



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN  
LICENCIATURA: DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

<b>PROGRAMA DE LA ASIGNATURA DE:</b>					
DISEÑO VIII					
<b>IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA</b>					
<b>MODALIDAD:</b>	Curso				
<b>TIPO DE ASIGNATURA:</b>	Teórica – Práctica				
<b>SEMESTRE EN QUE SE IMPARTE:</b>	Octavo				
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	Obligatoria				
<b>NÚMERO DE CRÉDITOS:</b>	8				
<b>HORAS DE CLASE A LA SEMANA:</b>	6	<b>Teóricas:</b> 2	<b>Prácticas:</b> 4	<b>Semanas de clase:</b> 16	<b>TOTAL DE HORAS:</b> 96
<b>SERIACIÓN OBLIGATORIA ANTECEDENTE:</b>	Diseño VII				
<b>SERIACIÓN OBLIGATORIA SUBSECUENTE:</b>	Ninguna				

**OBJETIVO GENERAL**

Proporcionarle al alumno los conocimientos y habilidades para el estudio y producción de los vehículos de comunicación visual en el área de la simbología y los soportes tridimensionales.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Al finalizar el curso, el alumno:

- a) Identificará los principios básicos de la experimentación en el diseño aplicado a la simbología y soportes tridimensionales.
- b) Aplicará el marco metodológico para el diseño aplicado a soportes tridimensionales.

<b>ÍNDICE TEMÁTICO</b>			
<b>UNIDAD</b>	<b>TEMAS</b>	<b>Horas Teóricas</b>	<b>Horas Prácticas</b>
1	Soportes Tridimensionales	12	24
2	Procesos Básicos de Experimentación en el Diseño Aplicado a la Simbología y Soportes Tridimensionales	20	40
	Total de Horas Teóricas	32	
	Total de Horas Prácticas		64
	Total de Horas	96	

## 1. SOPORTES TRIDIMENSIONALES

- 1.1. Antecedentes del Diseño gráfico aplicado a los Soportes tridimensionales.
  - 1.1.1. Definición.
  - 1.1.2. Función Social.
  - 1.1.3. Aplicaciones en la Comunicación Visual.
- 1.2. Clasificación genérica del diseño gráfico aplicado a los Soportes tridimensionales.
  - 1.2.1. Ambientación.
    - 1.2.1.1. Stands.
    - 1.2.1.2. Escenografía.
  - 1.2.2. Exposición.
    - 1.2.2.1. Museografía.
    - 1.2.2.2. Escaparates, aparadores.
    - 1.2.2.3. Demostraciones de producto.
  - 1.2.3. Material didáctico.
- 1.3. Método específico del Diseño gráfico aplicado a los Soportes tridimensionales.
  - 1.3.1. Proceso de identificación.
  - 1.3.2. Proceso de investigación.
  - 1.3.3. Proceso de proyectación.
  - 1.3.4. Proceso de evaluación.

## 2. PROCESOS BÁSICOS DE EXPERIMENTACIÓN EN EL DISEÑO APLICADO A LA SIMBOLOGÍA Y SOPORTES TRIDIMENSIONALES

- 2.1. Áreas de experimentación.
  - 2.1.1. Por aplicación.
    - 2.1.1.1. Medios impresos.
    - 2.1.1.2. Identidad gráfica.
    - 2.1.1.3. Señalización y señalética.
    - 2.1.1.4. Sistemas de identificación.
    - 2.1.1.5. Soportes tridimensionales.
  - 2.1.2. Por su Contenido.
    - 2.1.2.1. Formal.
      - 2.1.2.1.1. Ámbito físico del diseño.
      - 2.1.2.1.2. Ámbito elemental del diseño.
      - 2.1.2.1.3. Ámbito estructural del diseño.
      - 2.1.2.1.4. Ámbito referencial del diseño.
    - 2.1.2.2. Procesos del método específico.
      - 2.1.2.2.1. Proceso de identificación.
      - 2.1.2.2.2. Proceso de investigación.
      - 2.1.2.2.3. Proceso de proyectación.
      - 2.1.2.2.4. Proceso de evaluación.
      - 2.1.2.2.5. Proceso creativo.
    - 2.1.2.3. Por su contexto.
      - 2.1.2.3.1. Psicología de la percepción.

- 2.1.2.3.2. Sociología de las culturas de grupo.
- 2.1.2.3.3. Estética de la representación.
- 2.1.3. Por su relación signo-objeto gráfico.
  - 2.1.3.1. Categoría de asignación.
  - 2.1.3.2. Categoría de designación.
- 2.2. Factores para la experimentación.
  - 2.2.1. Delimitación del campo de experimentación.
  - 2.2.2. Método particular de experimentación.
  - 2.2.3. Parámetros de evaluación.
  - 2.2.4. Reporte de resultados.

## BIBLIOGRAFÍA

---

### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Germani-Fabris, *Fundamentos del proyecto gráfico*, Barcelona, Editorial Ediciones Don Bosco, Nuevas fronteras gráficas, 1973.
- Jones, John, *Métodos de diseño*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1988.
- Mc Cormick, Ernest, *Ergonomía*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1992.
- Müller-Brockman, Josef, *Sistemas de retículas*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1998.
- Munari, Bruno, *Como nacen los objetos*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1997.
- Munari, Bruno, *Diseño y comunicación visual*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1997.
- Satue, Enric, *El Diseño gráfico desde sus orígenes a nuestros días*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1988.
- Selle, Gert, *Ideología y utopía del diseño*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1988.
- Rodríguez Morales, Luis, *Para una teoría del diseño*, México, Editorial Tilde Azcapotzalco, UAM, 1989.
- Wucius, Wong, *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1998.

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Campbell, Peter, *Arte del espacio diseño de interiores mínimos*, Madrid, Editorial Herman Blume, 1988.
- Daucher, Hans, *Visión artística y visión racionalizada*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1978.

### CIBERGRAFÍA

<http://www.thelmatorres.com/>

<http://blog.crowdspring.com/2008/09/logo-design-tutorial-designing-the-qlicks-logo/>

<http://www.nudonation.com/2005/06/26/mi-proceso-para-hacer-un-logotipo/>

## SUGERENCIAS DIDÁCTICAS RECOMENDADAS PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS	UTILIZACIÓN EN EL CURSO
Exposición oral	✓
Exposición audiovisual	✓
Ejercicios dentro de clase	✓
Ejercicios fuera del aula	✓
Lecturas obligatorias	✓
Trabajo de investigación	✓
Prácticas de taller	
Prácticas de campo	
Otras	

## MECANISMOS DE EVALUACIÓN

ELEMENTOS UTILIZADOS PARA EVALUAR EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	UTILIZACIÓN EN EL CURSO
Exámenes parciales	✓
Examen final	✓
Trabajos y tareas fuera del aula	✓
Participación en clase	✓
Asistencia	✓
Exposición de seminarios por los alumnos	

## PERFIL PROFESIOGRÁFICO REQUERIDO PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA

LICENCIATURA	POSGRADO	ÁREA INDISPENSABLE	ÁREA DESEABLE
Comunicación Gráfica ó, Diseño y Comunicación Visual.		Diseño	