

Universidad Autónoma del Estado de México
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales
Licenciatura en Gestión de la Información en Redes Sociales,
2017



Programa de estudio de la unidad de aprendizaje:

Diseño Gráfico

Elaboró: Mtro. Aristides Vergara Blanco

Fecha de
aprobación

H. Consejo Académico
28 de Mayo de 2019
Acta (700)

H. Consejo de Gobierno
28 de Mayo de 2019
Acta (778)

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales



Consejo Académico
PRESIDENCIA



Consejo Académico
SECRETARÍA



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación.	3
II. Presentación del programa de estudios.	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular.	4
IV. Objetivos de la formación profesional.	4
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.	7
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización.	7
VII. Acervo bibliográfico.	8
VIII. Mapa curricular.	9





I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Licenciatura

Licenciatura en Gestión de la Información en Redes Sociales

Unidad de aprendizaje

Diseño Gráfico

Clave

L42934

Carga académica

2

2

4

6

Horas
teóricas

Horas
prácticas

Total de
horas

Créditos

Período escolar en que se ubica

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Seriación

Ninguna

Ninguna

UA Antecedente

UA Consecuente

Tipo de Unidad de Aprendizaje

Curso

Curso taller

Seminario

Taller

Laboratorio

Práctica profesional

Otro tipo (especificar)

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido

No escolarizada. Sistema virtual

Escolarizada. Sistema flexible

No escolarizada. Sistema a distancia

No escolarizada. Sistema abierto

Mixta

Formación común



No presenta



II. Presentación del programa de estudios

La Unidad de Aprendizaje de Diseño Gráfico propone los elementos teóricos y prácticos para generar un discurso visual a través de conceptos gráficos que le permitirán, de forma eficiente, comunicar o complementar mensajes a través de medios visuales.

Esta Unidad de Aprendizaje también pretende ampliar la comprensión de los mensajes visuales que suceden a nuestro alrededor, desde espectaculares, carteles, revistas, señales de tránsito, etiquetas, envases, hasta los contenidos electrónicos que se nos presentan en televisión y sobre todo en internet; todos estos mensajes con la intención de captar en menos o mayor grado la atención del consumidor.

Con esta Unidad de Aprendizaje se pretende que el alumno tenga las herramientas necesarias para conocer y aplicar conocimientos acordes a al Diseño gráfico y así desarrollar e implementar estrategias que le permitan un nivel competitivo en el entorno laboral.

III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:	Sustantivo
Área Curricular:	Arquitectura, diseño y urbanismo
Carácter de la UA:	Obligatoria

IV. Objetivos de la formación profesional

Objetivos del programa educativo:

La Licenciatura en Gestión de la Información en Redes Sociales forma profesionales que contribuyen al progreso social, económico y cultural del país, a través de los siguientes objetivos:

Generales

- Ejercer el diálogo y el respeto como principios de la convivencia con sus semejantes, y apertura al mundo.
- Reconocer la diversidad cultural y disfrutar de sus bienes y valores.
- Convivir con las reglas de comportamiento socialmente aceptables, y contribuir en su evolución.
- Adquirir los valores de cooperación y solidaridad.
- Cuidar su salud y desarrollar armoniosamente su cuerpo; ejercer responsablemente y de manera creativa el tiempo libre.
- Desarrollar la sensibilidad artística como base a la creatividad.





- Ampliar su universo cultural para mejorar la comprensión del mundo y del entorno en que vive, para cuidar de la naturaleza y potenciar sus expectativas.
- Participar activamente en su desarrollo académico para acrecentar su capacidad de aprendizaje y evolucionar con autonomía como Licenciado(a) en Gestión de la Información en Redes Sociales.
- Asumir los principios y valores universitarios, y actuar en consecuencia.
- Emplear habilidades lingüístico-comunicativas de inglés como segunda lengua.
- Desarrollar su forma de expresarse, su creatividad, iniciativa y espíritu emprendedor.
- Desarrollar un juicio profesional basado en la responsabilidad, objetividad, credibilidad y justicia.

Particulares

- Crear sistemas de bases de datos mediante algoritmos, modelos matemáticos y modelos de software; para almacenar, recuperar y procesar datos de la sociedad en red.
- Seleccionar métodos y técnicas cualitativas y cuantitativas en el análisis de datos, comprender su significado, procesarlo y convertirlo en información útil para las organizaciones públicas y privadas.
- Analizar el marco normativo, la seguridad de las TIC y los delitos cibernéticos, para evaluar decisiones y formular soluciones racionales y éticas sobre el uso, acceso y protección de datos e información de la sociedad en red.
- Analizar datos mediante la selección de principios, métodos y técnicas estadísticas, modelos de inteligencia artificial, minería de datos y teoría de juegos; para localizar patrones, identificar tendencias, necesidades y problemáticas de la sociedad en red.
- Investigar mercados a través de métodos cuantitativos y cualitativos para mejorar o innovar productos tangibles e intangibles e identificar oportunidades de negocio en las organizaciones públicas y privadas.
- Desarrollar habilidades tecnológicas mediante el uso de las tecnologías de la información y comunicación, para operar plataformas digitales y comunidades virtuales de la sociedad en red.
- Crear estrategias discursivas mediante la composición editorial y diseño gráfico, para comunicar información, contenido e imagen de personas, productos tangibles e intangibles, organizaciones públicas y privadas en plataformas y redes sociales digitales.
- Gestionar información en las organizaciones públicas y privadas a través del proceso administrativo para tomar decisiones estratégicas en los ámbitos de intervención profesional de los sectores primario, secundario y terciario.



Consejo Académico
PRESIDENCIA



Consejo Académico
SECRETARÍA



- Seleccionar los canales y medios de comunicación para difundir información, promover la identidad, imagen y reputación de personas y organizaciones; así como comercializar productos tangibles e intangibles vía *internet*.
- Colaborar en la formulación de políticas, legislación y lineamientos en torno al acceso, uso y protección de datos e información, para personas y organizaciones públicas y privadas.
- Administrar sistemas de información en plataformas tecnológicas y redes sociales digitales, respetando las políticas, legislación y lineamientos sobre el uso, acceso y protección de datos e información.
- Proponer información para la toma de decisiones en el desarrollo de políticas públicas, para atender necesidades y resolver problemas en materia de planeación y desarrollo urbano, demográfico, educativo, salud, trabajo, seguridad social, vivienda, entre otros.

Objetivos del núcleo de formación:

Desarrollará en el alumno el dominio teórico, metodológico y axiológico del campo de conocimiento donde se inserta la profesión.

Comprenderá unidades de aprendizaje sobre los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para dominar los procesos, métodos y técnicas de trabajo; los principios disciplinares y metodológicos subyacentes; y la elaboración o preparación del trabajo que permita la presentación de la evaluación profesional.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Diseñar discursos visuales mediante herramientas digitales, mensajes y estrategias, para lograr una comunicación congruente con el contexto sociocultural de la sociedad en red.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Elaborar mensajes audiovisuales que permitan optimizar la comunicación de conceptos, organizaciones y productos, de acuerdo con el contexto cultural para el que son destinados. Conocer la teoría y práctica de los elementos básicos del diseño gráfico, aplicados a la comunicación gráfica. Conocer los elementos básicos de la comunicación visual. Conocer las bases de la composición y aplicarlas en el manejo de la forma, el espacio y el color. Conocer diversas técnicas de la comunicación visual. Conocer programas de computación para diseño gráfico y aplicarlos en la producción de productos específicos como papelería de oficina, logotipos e imagnetos, etiquetas, portadas e interiores de CD y carteles.





VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización.

Unidad 1. Diseño y composición

Objetivo: Analizar las bases teóricas del diseño gráfico y la composición visual a través de los principios del lenguaje visual, para generar mensajes efectivos en los públicos meta.

Temas:

- 1.1 Comunicación y el proceso de diseño
- 1.2 Principios de lenguaje y representación visual
- 1.3 Jerarquía y composición gráfica
- 1.4 Sistemas reticulares
- 1.5 La articulación del diseño

Unidad 2. Edición digital de imágenes

Objetivo: Relacionar la edición digital a imágenes a través del uso de software especializado como Photoshop, illustrator, splashup, etc., para el apoyo de estrategias de comunicación en diferentes plataformas digitales y audiovisuales.

Temas:

- 2.1. Entorno de trabajo (área de trabajo y herramientas)
- 2.2. Procesamiento de imágenes (Uso de capas y herramientas sobre la imagen, canales, máscaras, recortes y objetos inteligentes)
- 2.3. Retoque digital y gestión de color

Unidad 3. Diseño vectorial

Objetivo: Crear imágenes digitales a través del uso de software especializado como Illustrator, corel, inkscape, etc), para contribuir en estrategias y campañas de comunicación y publicidad desarrolladas en medios digitales o en canales tradicionales.

Temas:

- 3.1. Entorno de trabajo (área de trabajo y herramientas)
- 3.2. Generación de imágenes (Uso de capas, dibujo y selección de objetos, uso de color)
- 3.3. Dibujo de trazos (Dibujo, modificación y manejo de trazos)
- 3.4. Edición de textos (Inserto y edición de textos, manejo de tipografías, conversión de texto a trazado)





VII. Acervo bibliográfico.

Básico:

Ambrose, Gavin y Paul Harris. (2009). *Fundamentos del diseño gráfico*. México: Grupo Editorial Norma.

Dondis, Donis A. (1990). *La sintaxis de la imagen*. España: Gustavo Gili.

Frascara, Jorge. (2000). *Diseño gráfico y comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Muller-Brockmann (1982). *Sistema de retículas*. Barcelona: Gustavo Gili.

Munari, Bruno. (1990). *Diseño y comunicación visual*. España: Gustavo Gili.

Press, Mike y Rachel Cooper. (2009). *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Swann, Alan, (2002). *Bases del diseño Gráfico*. México: Gustavo Gili.

Swan, Alan. (1993). *Cómo diseñar retículas*. España: Gustavo Gili

Wong, Wucius. (1995). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Complementario:

Swan, Alan. (1993). *El color en el diseño gráfico*. España: Gustavo Gili.

Tondreau, Beth. (2009). *Principios fundamentales de composición: 100 proyectos de diseño con retículas*. España: Blume.

Wong, Wicius. (2002). *Fundamentos del diseño*. México: Gustavo Gili.

Arnheim, Rudolf. (2002). *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador*.

España: Alianza.





VIII. Mapa curricular



Proyecto curricular de la Licenciatura en Gestión de la Información en Redes Sociales (2017)
 Secretaría de Docencia e Dirección de Estudios Profesionales



3.9 Mapa curricular de la Licenciatura en Gestión de la Información en Redes Sociales, 2017

