

**UNIVERSIDAD DE PUERTO RICO EN HUMACAO**  
**DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN**  
**PROGRAMA DE BACHILLERATO EN ARTES**  
**CON CONCENTRACIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN**

**PRONTUARIO CURRICULAR**

**I. Título:**

Introducción al Diseño Gráfico

**II. Codificación del curso**

COMU-3010

**III. Número de horas/créditos/laboratorio**

Tres (3) créditos; Cinco (5) horas de contacto por semana

Dos (2) horas conferencia y tres (3) horas laboratorio por semana

Conferencia: Treinta (30) horas

Laboratorio: Cuarenta y cinco (45) horas

**IV. Pre-requisitos, corequisitos y otros requerimientos**

Ningún pre-requisito ni co-requisito

**V. Descripción del curso**

El curso es requisito para los/as estudiantes del área de énfasis en diseño gráfico del programa de Bachillerato en Tecnologías de la Comunicación.

Se estudian las bases teóricas y prácticas del diseño gráfico y se discuten y aplican las guías fundamentales del orden estético, el análisis de los elementos del diseño gráfico y las reglas generales para su aplicación. Se destaca la importancia del color y la tipografía como recursos gráficos y se relaciona al estudiante con la aplicación de éstos en los diferentes medios de comunicación gráfica. Se hace énfasis en la fase práctica, en el estudio crítico y en el diseño de medios sencillos de comunicación gráfica. Se desarrollan destrezas para facilitar y agilizar el proceso de la composición gráfica. Finalmente, se aplica lo aprendido a través del uso de la computadora y la introducción al manejo de programas de edición.

**VI. Objetivos del curso**

Al finalizar el semestre de estudio y práctica los estudiantes podrán:

1. Distinguir diseño gráfico de otras áreas del saber dentro del campo de comunicación.
2. Distinguir las funciones del diseñador/a gráfico, el/la artista gráfico y el/ la comunicador/a gráfico.

3. Distinguir los diferentes períodos de desarrollo del diseño gráfico.
4. Aplicar los conceptos y elementos del diseño a las tareas asignadas.
5. Explicar las principales teorías sobre el color y sus implicaciones en la fotografía, la televisión, y los diferentes medios gráficos.
6. Escoger la armonía de color más adecuada para los trabajos gráficos.
7. Entender la importancia de la tipografía en el diseño gráfico, conocer y distinguir las distintas familias tipográficas, su anatomía y cómo se complementan entre ellas.
8. Utilizar correctamente los materiales y herramientas para la creación de un diseño gráfico básico.
9. Analizar los posibles efectos al aplicar los principios que rigen el empleo de los elementos del diseño.
10. Analizar diferentes trabajos gráficos producidos comercialmente o en clase desde la perspectiva de la estética, la composición gráfica y la comunicación social.
11. Entender y manejar, de manera introductoria, un programa de manipulación fotográfica.
12. Diseñar un trabajo final aplicando los conceptos aprendidos.
13. Valorar la necesidad de la honestidad académica.
14. Demostrar compromiso con la equidad, la diversidad social y la conservación del planeta

## **VII. Bosquejo de contenido y distribución del tiempo**

- |                                                                                                       |                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| 1. Historia del diseño gráfico:                                                                       | <b>4 horas conferencia</b> |
| a) Diseño y comunicación gráfica                                                                      |                            |
| b) Origen y evolución de la comunicación gráfica                                                      |                            |
| c) La Revolución Industrial y las vanguardias del arte, la imprenta, y su efecto en el diseño gráfico |                            |
| d) La Revolución Cibernetica y el desarrollo del diseño gráfico moderno                               |                            |

**2. Leyes y materiales básicos:****2.1 Teoría de las leyes de la Gestalt aplicadas al diseño gráfico:****2 horas conferencia**

- a) Proximidad
- b) Similaridad
- c) Continuidad
- d) Figura-fondo
- e) Simetría
- f) Pregnancia-equilibrio

**2.2 Materiales y herramientas básicas para la creación de****diseños gráficos:****1 hora conferencia**

- a) Soportes o superficies
- b) Pintura y/o pigmentos
- c) Instrumentos de ejecución (descripción, diferencias, efectos y usos de cada uno)

**3. Fundamentos que rigen el diseño gráfico:****7 horas conferencia**

- a) Composición y estética:
  - Elementos, principios y recursos gráficos
- b) Comunicación gráfica:
  - Lenguaje, comunicación, cultura, sociedad y género
- c) Recursos, materiales, técnicas y tecnologías

**4. Elementos básicos del diseño gráfico:****5 horas laboratorio**

- a) teoría del color luz
- b) teoría del color pigmento (rueda del color, armonías del color, escalas cromáticas y acromáticas, efecto psicológico del color)
- c) los valores
- d) las líneas
- e) las formas
- f) el tamaño, las proporciones y los espacios
- g) las texturas
- h) relación de los elementos con los principios y recursos gráficos
- i) realización de ejercicios gráficos

## j) análisis y selección de trabajos gráficos

5. Estudio y aplicación de los principios que rigen el empleo de los elementos del diseño gráfico, y que se usan como recursos para crear tensión visual y efectos psicológicos y expresivos, por ejemplo:

**5 horas laboratorio**

- a) repetición y alternación
- b) armonía y contraste
- c) gradación
- d) predominancia
- e) unidad
- f) equilibrio (balance)
- g) relación de los principios con los elementos y recursos gráficos
- h) realización de ejercicios gráficos.
- i) Análisis y selección de trabajos gráficos producidos por los/las estudiantes.

6. Examen **2 horas conferencia**

7. Estudio y aplicación de los recursos gráficos que contribuyen a la efectividad de una imagen:

**5 horas laboratorio****5 horas conferencia**

- a) ritmo y movimiento
- b) tensión visual
- c) centro de interés
- d) perspectiva
- e) relación de los recursos con los elementos y principios gráficos
- f) realización de ejercicios gráficos
- g) Crítica y selección de los ejercicios realizados por las/las estudiantes.

8. Examen **2 horas conferencia**

9. Medios digitales y manipulación fotográfica: **2 horas conferencia**  
**4 horas laboratorio**

- a) Introducción a programas de edición de imágenes.
- b) Del concepto a la idea:
  - 1. la importancia de la tormenta de ideas
  - 2. la importancia del boceto para la producción de un diseño digital.

9. El diseño y la comunicación gráfica: **5 horas conferencia  
6 horas laboratorio**
- a) La tipografía y los mensajes gráficos
    - elementos y estilos tipográficos
    - el color en tipografía y su efecto
  - b) Diversidad y equidad social y la comunicación gráfica.
  - c) Evaluación y comparación de trabajos comerciales y trabajos realizados en clase
  - d) Elaboración de un proyecto realizado a mano que aplique los conocimientos aprendidos en clase.
  - e) Traducción a computadora del proyecto realizado a mano.

## **VIII. Estrategias instruccionales**

Se utilizarán las conferencias ilustradas y las demostraciones de aplicaciones de los materiales, los instrumentos y las herramientas básicas para el análisis y práctica del diseño.

## **IX. Recursos mínimos disponibles o requeridos**

Recursos requeridos y disponibles: El Departamento de Comunicación cuenta con un laboratorio de Diseño Gráfico.

El/la estudiante necesitará adquirir para este curso:

- libreta de dibujo
- libreta de pintura de acuarela
- conjunto de lápices de carbón
- conjunto de lápices de color
- conjunto de pinturas de acrílico (colores básicos)
- conjunto de pinceles
- dos (2) "card boards"

## **X. Estrategias de evaluación**

- |                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| • Dos (2) exámenes parciales         | 20% |
| • Trabajos de análisis               | 20% |
| • Ejercicios de aplicación           | 25% |
| • Dos (2) proyectos gráficos finales | 30% |
| • Participación                      | 5%  |

**Total 100%**

## XI. Sistema de calificación

Se utilizará la escala tradicional de calificación:

100% a 90% = A  
80% a 89% = B  
70% a 79% = C  
60% a 69% = D  
0% a 59% = F

## XII. Bibliografía

Armstrong, H. (2009). *Graphic Design Theory: Readings from the Field*. NJ: Princeton Architectural Press.

*Conceptos de Diseño: Introducción al Diseño*. Recuperado el 30 de marzo, de: <http://www.newsartesvisuales.com/funda/FUNDA1.HTM>.

Dabner, D. (2006). *Diseño Gráfico: fundamentos y práctica*. Barcelona: Blume.

*Diseño Gráfico, Evolución y Tendencias*. Recuperado el 30 de marzo de 2008, de : <http://www.fotonostra.com/grafico/index.htm>

Faulkner, A. & Chavez, C (2018). *Adobe Photoshop CC: Classroom in a Book*. USA: Adobe Press.

Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación* Buenos Aires: Infinito.

*Introducción al Diseño Gráfico*. Recuperado el 30 de marzo de 2008. de: <http://www.desarrolloweb.com>.

Klein N. (2001). *No Logo: El poder de las marcas*. Barcelona. Editorial Paidós. \*

Lauer, D & Pentak, S (2000). *Design Basics* (4<sup>th</sup> ed.) Orlando, FL: Harcourt: Brace College Publishers.

Lupton E. & Coll Phillips, J. (2016). *Diseño Gráfico: Nuevos Fundamentos*. 2 ed. NJ: Princeton Architectural Press.

Lupton E. & Coll Phillips, J.(2014). *Graphic Design Thinking (Design Briefs)*. NJ: Princeton Architectural Press.

Meggs, P. B. (2000). *Historia del Diseño Gráfico*. McGraw Hill. 3ra.

### Edición.

*Nueve en Red.* Recuperado el 30 de marzo de 2008, de: <http://nueve.com.mx>.

Ricard, A. (2000). *La aventura creativa: las raíces del diseño.* Barcelona: Editorial Ariel. (Clásic)

Satué, E. (2006). *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días.* Madrid: Alianza.

Slavio, J. (2016). *Photoshop: The Ultimate Beginners' Guide to Mastering Adobe Photoshop in 1 Week.* USA: independently published.

Stone, T.L. (2006). *Color Design Workbook.* Gloucester, MA.: Rockport.

Swann, A. (2004). *Bases del Diseño Gráfico.* (6ta. edición). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

*Tu remanso/ Teoría de la Gestalt.* Recuperado el 30 de marzo de 2008, de: <http://www.turemanso.com.ar/fuego/psi/gestalt.html>.

Twemlow, A. (2002). *Qué es el diseño gráfico. Manual de Diseño.* Barcelona: Ediciones Gustavo Gili.

Villafaña Gómez, G. (2003). *Educación Visual. Conocimientos básicos para el diseño.* México: Trillas.

Willoughby Design Group.(2006). *Diseño de Catálogos y Folletos 4.* Editorial Gustavo Gili.

### **Derechos de estudiantes con impedimentos:**

La UPR en Humacao cumple con las leyes ADA (Americans with Disabilities Act) y 51 (Servicios Educativos Integrales para Personas con Impedimentos) para garantizar igualdad en el acceso a la educación y servicios.

Estudiantes con impedimentos: informe al (la) profesor(a) de cada cursos sobre sus necesidades especiales y/o de acomodo razonable para el curso, en la tarjeta de información de la primera semana y visite la Oficina de

Servicios para la Población con Impedimentos (SERPI) a la brevedad posible. Se mantendrá la confidencialidad.

### **Política de compromiso institucional con la diversidad**

La Universidad de Puerto Rico en Humacao no discrimina por razones de edad, sexo, raza, color, nacionalidad, origen o condición social ni por ideas políticas, religiosas e impedimentos físicos o mentales o por condición de veteranos.

Descripción, objetivos y contenido revisados el 5 de junio de 2019 por la Dra. Marcia Pacheco. Objetivos revisados por Dra Marcia Pacheco y Prof. Hilda Muñoz en noviembre de 2018. Revisado en marzo de 2006 por la profesora Eneida Rodríguez-Delgado. Objetivos revisados por M.T. Rodríguez en noviembre de 2007 y aprobados por facultad del Departamento el 18 de marzo de diciembre de 2007.

### Anejo a prontuario Introducción al Diseño Gráfico

#### **XIII. Impacto presupuestario**

El curso no tiene impacto presupuestario más allá de la adquisición de nuevos materiales bibliográficos. Los costos de esta adquisición están contemplados en el presupuesto del Programa de Bachillerato en Artes con Concentración en Tecnologías de la Comunicación.

La Biblioteca de la UPRH necesita adquirir (7) siete de los (12) doce libros de la bibliografía para este curso. El costo aproximado de adquirir estos libros es de \$349.00. El renglón de recursos bibliográficos de la propuesta cuenta con \$11,000 para los primeros 3 años de implantación del Programa y \$3,000 para cada uno de los años subsiguientes.

#### **XIV. Justificación**

El curso es requisito del Programa de Bachillerato en Artes con Concentración en Tecnologías de la Comunicación. El diseño gráfico es una de las áreas que el/la experto/a en multimedios debe dominar. La variedad de herramientas digitales disponibles para el diseño hace aún más necesario el dominio de los fundamentos del diseño por parte del/la profesional de la comunicación.

A continuación se presenta una alineación entre los objetivos de este curso, los objetivos del Programa de Bachillerato en Artes con Concentración en Tecnologías de la Comunicación y las competencias de comunicación según la agencia acreditadora, Accrediting Council on Education in Journalism and Mass Communication:

**Alineación entre objetivos del curso Introducción al Diseño Gráfico, el perfil del/la egresado/a y las competencias de comunicación del ACEJMC**

<b>Objetivos del curso Introducción al Diseño Gráfico IDG</b>	<b>Perfil Egresado/a Programa de Bachillerato PEB</b>	<b>Competencias de Comunicación según ACEJMC (CC)</b>
1. Distinguir diseño gráfico de otras áreas del saber dentro del campo de comunicación. <b>PEB 1, 2, 6,7,8,9,12 CC 1,2,3,4 y 7</b>	1 Analizará e interpretará los procesos de comunicación y difusión de mensajes en los medios de comunicación masiva y en las nuevas tecnologías de información y comunicación	1. Conocer y aplicar principios de libertad de prensa, incluyendo el derecho a disentir, a vigilar y criticar al poder, a reunirse y peticionar por el reparo de agravios.
2. Distinguir las funciones del diseñador/a gráfico, el/la artista gráfico y el/la comunicador/a gráfico. <b>PEb 1, 2, 3,, 6, 7, 8,9, 12 y13 CC 1,2,3,4 y 7</b>	2. Aplicará los conocimientos y las destrezas aprendidas sobre las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la creación y difusión de mensajes.	2. Conocer la historia y el papel de los profesionales e instituciones en la conformación de las comunicaciones.
3. Distinguir los diferentes períodos de desarrollo del diseño gráfico. <b>PEB 1 al 7, 9, 12 y13 CC 1 al 9</b>	3. Solucionará de forma ética, creativa y emprendedora problemas sociales, económicos y culturales de la sociedad puertorriqueña desde la perspectiva de la comunicación.	3. Conocer la diversidad de grupos en la sociedad global en relación a las comunicaciones.
4. Aplicar los conceptos y elementos del diseño a las tareas asignadas. <b>PEB 1 al 13 CC 2 al 11</b>	4. Aplicará correctamente los conocimientos y las destrezas aprendidas del español en forma oral y escrita.	4. Conocer y aplicar teorías sobre el uso y presentación de la información e imágenes.
5. Analizar los posibles efectos al aplicar los principios que rigen el empleo de los elementos del diseño. <b>PEB 1, 2, 3, 9 , 12 y 13 CC 1 al 7 y 9</b>	5. Aplicará correctamente los conocimientos y las destrezas aprendidas del inglés en la comprensión de mensajes.	5. Conocer principios éticos propios de la profesión y buscar éticamente la verdad, la exactitud, la justicia y la diversidad.
6. Explicar las principales teorías sobre el color y sus implicaciones en la fotografía, la televisión, y los diferentes medios gráficos. <b>PEB 1 al 3, 6, 7, 9 , 12 y 13 CC 1 al 8</b>	6. Analizará e investigará el rol social de los medios de comunicación y de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.	6. Pensar en forma independiente, crítica y creativa.
7. Escoger la armonía de color más adecuada para los trabajos gráficos. <b>PEB 1 al 3, 6, 7, 9 , 12 y 13 CC 1 al 8</b>	7. Explicará la influencia de los medios de comunicación de masas y las nuevas tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo del país.	7. Realizar investigaciones y evaluaciones de información propias de las profesiones de la comunicación.
8. Utilizar correctamente los materiales, instrumentos y herramientas adecuadas para la creación de diseños gráficos básicos. <b>PEB 10, 11 y 13 CC 5 al 9 y 11</b>	8. Planificará en equipo, procesos de solución de problemas y decisionales.	8. Escribir en forma correcta y clara en estilos apropiados a las profesiones de la comunicación, y a los públicos y propósitos de los mensajes.
9. Analizar diferentes trabajos gráficos producidos comercialmente o en clase desde la perspectiva de la estética, la composición gráfica y la comunicación social. <b>PEB 10, 11 y 13 CC 5 al 9 y 11</b>	9. Relacionará la comunicación y las nuevas tecnologías de la información y comunicación con diferentes campos del saber humano.	9. Evaluar críticamente su propio trabajo al igual que el de otros/as en cuanto a exactitud, justicia, claridad, corrección gramatical y estilo apropiado.
10. Planificar una comunicación gráfica que represente algún aspecto de diversidad y equidad social. <b>PEB 1, 2, 4, 5, 8, 9, 10 ,11 y 12 CC 1 al 8</b>	10. Diseñará y producirá mensajes para diferentes medios de comunicación y para las nuevas tecnologías de la información y comunicación.	10. Uso apropiado de conceptos de números y estadísticas.

## Introducción al Diseño Gráfico

11. Diseñar un trabajo final aplicando los conceptos aprendidos. <b>PEB 1 al 5 y 8 al 13 CC 1 al 11</b>	11. Manejará equipos y programas necesarios en la producción para los medios de comunicación y las nuevas tecnologías.	11. Uso apropiadote las herramientas y tecnologías propias de las profesiones de la comunicación.
12. Valorar la necesidad de la honestidad académica <b>PEB 1 al 5 y 8 al 13 CC 1 al 11</b>	12. Apreciará y aplicará los valores éticos y estéticos de la disciplina de la comunicación.	
13. Demostrar compromiso con la equidad, la diversidad social y la conservación del planeta <b>PEB 1 al 3 y 6, 8, 12 y 13 CC 1 al 9 y 11</b>	13. Demostrará actitud positiva hacia su continua formación profesional como comunicador/a.	
	14. Diseñar mensajes multimediales (para televisión, radio digital e Internet) que demuestren la capacidad del estudiantado en el área de gráfica.	
	15. Producir mensajes multimediales (para televisión, radio digital e Internet) que demuestren la capacidad del estudiantado en el área de gráfica.	