

Universidad Autónoma del Estado de México

Facultad de Arquitectura y Diseño

Licenciatura en Diseño Gráfico



**Guía pedagógica:
Temas Selectos de Diseño Gráfico
Diseño de Joyería**

Elaboró: M. en D. Laura María de los Ángeles González García Fecha: 18 de Sep. del 2017
L.D.I. Martha Susana Andrade Mayer
Dr. En A. Linda Emi Oguri Campos

Fecha de
aprobación

H. Consejo académico

H. Consejo de Gobierno



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía pedagógica	5
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	5
IV. Objetivos de la formación profesional	5
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	6
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización	7
VII. Acervo bibliográfico	15
VIII. Mapa curricular	17



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Facultad de Arquitectura y Diseño

Licenciatura

Licenciatura en Diseño Gráfico

Unidad de aprendizaje

Temas Selectos de Diseño Gráfico

Clave

Carga académica

0

4

4

Horas teóricas

Horas prácticas

Total de horas

Créditos

Período escolar en que se ubica

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Seriación

Ninguna

Ninguna

UA Antecedente

UA Consecuente

Tipo de Unidad de Aprendizaje

Curso

Curso taller

Seminario

Taller

Laboratorio

Práctica profesional



Otro tipo (especificar)

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido

No escolarizada. Sistema virtual

Escolarizada. Sistema flexible

No escolarizada. Sistema a distancia

No escolarizada. Sistema abierto

Mixta (especificar)

Formación común

Formación equivalente

Unidad de Aprendizaje



II. Presentación de la guía pedagógica

El propósito de esta guía pedagógica es integrar conocimientos teóricos de diseño y tecnológicos para el desarrollo de proyectos de Diseño, en este caso en particular en el ámbito de la joyería.

En esta Unidad de Aprendizaje el docente empleará estrategias de enseñanza como: clase magistral, donde el alumno conocerá y comprenderá los alcances que tienen el ramo de la joyería; mediante la demostración se ilustrará al alumno el proceso, la práctica o el ejercicio; investigación con tutoría con el apoyo de la web para apoyar y ampliar el conocimiento del alumno; proyecto para integrar de forma metódica los aprendizajes y competencias adquiridos y la discusión con la finalidad de exponer los diferentes puntos de vista y argumentación de las opiniones propias y colectivas.

El alumno aplicará estrategias de aprendizaje que le coadyuvaran en su formación y como lo establece el perfil de egreso regirse por un sentido ético, estético y humanista para la generación de objetos o productos con enfoque sustentable, para mejorar la calidad de vida de la sociedad. Al comprender el producto joya más allá del aspecto comercial, sino al utilizar elementos estéticos, simbólicos con identidad cultural que fomentan el humanismo y lo sensibilice mediante estas estrategias de aprendizaje y el uso apropiado de materiales coadyuvaran formar un criterio integro con respecto a la ética que estará implícita en sus proyectos.

III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación: Sustantivo

Área Curricular: Diseño Gráfico

Carácter de la UA: Optativa

IV. Objetivos de la formación profesional.



Objetivos del programa educativo:

Formar licenciados en Diseño Gráfico con alto sentido de responsabilidad, vocación de desarrollo y con competencias para:

- Proponer soluciones integrales a los problemas de comunicación visual.
- Crear propuestas innovadoras sobre identidad gráfica corporativa, institucional y personal.
- Crear imágenes gráficas de comunicación multimedia para plataformas y páginas web.
- Producir imágenes digitales, con el fin de generar mensajes masivos; impresos, digitales y audiovisuales.
- Proponer proyectos de diseño de imágenes gráficas de publicidad.
- Crear proyectos de publicaciones editoriales.
- Diseñar procesos de comunicación editorial, digital y audiovisual.
- Trasmisión de estímulos y la sensibilización de los usuarios por medio de la imagen.
- Transmitir mensajes, haciendo uso de la construcción visual, técnicas de representación seca y húmeda.
- Diseñar procesos e implementar sistemas tipográficos, de impresión y diseño editorial.
- Diseñar sistemas de señalética.
- Contribuir en los procesos financieros y administrativos de las empresas publicitarias.
- Proveer asistencia técnica.
- Realizar investigación tendiente a la mejora e implementación de sistemas de comunicación visual.
- Difundir la cultura del diseño gráfico en diferentes niveles de la sociedad.
- Revisar la normatividad específica de registro de marca y derecho de autor con el fin de mejorar la calidad de insumos y producto terminado.

Objetivos del núcleo de formación: Sustantivo

Desarrollará en el alumno el dominio teórico, metodológico y axiológico del campo de conocimiento donde se inserta la profesión.

Comprenderá unidades de aprendizaje sobre los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para dominar los procesos, métodos y técnicas de trabajo; los principios disciplinares y metodológicos subyacentes; y la elaboración o preparación del trabajo que permita la presentación de la evaluación profesional.

Objetivos del área curricular o disciplinaria: Diseño Gráfico.

Crear imágenes gráficas incorporando tres niveles básicos: lógico (qué se pretende o qué se quiere), dialéctico (qué se tiene) y praxiológico (cómo se hace) con el fin de transmitir un mensaje a los usuarios, haciendo uso de la construcción visual, técnicas de representación seca y húmeda, el dibujo a mano alzada, bocetaje, la ilustración básica, tecnología, el color, sistemas tipográficos, diseño editorial y sistemas de impresión.



V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Integrar conocimientos teóricos de diseño y tecnológicos para el desarrollo de proyectos de diseño.

Desarrollar propuestas de diseño de joyería desde el punto de vista conceptual, técnico, simbólico, y de mercado a través de la representación y presentación de proyectos.

VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización.

Unidad 1. Conceptos Básicos para el Diseño de Joyería
Objetivo: Comprender el concepto, evolución, clasificación, variables, herramientas y procesos de la joyería en el contexto actual para su aplicación en un diseño.
Contenidos: <ol style="list-style-type: none">1. Concepto de joyería2. Evolución de la joyería3. Clasificación de joyería4. Variables del producto joya5. Materiales, herramientas y procesos
Métodos, estrategias y recursos educativos
Métodos Deductivo, inductivo, analógico, lógico de la disciplina científica, simbólico, huerístico, dogmático, globalizado, intuitivo, pasivo, activo hermeneúutico, hipotético. Estrategias Estudio de caso y análisis de problemas, intervención del conocimiento, elaboración de artículos, entrevista, panel, taller reflexivo, aprendizaje basado en problemas, cuadro sinóptico, cuadro comparativo, CQA, reseña, resolución de problemas. Recursos



Pizarrón, cañon de proyección, computadora, sistema de audio, artículos, especializados, uso de mesografía recomendada.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Presentación didáctica de concepto la evolución, clasificación y tipología de la joyería.</p>	<p>El docente explica el concepto de joyeria, su evolución, clasificación y tipología.</p> <p>El alumno comprende el concepto de joyería, la evolución, clasificación y tipología.</p>	<p>El alumno integra los diferentes tipos de joyería y su tipología en una bitácora de trabajo.</p> <p>El alumno conjunta los momentos históricos de la joyería en una línea de tiempo ilustrada.</p> <p>El alumno integra en cuadro comparativo las variables del producto joya apartir del análisis de un autor de joyería</p>
<p>Presentación didáctica de las variables del producto joya, así como los materiales, procesos, herramientas y elementos de diseño.</p>	<p>El docente explica las variables del producto joya y las herramientas, materiales y procesos utilizados en joyería.</p> <p>El alumno analiza y comprende las variables que inciden en el producto joya y herramientas, materiales y procesos utilizados en joyería.</p> <p>El alumno realiza una investigación y análisis sobre un autor de joyería a partir de las variables dadas.</p>	<p>El alumno realiza un boceto de propuesta de diseño para el autor elegido.</p> <p>El alumno presenta a la clase el resultado de su análisis.</p> <p>El alumno integra los diferentes materiales, procesos, herramientas y elementos de diseño. en una bitácora de trabajo.</p> <p>El alumno realiza un pieza con material de reuso aplicando los conceptos dados.</p>
(1Hrs)	(9Hrs)	(4Hrs)

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
------------	----------



Salón de clases Biblioteca	Presentacione digitales, publicaciones científicas, material individual.
-------------------------------	--

Unidad 2. Método para Desarrollo de Proyectos de Diseño de Joyería

Objetivo: Aplicar un proceso de diseño con los conceptos básicos de joyería, implementado procesos y materiales propios del ramo, para la planeación de proyectos de diseño.

Contenidos:

1. Inspiración
2. Desarrollo del concepto
3. Estrategia de Diseño
4. Generación y selección de alternativas
5. Definición del diseño
6. Desarrollo de producto (Realización de modelos y/o prototipos)
7. Presentación final

Métodos, estrategias y recursos educativos

Por medio de la demostración, experimentación y discusión.
La estrategias a emplear: generativas, estructurales y resolución de problemas.
Grupos de trabajo, equipo básico de seguridad, pintarron, marcador, cañón, equipo de cómputo.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Presentación didáctica del método para el desarrollo de proyectos de Diseño de Joyería	<p>El docente proporciona el método propuesto para el diseño de joyería.</p> <p>El alumno comprende y aplica el método propuesto para el diseño de joyería para un producto de joyería contemporánea.</p> <p>El alumno comprende y aplica el método propuesto para el diseño de joyería para un producto de joyería tradicional.</p>	<p>El alumno presenta el proyecto diseño de joyería contemporánea</p> <p>El alumno presenta el proyecto diseño de joyería tradicional.</p> <p>El alumno presenta el proyecto diseño de joyería con nuevas tradicionales.</p>



	El alumno comprende y aplica el método propuesto para el diseño de joyería para un producto de joyería utilizando nuevas tecnologías.	
(1Hrs)	(29Hrs)	(6Hrs)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios		Recursos
Salón		Equipo básico de seguridad Muestras de diferentes materiales Herramientas de trabajo

Unidad 3. Proyecto de Diseño de una Colección de Joyería		
Objetivo: Diseñar una colección de joyería mediante la aplicación de técnicas y conceptos para un mercado específico.		
Contenidos:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Concepto de colección 2. Definir tipología y estilo 3. Valores e imagen de la marca 4. Proyecto de Diseño de Joyería 5. Presentación 		
Métodos, estrategias y recursos educativos		
<p>Por medio de la demostración, experimentación y discusión. La estrategias a emplear: generativas, estructurales y resolución de problemas. Grupos de trabajo, equipo básico de seguridad, pintarron, marcador, cañón, equipo de cómputo.</p>		
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Presentación didáctica del concepto de colección de Joyería para proyecto de	El docente explica el concepto de colección para el proyecto de diseño de joyería.	El alumno presenta el proyecto de diseño de una colección de joyería.



diseño de una colección de joyería.	El alumno comprende y aplica el concepto de colección en el proyecto de diseño de una colección de joyería.	
(1Hrs)	(15Hrs)	(2Hrs)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios		Recursos
Salón		Equipo básico de seguridad Muestras de los diferentes materiales y herramientas Máquinas para perforar y pulir

VII. Acervo bibliográfico

Básico:

- McGrath, J. (2004) *Joyería : los metales y las técnicas tradicionales y contemporáneas*. Barcelona, España. Promopress. ISBN: 9788492810789
- Forcadell, M. (2014) *Dibujo para joyeros*. Madrid, España. Parramón. ISBN: 9788434225480
- O'Farrel, T. (2204) *Joyería Artesanal*. Argentina Ed. Albatros. ISBN: mkt0003950411

Complementario:

- Codina, C. (2010) *La joyería*. Barcelona, España. Ed. Parramón. ISBN: 9788434217621
- Galthon, E. (2013) *Diseño de Joyería*. Barcelona, España. Ed. Gustavo Gilli. SBN: 9788425225994
- Olver, E. (2003) *El Arte del Diseño de Joyería*. Barcelona, España. Ed. Accanto. ISBN-10: 8495376407
- Codina, C. (2011) *La Nueva joyería*. Madrid, España. Ed. Parramón. ISBN: 9788434226654
- Seecharran, V. (2010) *Técnicas de Joyería contemporánea*. Barcelona, España. Ed. Acanto. ISBN: 8495376989
- Young, A. *Directorio de Materiales de Joyería*. Barcelona, España. Ed. Acanto. ISBN: 8495376881

Mesografía:



- Bolg de marca: Tanya Moss. Consultado 11 de Julio 2018. Recuperado de: <https://www.tanyamoss.com/blogs/nuestro-blog>
- Historia de Tous. Consultado 11 de Julio 2018. Recuperado de: historia de tous pueblo: <https://www.tous.com/brand/es-es/about-tous-historia>
- Estilos Cartier. Consultado 11 de Julio 2018. Recuperado de: <http://www.cartier.es/es/la-maison/estilos-e-historia.html>
- Marcas de Joyería Mexicana. Consultado 11 de Julio 2018. Recuperado de: <https://www.huffingtonpost.com.mx/2016/09/16/6-increibles-marcas-de-joyeria-mexicana-que-debes-conocer-a-21473703/>
- El legado de Tiffany. Consultado 11 de Julio 2018. Recuperado de: <https://www.tiffany.com.mx/WorldOfTiffany/TiffanyStory/Legacy/Default.aspx>
- Art Jewelry. Klimt02. Consultado 11 de Julio 2018. Recuperado de: <https://klimt02.net>
- Impresión 3D. Consultado 11 de Julio 2018. Recuperado de: <http://www.jewelry3dmarket.com/collection/free/>

IX. Mapa curricular

LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO PLAN 2015												
U.A.	DISCIPLINAS	NÚCLEO BÁSICO		NÚCLEO SUSTANTIVO						NÚCLEO INTEGRAL		
		PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10	
O B L I G A T O R I A S	DISEÑO GRÁFICO	CONSTRUCCIÓN VISUAL	BASES Y CONCEPTOS DEL DISEÑO	DISEÑO TIPOGRÁFICO	DISEÑO EDITORIAL I	DISEÑO EDITORIAL II	DISEÑO EDITORIAL DIGITAL	DISEÑO DE IDENTIDAD	GRÁFICA DEL ENTORNO	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO GRÁFICO I	PROYECTO INTEGRAL DE DISEÑO GRÁFICO II	
		TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN	BODETAE	OBJETO Y ENTORNO	ILUSTRACIÓN BÁSICA	ILUSTRACIÓN AVANZADA	INTEGRATIVA PROFESIONAL					
		DIBUJO NATURAL	GEOMETRÍA PLANA Y DEL ESPACIO			TEMAS SELECTOS DE DISEÑO	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO I	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO 2	TEMAS SELECTOS MULTIDISCIPLINARIOS	TEMAS SELECTOS DE DISEÑO GRÁFICO 3		
		PRINCIPIOS TECNOLÓGICOS	COLOR	SISTEMAS ARTESANALES DE IMPRESIÓN	SISTEMAS INDUSTRIALES DE IMPRESIÓN	SISTEMAS DIGITALES DE IMPRESIÓN						
			INGLÉS 5	INGLÉS 6	INGLÉS 7	INGLÉS 8						
	ADMINISTRACIÓN	SELECCIÓN Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA		FOTOGRAFÍA BÁSICA	PRODUCCIÓN FOTOGRAFICA	FOTOGRAFÍA PARA EL DISEÑO	COMUNICACIÓN INTEGRAL DE MERCADOTECNIA					
		PERCEPCIÓN VISUAL		TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN		MERCADOTECNIA	ANÁLISIS DE LA COMUNICACIÓN	CULTURA Y COMUNICACIÓN				
						CONTABILIDAD APLICADA AL DISEÑO	ADMINISTRACIÓN DEL DISEÑO	LEGISLACIÓN DEL DISEÑO	GESTIÓN DEL DISEÑO	IDENTIDAD PROFESIONAL		
										DESARROLLO DEL EMPRENDEDOR		
										INSTRUMENTOS DE ESTRATEGIA LABORAL		
FISIOLOGÍA	FUNDAMENTOS FILOSÓFICOS PARA EL DISEÑO	LÓGICA ARGUMENTATIVA PARA EL DISEÑO	ESTUDIOS DEL SONIDO			VISUALIDAD	CONSTRUCCIÓN DISCURSIVA	ÉTICA PROFESIONAL				
	HISTORIA DEL ARTE	HISTORIA DEL DISEÑO	TENDENCIAS DEL DISEÑO GRÁFICO									
	INFORMÁTICA	DIBUJO VECTORIAL	EDICIÓN DE IMÁGENES DIGITALES	GRAMÁTICA DE TEXTOS		APLICACIONES ENRIQUECIDAS PARA INTERNET	INTEGRACIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES					
	METODOLOGÍA		METODOLOGÍA DEL DISEÑO			INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO	PROCESOS DE INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO					



UAEM | Universidad Autónoma
del Estado de México

Facultad de Arquitectura y Diseño
Licenciatura en Diseño Industrial

Reestructuración, 2015

