



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**  
**PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN**  
**DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**  
**Programa de la asignatura**

Seminario de Teoría del Diseño y la Estética

<b>Clave:</b>	<b>Semestre:</b> 2º	<b>Campo de conocimiento:</b> Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	<b>No. Créditos:</b> 6
<b>Carácter:</b> Obligatoria		<b>Horas</b>	<b>Horas por semana</b>
<b>Tipo:</b> Teórico		<b>Teoría:</b> 3	<b>Práctica:</b> 0
			3
<b>Modalidad:</b> Seminario		<b>Duración del programa:</b> 16 semanas	
			48

**Seriación:** No ( x ) Sí ( ) Obligatoria ( ) Indicativa ( )

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

**Objetivo general:**

Analizar los principios conceptuales, filosóficos y contextuales de la práctica del diseño, así como en el marco teórico particular de la comunicación visual con el fin de generar una base de conocimientos que permita sustentar proyectos de diseño y comunicación visual.

**Objetivos específicos:**

1. Analizar los principios conceptuales que rigen al diseño.
2. Analizar los fundamentos estético-filosóficos que influyen en el diseño y en la cultura visual
3. Aplicar los conocimientos adquiridos para fundamentar argumentos relacionados con el diseño.
4. Identificar las relaciones de la práctica profesional del diseño en el contexto social, el universitario y el interdisciplinario.
5. Analizar la interacción de la teoría con la práctica en los procesos del diseño.
6. Reconocer el panorama general teórico-metodológico de la comunicación visual y de sus especialidades.

**Índice Temático**

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Elementos del diseño y del proceso comunicativo	16	0
2	Principios estéticos en el diseño	16	0
3	El contexto interdisciplinario del diseño y la comunicación visual	8	0
4	Marco teórico del diseño gráfico en la comunicación visual	8	0
<b>Total de horas:</b>		48	0
<b>Suma total de horas:</b>		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Elementos del diseño y del proceso comunicativo</p> <p>1.1 La unidad <i>forma-función</i> en el diseño.</p> <p>    1.1.1 La condición estética del diseño y la comunicación visual.</p> <p>    1.1.2 Utilidad del diseño y la comunicación visual.</p> <p>1.2 El carácter proyectual e interdisciplinario del diseño.</p> <p>    1.2.1 La articulación entre la teoría y la práctica en los proyectos de diseño.</p> <p>1.3 El modelo básico de la comunicación.</p> <p>1.4 Signos, códigos e imagen.</p> <p>1.5 Las reglas del discurso.</p> <p>    1.5.1 Semántica</p> <p>    1.5.2 Sintáctica.</p> <p>    1.5.3 Pragmática.</p> <p>1.6 Funciones de los diseños.</p> <p>    1.6.1 Estético-formales.</p> <p>    1.6.2 Indicativas.</p> <p>    1.6.3 Simbólicas.</p>
2	<p>Principios estéticos en el diseño</p> <p>2.1 El concepto de estética.</p> <p>2.2 La conciencia estética en la cultura visual.</p> <p>    2.2.1 Albores de la conciencia estética.</p> <p>    2.2.2 La invención de una teoría estética.</p> <p>2.3 Distinción entre lo estético y lo artístico.</p> <p>2.4 Las categorías estéticas.</p> <p>    2.4.1 Lo bello y lo feo.</p> <p>    2.4.2 Lo cómico y lo trágico.</p> <p>    2.4.3 Lo sublime y lo grotesco.</p> <p>    2.4.4 Lo típico y lo trivial.</p> <p>2.5 El sentido de identidad de los diseños.</p>
3	<p>El contexto interdisciplinario del diseño y la comunicación visual</p> <p>3.1 Relaciones del diseño con otras formas de conocimiento.</p> <p>    3.1.1 Arte.</p> <p>    3.1.2 Artesanía.</p> <p>    3.1.3 Ciencia.</p> <p>    3.1.4 Tecnología.</p> <p>3.2 Relaciones interdisciplinarias en el proceso del diseño.</p> <p>    3.2.1 Diseño y ciencias naturales.</p> <p>    3.2.2 Diseño y ciencias formales.</p> <p>    3.2.3 Diseño y ciencias humanas.</p> <p>3.3 Formación académica y práctica profesional.</p> <p>    3.3.1 Influencias pedagógicas en la enseñanza del diseño.</p> <p>    3.3.2 Concepciones metodológicas para los procesos creativos (caja negra y de cristal, teorías de la creatividad, inteligencias múltiples)</p> <p>    3.3.3 Enseñanza del diseño en México y sus diferentes enfoques (técnico, artesanal, artístico, tecnológico, mercadológico, intelectual).</p> <p>3.4 La responsabilidad social del diseño profesional.</p>

4	<p>Marco teórico del diseño gráfico en la comunicación visual</p> <p>4.1 La práctica social del diseño y la comunicación visual.</p> <p>4.1.1 Campos de aplicación (información, persuasión, educación, administración).</p> <p>4.1.2 Medios y contextos (urbano, arquitectónico, objetual, virtual).</p> <p>4.1.3 Ámbitos de socialización (habitacional, ocupacional, cultural y recreativo).</p> <p>4.1.4 Sectores (público, privado y ejercicio libre).</p> <p>4.2 Marcos teóricos generales por campo de especialidad del diseño y la comunicación visual.</p> <p>4.2.1 Editorial.</p> <p>4.2.2 Fotografía.</p> <p>4.2.3 Iconicidad y entornos.</p> <p>4.2.4 Ilustración.</p> <p>4.2.5 Multimedia.</p> <p>4.3 Enfoques teóricos del diseño y la comunicación visual.</p> <p>4.3.1 Enfoques ideológicos (Funcionalismo, Estructuralismo y Marxismo).</p> <p>4.3.2 Enfoques filosóficos del diseño (Funcionalista y Formalista).</p> <p>4.4 Teorías aplicables en los procesos de diseño.</p> <p>3.2.1 Ergonomía.</p> <p>3.2.2 Proxémica.</p> <p>3.2.3 Psicología de la percepción.</p> <p>3.2.4 Taxonomía.</p> <p>3.2.5 Axiología.</p> <p>4.5 Las teorías aplicables en el análisis de la imagen y del discurso del objeto-diseño.</p> <p>4.5.1 Semiótica.</p> <p>4.5.2 Hermenéutica.</p> <p>4.5.3 Retórica.</p> <p>4.5.4 Iconología.</p> <p>4.5.5 Comunicología.</p> <p>4.6 Marco filosófico del diseño.</p> <p>4.6.1 Visión cosmogónica.</p> <p>4.6.2 Visión epistemológica.</p> <p>4.6.3 Visión sociológica.</p> <p>4.6.4 Visión psicológica.</p> <p>4.6.5 Visión antropológica.</p> <p>4.6.6 La causa ética del diseño.</p>
---	---

**Bibliografía básica:**

- Acha, J. (1988). Introducción a la teoría de los diseños. México: Trillas.
- Acha, J. (2011). Los conceptos esenciales de las artes plásticas. México: Ediciones Coyoacán.
- Baudrillard, J. (1999). El sistema de objetos. México: Siglo XXI.
- Berger, P.L. y Luckmann, T. (2006). La construcción social de la realidad (20ª. reimp.). Buenos Aires: Amorrortu.
- Bürdek, B. E. (1994). Diseño, historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili.
- Calvera, A. (ed.) (2007). De lo bello de las cosas. Barcelona: Gustavo Gili.
- Daucher, H. (1978). Visión artística y visión racionalizada. Barcelona: Gustavo Gili.
- Esqueda, R. (2000). El juego del diseño. México: UAM-Xochimilco.
- Flusser, V. (2002). Filosofía del diseño. La forma de las cosas. Madrid: Síntesis.
- Frascara, J. (1988). Diseño Gráfico y Comunicación. Buenos Aires: Infinito.
- González Ochoa., C. (2007). El significado del diseño y la construcción del entorno social. México: Designio.
- Hall, E. T. (2001). La dimensión oculta (20ª ed.). México: Siglo XXI.
- Heskett, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana. México: Gustavo Gili.
- Ibañez, F. (2008). Reflexiones paratextuales sobre Cultura, Comunicación y Diseño. Madrid: Biblioteca de

<p>Diseño.</p> <p>Llovet, J. (1979). Ideología y metodología del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Martín Juez, F. (2002). Contribuciones para una antropología del Diseño. España: Gedisa.</p> <p>Munari, B. (1980). Diseño y comunicación visual (6ª ed.). Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Paoli, A. (1980). Comunicación. México: Edicol.</p> <p>Rodríguez Morales, L. (1989). Para una teoría del diseño. México: Tilde.</p> <p>Sánchez Vázquez, A. (1980). Filosofía de la praxis. México: Grijalbo.</p> <p>Tudela, F. (1985). Conocimiento y Diseño. México: Universidad Autónoma Metropolitana, Xoximilco.</p> <p>Vilchis, L. (2000). Metodología del Diseño. Fundamentos teóricos. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Artes Plásticas.</p> <p>Walker, J. y Chaplin S. (2002). Una introducción a la cultura visual. Barcelona: Octaedro-EUB.</p>	
<p><b>Bibliografía complementaria:</b></p> <p>Bosch, R. (1972) El trabajo material y el arte. México: Grijalbo.</p> <p>Díaz Polanco, H. (2006). El laberinto de la identidad. México: Universidad Nacional Autónoma de México.</p> <p>Figuroa, Carlos (2000). Creatividad, Diseño y Tecnología. México: Plaza y Valdés.</p> <p>González Ochoa, C. (1990). Crítica a la metodología del diseño. México: Universidad Autónoma Metropolitana.</p> <p>Gurierrez, M.; Dussel, E.; de Antuñano, J.; Danel, F.; Toca, A.; Pardinas, F.; Ocejo, M.; Prieto, D.; Elizondo, I.; Alonso, V.; Kaspé, V.; de Carmona, M.; Ríos Zertuche D.; Albertos, P.; Santos, F.; de Lassé, L.; Torre V. y Shuitz, F. (1977). Contra un diseño dependiente: un proyecto para la autodeterminación nacional. Diseño: Ruptura y alternativas. México: Edicol.</p> <p>Morin, E. (2001). Los siete saberes necesarios en la educación del futuro, México: UNESCO.</p> <p>Munari, B. (1993). Cómo nacen los objetos. México: Gustavo Gili.</p> <p>Prieto Castillo, D. (2005). Diseño y Comunicación. México: Coyoacán.</p> <p>Sexe N. (2002). Diseño.com. Buenos Aires: Paidós.</p> <p>Tapia, A. (2004). El diseño gráfico en el espacio social. México: Designio.</p> <p>Zimmermann, Y. (1998). Del Diseño. Barcelona: Gustavo Gili, Barcelona.</p>	
<p><b>Sugerencias didácticas:</b></p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula ( )</p> <p>Seminarios ( )</p> <p>Lecturas obligatorias (x)</p> <p>Trabajo de investigación (x)</p> <p>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ( )</p> <p>Prácticas de campo ( )</p> <p>Otras: Aprendizaje basado en proyectos ( )</p>	<p><b>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</b></p> <p>Exámenes parciales ( )</p> <p>Examen final escrito ( )</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos (x)</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario ( )</p> <p>Otras: Evaluación de proyecto ( )</p>
<p><b>Perfil profesiográfico:</b></p> <p>Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.</p>	