

## **Materia : Taller de Síntesis V**

<b>Semestre:</b>	<b>V</b>
<b>Clave:</b>	<b>25972</b>
<b>Área:</b>	<b>Investigaciones Estéticas</b>
<b>Departamento:</b>	<b>Teoría</b>
<b>Tipología:</b>	<b>Práctica</b>
<b>Carácter:</b>	
<b>Tipo:</b>	<b>Obligatoria</b>
<b>Horas:</b>	<b>Prácticas (06) Teóricas (00)</b>
<b>Créditos:</b>	<b>06</b>
<b>Carrera:</b>	<b>Diseño Gráfico</b>
<b>Elaboró:</b>	<b>D.G. Yanina Huguette Herrera Olavid</b>
<b>Revisó:</b>	
<b>Fecha:</b>	<b>Mayo de 2000</b>

### **Presentación de la materia**

Toda comunicación gráfica se desarrolla con un sistema, ya sea para diseñar o para estructurar un mensaje. Por lo tanto la pretensión de la materia es asegurar que utilizando adecuadamente, ordenadamente y estructuralmente un sistema de trabajo, podemos asegurar una comunicación objetiva.

### **Objetivo general**

Al finalizar el curso el alumno estará capacitado para desarrollar un sistema personal de trabajo y emplear las relaciones existentes entre sí, para desarrollar una comunicación gráfica efectiva, manejando una serie de constantes y variantes de acuerdo a las demandas del problema a resolver.

## **UNIDAD 1**

### **Sistemas simples de comunicación gráfica**

#### **Objetivo particular:**

Definición y aplicación de los elementos que componen un sistema simple de comunicación gráfica.

- 1.1 Analizarán los elementos que conforman un sistema.
- 1.2. Conocerán la diferencia entre un sistema simple y un complejo.
- 1.3 Conocerán y aplicarán un método de trabajo.

---

## UNIDAD 2

### Sistemas simples de comunicación gráfica

#### Objetivo particular:

Empleo de las relaciones semánticas, formales y funcionales de un sistema simple.

- 2.1 Conocerán los aspectos formales que definen un sistema (constantes y variables).
- 2.2 Aprenderán la aplicación y variación de los elementos semánticos de un sistema.
- 2.3 Conocerán y descubrirán las limitantes funcionales para llevar a cabo un sistema gráfico.

---

## UNIDAD 3

### Sistemas simples de comunicación gráfica

#### Objetivo particular:

Crearán una estrategia para el desarrollo de un sistema simple.

- 3.1 Aplicará los conocimientos adquiridos con anterioridad para estructurar un sistema simple.
- 3.2 Manejará todas aquellas constantes y variables que el mismo sistema lo permita.

---

### Mecánica de Enseñanza Aprendizaje

Con la asesoría y dirección del profesor asignado, el alumno desarrollará su trabajo interactuando con su asesor, de manera que la retroalimentación profesor-alumno sea lo más importante para el buen desarrollo del proyecto. El profesor cuestionará las propuestas de manera que el alumno sea capaz de tomar decisiones.

---

### Mecanismos de evaluación

A lo largo del semestre existirán 3 calificaciones de proyecto, y cada una de ellas se dividirá en análisis, pre-entrega y entrega final, las que serán entregadas por escrito al alumno, además de una explicación verbal por parte de su asesor. Promediando estos resultados darán la calificación final.

---

## Bibliografía Básica

- JOSEP MÜLLER BROCKMANN. *Sistemas de Reticulas*. Gustavo Gili. Barcelona. 1982
- GERMANI FABRIS. *Fundamentos del proyecto gráfico*.
- GERARD BLANCHARD. *La letra*. Gustavo Gili. España. 1998
- JOAN COSTA. *La imagen Global*. Gustavo Gili. España. 1998
- ROB CARTER. *Diseñando con tipografía 1, 2, 3 y 4*. Editorial Interbooks.
- International Logos y Trademarks*. Editorial Madison Square. 1998-1999-2000
- La imagen corporativa*. Editorial IGG.
- JOSÉ MA. PARRAMÓN. *Así se dibujan letras rótulos y logotipos*. Editorial Parramón .1981
- Revistas Matiz**. 1999
- Revistas Matiz**. 2000
- Revistas Lúdica**. 1999-2000
- Revistas A! Diseño**. 1999-2000
- Revistas HOW**. 1997-2000
- Manuales de identidad**