



## *DIPLOMADO EN DISEÑO GRÁFICO*

### **PROGRAMA DE TALLER Y DOSIFICACIÓN**

*Centro Fray Bartolomé de Las Casas  
Convento San Juan de Letrán. La Habana*

#### **I. IDENTIFICACIÓN**

Asignatura | DIPLOMADO EN DISEÑO GRÁFICO

Nivel | Postgraduado.

Régimen | Anual.

Total de horas: 148 horas.

Frecuencia: 2 encuentros/semana.

Duración: 2 semestres/37 semanas/148 hrs.

Vigencia | Año 2018/2019

#### **II. PRESENTACIÓN**

El Diplomado en Diseño Gráfico se presenta como una alternativa de superación postgraduada para aquellos estudiantes con habilidades en el tratamiento gráfico y la producción simbólica. Se inscribe dentro de una estructura docente teórico-práctica, que transita a través de la problematización de conceptos y postulados, apoyados en la solución de ejercicios sobre las principales interrogantes del diseño de comunicación visual. El mismo, constituye en sí un taller formativo, dirigido a complementar los estudios específicos relacionados con el campo artístico, por lo cual sirve de ámbito para la reflexión académica colectiva en torno al diseño y el arte.

La metodología propuesta para el desarrollo de las actividades es de elaboración conjunta, explicativo-ilustrativa, investigativa y de crítica individual y colectiva. Los tipos de clase propuestos son la conferencia y el taller, que permiten enfocar, ejercitar y valorar el desarrollo de la disciplina desde un enfoque significativo, haciendo especial atención en la búsqueda y la adquisición progresiva de habilidades relativas al proceso creativo. Se favorece, además, el intercambio de ideas e información, que enriquece la experiencia proyectual de todos sus integrantes.

Se propone que los ejercicios sean integradores y dinámicos. Se recomienda la interacción a partir de los problemas cotidianos o de las dinámicas sociales actuales, que vinculen las técnicas más diversas y variadas, siempre y cuando el ejercicio no pierda su esencia. De igual manera, se propone



como medios de enseñanza, la utilización de materiales diversos de acuerdo a la idea a desarrollar: revistas, libros, fotografías, imágenes digitales y videos, entre otros.

Como medio de expresión, el diseño permite el enriquecimiento y la superación de quienes lo realizan y de quienes lo aprecian. Como actividad intelectual del hombre, amplía el ámbito de lo humano, lo que posibilita como recurso intermedio, la utilización de lenguajes estéticos y de códigos bien definidos para dar respuesta a los problemas de nuestra cotidianidad. Como proceso integral de educación, permite alcanzar un nivel mayor de abstracción, creatividad, gusto, intercambio de expresiones y de valores individuales y sociales. Por otra parte, el Diplomado en Diseño Gráfico aporta el estudio de los sistemas formales y comunicativos, además de permitir otras formas de representación gráfica y un sistema de pensamiento lógico, ayudado por los avances tecnológicos.

El programa del Diplomado en Diseño Gráfico tiene como propósito esencial, servir de guía a los profesores que lo imparten, planteando los objetivos, contenidos temáticos y actividades genéricas para desarrollar en el curso, así como los aspectos metodológicos, de evaluación y valores que desarrollar en el estudiante. Contiene la bibliografía básica que servirá de apoyo didáctico al profesor en el aprendizaje del estudiante. Las unidades temáticas están diseñadas de manera que vinculen los contenidos, saberes y grados de complejidad del diseño, de una manera consecutiva y exponencial. Está diseñado de manera que permita la vinculación con el resto de las actividades y zonas del conocimiento que desarrollan los estudiantes en otras áreas formativas. Por esta razón, el programa está enfocado de manera que los estudiantes puedan dar solución a sus propias inquietudes, acercándolos mediante un grupo de ejercicios específicos a los procesos particulares de esta actividad profesional.

### **III. OBJETIVOS**

Los objetivos planteados para el Diplomado en Diseño Gráfico son:

#### **OBJETIVOS GENERALES**

- Desarrollar conocimientos particulares y sistematizados sobre sistema forma en obras de carácter visual y su aplicación diferentes soportes de comunicación visual.
- Desarrollar hábitos y habilidades necesarias para el fortalecimiento de la creación visual a partir de la vinculación con diferentes disciplinas.
- Desarrollar valores éticos, morales, estéticos y culturales que fortalezcan la identidad y la cultura nacional.

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Conocer las posibilidades y diversidades de los medios gráficos para su aplicación.



- Desarrollar en el estudiante habilidades en el uso de software, que le permitan vincular los fundamentos teóricos con la práctica.
- Estudiar el color, sus dimensiones, psicología y el empleo de estos en una pieza de comunicación visual.
- Estudiar la tipografía, sus características generales, las diferentes familias y su posible empleo en una pieza de comunicación visual.
- Aplicar los conocimientos del diseño, así como sus fundamentos, leyes y principios en la realización de ejercicios.
- Desarrollar una metodología en el proceso de diseño.

#### **IV. CAPACIDADES, HABILIDADES, APTITUDES, ACTITUDES QUE SE ESPERAN EN EL ESTUDIANTE**

##### *Capacidades*

- Observación de los fenómenos estéticos y de la realidad.
- Comprensión de los procesos generales que intervienen en el Diseño Gráfico.
- Capacidad de estructuración del espacio bidimensional y tridimensional.
- Solución de problemas específicos desde la visualidad del Diseño Gráfico.
- Comprensión de la importancia del trabajo individual y del trabajo en equipo en el diseño.

##### *Habilidades*

- Uso de herramientas, métodos de trabajo y materiales básicos para la producción de diseños de comunicación visual.
- Aplicación de los conocimientos adquiridos en la solución de problemáticas de comunicación visual.

#### **V. CONTENIDOS TEMÁTICOS**

Los contenidos se dividen en cinco unidades temáticas que estudian: 1) Recursos Básicos para diseñar, 2) Historia del Diseño I, 3) Ejercicio Integrador de Envase, 4) Tipografía, 5) Identidad Corporativa y 6) Historia del Diseño II.

Plan Temático	Mes	Semestre	Horas de clases			
			Teóricas	Prácticas	Críticas	Total
Unidad. Temáticas						
I. Recursos Básicos para diseñar	Oct.	1er	4	-	-	<b>4</b>
II. Historia del Diseño I	Nov.	1er	10	8	2	<b>20</b>
III. Ejercicio Integrador de Envase	Dic / Ene.	1er	8	32	4	<b>44</b>
IV. Tipografía	Ene / Feb.	2do	10	10	2	<b>22</b>
V. Historia del Diseño II	Marz.	2do				
VI. Identidad Corporativa	Abr / May	2do	4	22	4	<b>56</b>
VII. Ejercicio Integrador	May/ Jun	2do	6	18	4	<b>28</b>
			42	90	16	<b>148</b>

#### **UNIDAD I. Recursos Básicos para diseñar**

Introducción al diseño de comunicación visual. Conceptos básicos del diseño. Funciones del diseño gráfico. El color en el Diseño Gráfico: su significado. La infografía o el periodismo visual. Retícula y composición en página.

Ejercicio

#### **UNIDAD II. Historia del Diseño I**

Orígenes del diseño. Tendencias del diseño en el siglo XIX. La imagen seriada y la fotografía. Crítica y reforma al diseño. El movimiento Arts and Crafts y el Art Nouveau.

Ejercicio

#### **UNIDAD III. Ejercicio Integrador de Envase**

El envase y su diseño. Tipos de envase. Principales materiales.



Ejercicio.

#### **UNIDAD IV. Tipografía**

La tipografía y su evolución histórica. Sistemas de escritura. Los caracteres manuscritos. Evolución del alfabeto. Los caracteres impresos. La tipografía en el siglo XIX, XX y XXI. Definición de tipografía. Constantes de una fuente tipográfica. Variables visuales. Morfología y legibilidad. Las partes de la letra. Principales familias tipográficas. La legibilidad y el contraste tipográfico. Ejercicio.

#### **UNIDAD V. Historia del Diseño II**

Inicios del siglo XX. Las vanguardias artísticas y el Racionalismo. El art Decó y el diseño de entreguerras. Tendencias de los cincuenta y sesenta: Estilo tipográfico internacional, gráfica conceptual y arte Pop. Diseño postmoderno. Nuevos enfoques del diseño de comunicación visual en el siglo XXI.

Ejercicio.

#### **UNIDAD VI. Identidad Corporativa**

El signo y sus clasificaciones: icono, símbolo y signo. La identidad visual: Logotipo, isotipo e isologotipo. Manual de identidad y aplicaciones.

Ejercicio

#### **UNIDAD VII. Ejercicio Integrador**

Este módulo se desarrollará por los profesores de la UNSTA.



#### **ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE SUGERIDAS**

1. Preguntas orales valorativas y seminarios.
2. Diseño de una infografía.
3. Diseño de una doble página de periódico o revista.
4. Diseño de un envase por encargo.
5. Diseño de un cartel tipográfico
6. Diseño de una composición tipográfica con contraste visual.
7. Prueba escrita de Historia del Diseño I.
8. Diseño de cartel a partir de tendencias del diseño.
9. Diseño de identidad y aplicaciones de una empresa real.

#### **ACTIVIDADES COLATERALES SUGERIDAS**

1. Vinculación de las actividades y ejercicios del Diplomado con las correspondientes a otros o áreas del Centro (carteles promocionales para conferencias, catálogos de exposiciones, etcétera).
2. Organización, montaje y participación en exposiciones en el Centro o fuera del mismo.
3. Visitas guiadas a museos y exposiciones de plástica y de Diseño Gráfico.
4. Invitación a profesionales del diseño a ofrecer conversatorios y conferencias en las clases.

#### **EVALUACIÓN**

La evaluación del estudiante se hará a partir de los trabajos presentados en cada ejercicio, el proceso de trabajo desarrollado para la realización del mismo y su defensa en los seminarios, todo lo cual será valorado sobre 10 puntos (de los cuales 6 puntos es la nota mínima para el aprobado).

En el criterio de evaluación se tendrá en cuenta, además de los objetivos del ejercicio, la asistencia a clase, la participación del alumno en la misma, los niveles de los conocimientos adquiridos a partir de las respuestas, la definición de conceptos desde un lenguaje técnico.

#### **BIBLIOGRAFÍA**

Abreu, Miriam. *Recursos básicos para el Diseño de estructuras formales*, Forma, La Habana, 2003.

Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual*, Alianza, Madrid, 1981.

Bermúdez, Jorge. *Gráfica y comunicación visual*, Logos, La Habana, 2002.



- Chaves, Norberto. *El oficio de diseñar*, Gustavo Gili, Barcelona, 2001.
- \_\_\_\_\_. *La imagen corporativa*, Gustavo Gili, Barcelona, 1988.
- Chaves, Norberto y Espinosa, Arnulfo. *Logotipos y fondos gráficos*, Editorial Logos, La Habana, 2015.
- Costa, Joan. *Identidad Corporativa*. Gustavo Gili, Barcelona, 2002.
- Dondis, Donas A. *La Sintaxis de la Imagen*, 14va. edición, Gustavo Gili, Barcelona, 2000.
- Frascara, Jorge. *Diseño gráfico y comunicación*, Infinito, Buenos Aires, 1993.
- García, Mario. *Diseño y Remodelación de Periódicos*, Pablo de la Torriente, La Habana, 1989.
- Gombrich, Hochberg y Black. *Arte, Percepción y Realidad*, Paidós Comunicación, Barcelona, 1976.
- Iglesias, Roberto. *Algunas experiencias sobre diseño gráfico*, Centro Fray Bartolomé de Las Casas. La Habana, 2003.
- Kapr, Albert. *101 Reglas para el Diseño de Libros*, Empresa Editoriales de Cultura y Ciencia, La Habana, 1985.
- López, Elmer. *Redes y ritmos espaciales*, ISPJAE, La Habana, 1985.
- Muñiz, Mirta. *Publicidad: mito y realidad*, Pablo de la Torriente Brau, La Habana, 1990.
- Puertas, César. *Diccionario de Diseño Gráfico*, Sitiographic, Madrid, 2004.
- Pumphrey Richard. *Elements of Art*, Prentice-Hall, New Jersey, 1996.
- Ricardo, Illa y Seoane. *Diccionario Técnico de las Artes Gráficas*, Empresa de las Artes Gráficas, La Habana, 1976.
- Sanz, Carlos. *El libro del color*, Alianza, Madrid, 2003.
- Satué, Enric. *El diseño gráfico, desde los orígenes hasta nuestros días*, Alianza, Madrid, 1988.
- Scott, Robert Gillam. *Fundamentos del Diseño*, Adagio, La Habana, 2003.
- Swann, Alan. *Bases del diseño gráfico*, Pirámide, Madrid, 1987.
- Vigotski, Lev. *Pensamiento y lenguaje*, Edición Revolucionaria, Instituto del Libro, La Habana, 1976.
- Vilches, Lorenzo. *La lectura de la imagen. Prensa, cine, televisión*, 3ra. edición, Paidós, Barcelona, 1990.
- Wong, Wuicius. *Fundamentos del*