

Materia : Teoría del diseño

Semestre:	Curso Básico
Clave:	10842, 20842, 30842, 40842
Área:	Investigaciones Estéticas
Departamento:	Teoría
Tipología:	Teórica
Carácter:	Formativa
Tipo:	Obligatoria
Horas:	Prácticas (0) Teóricas (3)
Créditos:	6
Carreras:	Arquitectura, Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Edificación y Administración de Obras
Elaboró:	Arq. Ma. Dolores Lastras Martínez
Revisó:	D.I. Margarita Ávila Ochoa
Fecha:	Enero del 2000

Presentación de la materia

La materia pretende dar al alumno un apoyo al taller de Diseño Básico, al dar una visión más amplia de los conceptos con los que se trabaja en el taller, para que de esta manera el alumno entienda los principios de diseño desde diferentes puntos de vista, y así le permita reflexionar ante ellos formándole un juicio crítico propio. Pretende introducir al alumno en la teoría del diseño, comprendiendo el diseño como actividad, como proceso y como producto, su importancia como satisfactor de necesidades y como producto cultural.

Objetivo general

Al finalizar el curso el alumno será capaz de emplear el lenguaje visual con un pensamiento lógico y estético. Introducir al alumno en el conocimiento de la naturaleza de la actividad de diseño y el papel del diseñador en la sociedad, así como de evaluar sus planteamientos a través de los principios fundamentales del diseño.

UNIDAD 1

Principios del diseño visual

Objetivo particular:

El alumno conocerá y comprenderá los principios del lenguaje visual, sus elementos y estructura, con la finalidad de aplicarlos al taller de diseño básico.

- 1.1 La percepción visual.
 - 1.1.1 Definición.
 - 1.1.2 El proceso perceptual: estímulo, sensación y percepción.
 - 1.1.3 Mecanismo de la percepción.
 - 1.1.4 Factores que condicionan y determinan la percepción.
 - 1.1.5 Leyes de la percepción visual:
 - A) Contraste.
 - B) Totalidad o inclusividad .
 - C) Pregnancia.
 - D) Equilibrio.
 - E) Semejanza.
 - F) Continuidad.
 - G) Proximidad o Tensión espacial.
 - H) Dirección.
 - I) Cerramiento.
- 1.2 El campo visual y sus atributos.
 - 1.2.1 Definición general.
 - 1.2.2 Teoría del campo de Marcolli: estructura del campo.
 - 1.2.3 Cualidades de las superficies: forma, dimensión y proporción, color y textura.
- 1.3 Diseño de la forma.
 - 1.3.1 Definición de forma. El contraste.
 - 1.3.2 Estructura, configuración, contorno y superficie.
 - 1.3.3 Dimensión, proporción y escala.
 - 1.3.4 Atributos polares.
 - 1.3.5 Sistemas de generación de formas.
 - 1.3.6 Peso psíquico. Equilibrio. Tensión. Dirección, Cerramiento.
 - 1.3.7 Significado de las formas. Carácter. Actitud.
 - 1.3.8 Descomposición armónica del cuadrado. *Tangram*.
 - 1.3.9 La proporción áurea. Descomposición armónica del rectángulo.
- 1.4 Relación entre formas.
 - 1.4.1 Por contacto:
 - A) Vértice con vértice.
 - B) Lado con lado.
 - C) Vértice con lado.
 - D) Curva con vértice.
 - E) Curva con lado.
 - F) Curva con curva.
 - 1.4.2 Por tensión espacial.
 - 1.4.3 Sobreposición parcial o total.
 - 1.4.4 Transparencia.
- 1.5 Principios básicos de la composición.
 - 1.5.1 Definición como concepto y como proceso.
 - 1.5.2 Las Leyes de la Percepción como factores de agrupación.

- 1.5.3 Estructura de la composición: Orden y relación, relación figura –fondo.
- 1.5.4 Estructuras básicas: radial, espina, espina alterna, ramificada, racimo, lineal, líneas paralelas.
- 1.5.5 Niveles de atención.
- 1.5.6 Unidad y variedad.
- 1.5.7 Movimiento.

UNIDAD 2

Color, espacio y ritmo

Objetivo particular:

El alumno conocerá y comprenderá la teoría del color y la textura, las diferentes categorías espaciales, el principio del ritmo y comprenderá la generación de redes espaciales y los sistemas de generación de módulos.

- 2.1 El color.
 - 2.1.1 Luz y contraste.
 - 2.1.2 Acromático – cromático.
 - 2.1.3 Análogos y opuestos.
 - 2.1.4 Escala y gama. Dirección cromática.
 - 2.1.5 Primarios, secundarios, terciarios.
 - 2.1.6 Química, física y psicología del color.
- 2.2 Atributos del color.
 - 2.2.1 Pigmento y cromatismo.
 - 2.2.2 Intensidad.
 - 2.2.3 Saturación.
 - 2.2.4 Valor.
 - 2.2.5 Matiz.
 - 2.2.6 Brillo.
 - 2.2.7 Tono.
 - 2.2.8 Cualidades tonales.
 - 2.2.9 Temperatura del color.
 - 2.2.10 Peso psíquico del color.
 - 2.2.11 El color como significado.
 - 2.2.12 La dinámica del color.
- 2.3 Armonías cromáticas.
 - 2.3.1 Armonías por semejanza.
 - 2.3.2 Armonías por contraste.
 - 2.3.3 Armonías de cálidos y fríos.
 - 2.3.4 Armonías de complementarios.
 - 2.3.5 Armonías de dobles complementarios.
 - 2.3.6 Armonías de grises complementarios.
- 2.4 La textura.
 - 2.4.1 Definición de textura.
 - 2.4.2 Clasificación de las texturas.
 - 2.4.3 Polaridades de las texturas.
 - 2.4.4 Texturas semejantes.
 - 2.4.5 Fenómenos de densificación y rarefacción de la textura.
 - 2.4.6 Componentes.
 - 2.4.7 Texturas mixtas.
- 2.5 El espacio.
 - 2.5.1 Concepto de espacio. El espacio ilusorio.
 - 2.5.2 Indicadores de espacio:
 - A) Paralelas convergentes.
 - B) Contraste y gradación de colores y valores.

- C) Posición del plano de la imagen.
- D) Superposición.
- E) Transparencia.
- F) Disminución de detalle.
- G) Perspectiva atmosférica.
- 2.5.3 El relieve.
- 2.5.4 El volumen. Tipos de volumen.
- 2.5.5 Generación de Espacio.
- 2.6 Ritmos y redes espaciales.
 - 2.6.1 Definición de ritmo.
 - 2.6.2 Ritmo rígido y ritmo libre.
 - 2.6.3 Acronía y sincronía.
 - 2.6.4 Cadencia.
 - 2.6.5 Redes espaciales bidimensionales y tridimensionales.
 - 2.6.6 Módulo, submódulo y supermódulo.
 - 2.6.7 Módulos positivos y negativos.
 - 2.6.8 Módulos en el espacio.

UNIDAD 3

El diseño

Objetivo particular:

Introducir al alumno en la Teoría del Diseño, al objeto de la misma y su contenido, que le permita comprender el diseño como actividad, como proceso y como producto, que conozca los factores que definen el diseño y comprenda la naturaleza del diseño, su importancia como satisfactor de necesidades y como producto cultural.

- 3.1 Definición de Diseño.
 - 3.1.1 Evolución histórica del concepto.
 - 3.1.2 Diversas definiciones actuales.
 - 3.1.3 Diseñar y proyectar.
- 3.2 El diseño como actividad.
 - 3.2.1 La actividad del hombre en la ciencia, arte y tecnología.
 - 3.2.2 El diseño en la actividad del hombre.
 - 3.2.3 El diseño como integración de arte, ciencia y tecnología.
- 3.3 Diseño como proceso.
 - 3.3.1 Diferencia entre proceso y método.
 - 3.3.2 Secuencias paralelas: caja negra (intuitivo), caja de cristal (racional).
 - 3.3.3 Etapas en el proceso de diseño.
 - 3.3.4 ¿Arte o ciencia? El arte de resolver problemas.
- 3.4 El diseño como satisfactor de necesidades.
 - 3.4.1 Necesidades, actividades.
 - 3.4.2 Necesidades primarias y secundarias y su interdependencia.
 - 3.4.3 Necesidad-actividad- requerimiento.
- 3.5 Diseño como producto cultural.
 - 3.5.1 Cultura y civilización.
 - 3.5.2 Influencia de la ubicación histórico-geográfica.
 - 3.5.3 Influencia del acervo propio del diseñador.
 - 3.5.4 Producto necesario, producto socialmente creado, producto de obsolescencia programada.
 - 3.5.5 Producto único, producción en serie.
- 3.6 Diseño como resultado.
 - 3.6.1 Evaluación del resultado en función de las necesidades y la cultura en donde se genera.

- 3.7 Factores que determinan el diseño.
 - 3.7.1 La esencia del diseño (ontología): crear como esencia. Diseño y sus diversos campos de aplicación. Diseño contra copia o disfraz.
 - 3.7.2 La utilidad del diseño: utilidad como proceso, actividad y producto. Papel del diseñador, ventajas y desventajas. Papel del diseñador a través del tiempo. Justificación de la existencia del diseñador (complejidad de problemas, demanda, normalización).
- 3.8 Los valores del diseño.
 - 3.8.1 Lo económico, lo ético, lo social, lo estético, lo útil, lo lógico. Valor de uso, valor de cambio.

Mecánica de enseñanza aprendizaje

El maestro expondrá los temas que considere oportuno, manejando técnicas que permitan al alumno el razonamiento y discusión de los conceptos. Se buscará la aplicación de los conocimientos teóricos en ejercicios y trabajos, que pueden ser encargados de tarea y/o realizados en clases, de acuerdo al programa del maestro. Se recomienda solicitar al alumno la lectura de artículos que apoyen a los conceptos incluidos en el programa y hacer entrega de sus reflexiones al respecto, evitando la elaboración de resúmenes, esto con el fin de desarrollar su capacidad de redacción, análisis y síntesis.

Mecanismos de evaluación

La evaluación deberá llevarse a cabo tomando en cuenta el análisis de lectura, participación en clase, ejercicios de aplicación y examen por unidad.

Bibliografía básica

- DANTZIC, CINTHIA MARIS. *Diseño visual, introducción a las artes visuales*. Editorial trillas, México, 1994.
- DONDIS, D.A. *Sintaxis de la imagen*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1976.
- LAUER, DAVID A. Y PENTAK, STEPHEN. *Design Basics*. Fourth edition, Editorial Harcourt Brace College Publishers, USA, 1990.
- LETELIER, SOFÍA. *Explicaciones de diseño visual*. U.A.S.L.P., San Luis Potosí, 1976.
- LEOS, RAFAEL. *Redes y ritmos espaciales*, Madrid, 1970.
- MUNARI, BRUNO. *Diseño y comunicación visual*, Editorial Gustavo Gili., Barcelona, 1969.
- WONG, WUCIUS. *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Editorial Gustavo Gili., Barcelona, 1985.
- SAUSMAREZ DE, MAURICE, *Diseño básico, dinámica de la forma visual en las artes plásticas*. Editorial Gustavo Gili., México
- ASIMOW, MORRIS. *Introducción al proyecto*. Editorial Herrero. México, 1976.
- BROADBENT, GEOFFREY. *Diseño arquitectónico*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1982.
- LETELIER, SOFÍA. *Metodología del diseño*. Editorial U.A.S.L.P. México 1976.
- MUNARI, BRUNO. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1983.
- MARGARITA J. Y BUXADE C. *Introducción a una teoría del conocimiento del diseño*. Editorial Blume Barcelona, 1973.