5	Diseño de letra digital
Tema 6	Metodología del diseño gráfico
6.1	Metodologías actuales del diseño
6.2	Creación de una metodología propia
Tema 7	Comunicación visual
7.1	Percepción visual del espectador
7.2	Psicología del diseño gráfico
7.3	Impacto psicológico del diseño gráfico
7.4	Los elementos de la comunicación en el diseño
7.5	La codificación del mensaje
Tema 8	Fundamentos del diseño publicitario
8.1	El brief estratégico
8.2	El diseño en la publicidad
Tema 9	Teorías contemporáneas del diseño gráfico
9.1	Teorías del siglo XX
9.2	Teorías del siglo XXI
9.3	Proyección a un punto de fuga
9.4	La inteligencia artificial en el diseño
9.5	Diseño en aplicaciones móviles
Tema 10	Fundamentos de la ilustración digital
10.1	La ilustración vectorial

10.2	La ilustración en mapa de bits
Tema 11	Diseño y sustentabilidad
11.1	Ecodiseño
11.2	Proyectos de diseño sustentables
Tema 12	Diseño de interacción y experiencias de usuario (UI/UX)
12.1	Interfaz y usabilidad
12.2	Experiencia del usuario y pruebas de uso
Tema 13	Ética y aspectos legales del diseño gráfico
13.1	Ética en el diseño gráfico
13.2	Leyes de la propiedad intelectual
Tema 14	Portafolio de diseño
14.1	Desarrollo del portafolio profesional
14.2	Plataformas digitales para portafolios de diseño



Notas de enseñanza

Tema 1 Historia del diseño gráfico

Notas para la enseñanza del tema:

- Es importante que los estudiantes comprendan y exploren trabajos del estilo suizo o estilo tipográfico internacional y detallar sus características.
- Enseña a los estudiantes sobre los diseñadores gráficos más influyentes y sus contribuciones significativas al campo.
- Ayuda a los estudiantes a entender cómo el diseño gráfico refleja y moldea la cultura.
- Se recomienda apoyar al alumno en su actividad semanal.

Tema 2 Introducción a las teorías del diseño gráfico

Notas para la enseñanza del tema:

- Se recomienda ayudar a identificar el punto, línea y contorno en iconos, patrones e ilustraciones.
- Explicar la construcción de retículas de 8, 20 y 32 campos con ejemplos prácticos.
- Anima a los estudiantes a reflexionar sobre sus propias decisiones de diseño y cómo las teorías del diseño gráfico pueden guiar y mejorar su proceso creativo.
- Se recomienda apoyar al alumno en su actividad semanal.

Tema 3 Sistemas compositivos

Notas para la enseñanza del tema:

- Complementa el tema con ejemplos prácticos sobre cómo utilizar el espacio en blanco y peso para crear composiciones atractivas.
- Es importante que el profesor fomente las habilidades críticas y analíticas en los estudiantes mediante el análisis y la crítica de composiciones existentes.
- Ayudar a definir los niveles de la jerarquía visual con un ejercicio rápido.
- Se recomienda apoyar al alumno en su actividad semanal.

Tema 4 Teoría del color**Notas para la enseñanza del tema:**

- Se recomienda discutir el significado que cada estudiante le atribuye a los colores.
- Se recomienda que el profesor enseñe cómo se crean y guardan las paletas de colores en Adobe Color.
- Reforzar las funciones del selector de color y la ventana Muestras en Photoshop e Illustrator.
- Proporciona ejemplos de marcas y campañas de marketing exitosas que utilizan la psicología del color de manera efectiva.
- Es importante ayudar al alumno a comprender el desarrollo de su primer avance de proyecto.

Tema 5 Tipografía**Notas para la enseñanza del tema:**

- Se recomienda emplear una variedad de estrategias que hagan el aprendizaje accesible y relevante para los estudiantes.
- Proporciona ejemplos visuales como anuncios impresos, logotipos y campañas en redes sociales para mostrar la influencia de la tipografía en la comunicación visual.
- Relaciona los conceptos teóricos con experiencias personales de los estudiantes, facilitando su aplicación en la vida cotidiana. Promueve un ambiente de aprendizaje colaborativo donde puedan compartir ideas y opiniones sobre el diseño tipográfico.
- Motiva la exploración de herramientas digitales como Adobe Fonts, Google Fonts, Adobe Illustrator y Fontself para experimentar con diferentes tipografías y técnicas.
- Se recomienda mostrar de diseñadores en acción y facilitar acceso a herramientas de caligrafía para inspirar y motivar a los estudiantes.
- Se recomienda apoyar al alumno en su actividad semanal.

Tema 6 Metodología del diseño gráfico**Notas para la enseñanza del tema:**

- Se recomienda integrar ejemplos contemporáneos y relevantes de metodologías de diseño gráfico, como casos de estudio de empresas reconocidas o proyectos destacados en diversas industrias.
- Anima a los estudiantes a compartir sus puntos de vista y a argumentar sus opiniones basadas en evidencia teórica y práctica.

- Proporciona actividades prácticas donde los estudiantes puedan experimentar la creación de su propia metodología de diseño gráfico. Esto puede incluir ejercicios de brainstorming, prototipado rápido y evaluación de resultados, permitiéndoles aplicar los principios aprendidos de manera creativa y reflexiva.
- Se recomienda apoyar al alumno en su actividad semanal.

Tema 7 Comunicación visual

Notas para la enseñanza del tema:

- Ayudar al alumno a relacionar la teoría con ejemplos cotidianos, tales como experiencias personales o casos del día a día. Por ejemplo, analiza cómo los logos de marcas conocidas utilizan colores específicos para transmitir ciertos mensajes o emociones, y cómo esto influye en las decisiones de los consumidores.
- Facilita discusiones reflexivas como discusiones en grupo donde los estudiantes puedan compartir sus interpretaciones y análisis sobre diseños visuales específicos.
- Se recomienda animar a los estudiantes a investigar tendencias actuales en diseño gráfico.
- Se recomienda apoyar al alumno en el desarrollo del proyecto final.

Tema 8 Fundamentos del diseño publicitario

Notas para la enseñanza del tema:

- Brinda ejemplos prácticos y actuales de campañas publicitarias que utilicen briefs estratégicos bien definidos. Esto ayudará a los estudiantes a entender cómo se aplican los conceptos teóricos en la práctica y cómo un brief adecuadamente estructurado puede influir en el éxito de una campaña.
- Utiliza ejemplos variados que abarquen diferentes medios como impresos, televisión, digital y redes sociales para demostrar la diversidad y la adaptabilidad del diseño publicitario.
- Es importante relacionar los temas con la vida cotidiana de los estudiantes, animándolos a identificar ejemplos de briefs estratégicos en campañas que hayan notado recientemente.
- Promueve un ambiente colaborativo donde los estudiantes puedan trabajar juntos en la creación de briefs ficticios para diferentes productos o servicios.
- Se recomienda apoyar al alumno en la presentación de su proyecto.

Tema 9 Teorías contemporáneas del diseño gráfico

Notas para la enseñanza del tema:

- Anima a los estudiantes a explorar cómo el diseño gráfico se entrelaza con otras disciplinas como la psicología, la sociología, la economía y la tecnología. Esto les permitirá entender cómo el diseño gráfico no solo comunica visualmente, sino que también influye y es influido por diversos contextos culturales y sociales.
- Proporciona estudios de caso y ejemplos concretos para ilustrar estos conceptos en acción.

- Ayuda a los estudiantes a reflexionar sobre cómo sus decisiones de diseño pueden afectar a las comunidades y al medio ambiente y cómo pueden integrar prácticas éticas en su trabajo diario como diseñadores gráficos.
- Se recomienda apoyar al alumno en su actividad semanal.

Tema 10 Fundamentos de la ilustración digital

Notas para la enseñanza del tema:

- Es fundamental que los estudiantes comprendan y dominen una variedad de herramientas y técnicas digitales utilizadas en ilustración. Desde software estándar como Adobe Illustrator hasta técnicas específicas como el uso de tabletas gráficas y programas de pintura digital, los estudiantes deben experimentar con estas herramientas para desarrollar habilidades prácticas y técnicas sólidas.
- Más allá del dominio técnico, enseña a los estudiantes a desarrollar un estilo personal en sus ilustraciones.
- Ayuda a fomentar la experimentación y la autenticidad en la expresión artística.
- Se recomienda apoyar al alumno en su actividad semanal.

Tema 11 Diseño y sustentabilidad

Notas para la enseñanza del tema:

- Se recomienda utilizar estudios de caso de proyectos de diseño exitosos que han incorporado prácticas sostenibles para ilustrar estos principios en acción.
- Realizar la pregunta ¿cuál es la responsabilidad del diseño gráfico en el cambio climático?
- Se recomienda dirigir una lluvia de ideas para generar propuestas de diseño sostenible.
- Se recomienda apoyar al alumno en su actividad semanal.

Tema 12 Diseño de interacción y experiencias de usuario (UI/UX)

Notas para la enseñanza del tema:

- Es crucial enseñar a los estudiantes la importancia de iterar sobre diseños y realizar prototipos rápidos.
- Fomenta un ambiente donde puedan experimentar, recibir retroalimentación y mejorar sus diseños continuamente. Esto no solo refuerza el proceso de diseño iterativo, sino que también prepara a los estudiantes para adaptarse a las necesidades cambiantes del usuario y del mercado.
- Proporciona ejemplos concretos y estudios de caso para ilustrar la aplicación práctica de estos principios en diferentes contextos y plataformas.
- Se recomienda apoyar al alumno en su actividad semanal.

Tema 13 Ética y aspectos legales del diseño gráfico

Notas para la enseñanza del tema:

- Se recomienda fomentar discusiones en grupo para analizar y debatir las posibles soluciones y sus implicaciones éticas.
- Brinda y analiza ejemplos de buenas y malas prácticas éticas en el diseño gráfico.
- Fomenta una cultura de ética y cumplimiento en estudios de diseño y agencias.
- Se recomienda apoyar al alumno en su actividad semanal.

Tema 14 Portafolio de diseño

Notas para la enseñanza del tema:

- Se recomienda ayudar al estudiante a evaluar críticamente su trabajo y el de sus compañeros, identificando fortalezas y áreas de mejora.
- Es importante fomentar un enfoque práctico y orientado a proyectos donde los estudiantes desarrollen su portafolio durante el curso.
- Enseñar a los estudiantes a integrar elementos interactivos y multimedia en su portafolio.
- Mostrar ejemplos de portafolios de diseñadores reconocidos.
- Se recomienda apoyar al alumno en la entrega de su portafolio.



Evidencia

Avance 1

Mencionar a los alumnos que pueden trabajar el proyecto en equipos de dos o tres personas.

Ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades en la creación de mensajes y campañas que promuevan estilos de vida sostenibles de manera efectiva. Es importante que se fomente la investigación de público objetivo, la identificación de barreras psicológicas y culturales para la adopción de comportamientos sostenibles y la creación de estrategias de comunicación persuasivas que puedan motivar y comprometer a la comunidad.

Enseñar técnicas para medir la efectividad de la campaña en términos de conciencia pública, cambio de comportamiento y reducción de impacto ambiental. Incluye el uso de indicadores cuantitativos y cualitativos para analizar el éxito de la campaña y ajustar estrategias según sea necesario.

Ayudar a una creación efectiva de logotipo y un brief completo que incluya todo lo requerido en las instrucciones del avance.

Entrega final

En esta entrega final es importante recordar al alumno que esta es una continuación del avance de proyecto.

Apoyar al alumno en la realización de la serie de diseños que se requieren en esta última entrega. Revisar que se cumpla lo aprendido a lo largo de los temas del curso.

Es importante que el alumno realice la presentación del desarrollo de su proyecto e incentivarlo a utilizar medios interactivos para brindar un trabajo dinámico e innovador.

