



**Universidad Autónoma del Estado de México**  
**Facultad de Arquitectura y Diseño**  
**Licenciatura en Diseño Gráfico**



**Guía pedagógica:**

**Metodología para el diseño**

Elaboró: M. en E.P. y D. María Gabriela Villar García  
M.D. Laura Ma. de los Ángeles González  
García Fecha: Noviembre  
L. en P. Margarita Córdova Muñoz 2015

**Fecha de  
aprobación**

**H. Consejo académico**  
mayo 2016

**H. Consejo de Gobierno**  
mayo 2016



## Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía pedagógica	4
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	12
VIII. Mapa curricular	14



**I. Datos de identificación**

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje  Clave

Carga académica      
Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica

Seriación    
UA Antecedente UA Consecuente

**Tipo de Unidad de Aprendizaje**

Curso  Seminario  Laboratorio  Otro tipo (especificar)   
Curso taller  Taller  Práctica profesional

**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 Plan de Estudios 2015 de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMex está fundamentado en un modelo flexible y constructivista, por lo que los métodos, estrategias y técnicas deben ser acordes a este planteamiento.

El propósito de esta guía pedagógica para la Unidad de Aprendizaje de Metodología para el Diseño de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la FAD de la UAEM es orientar sobre la aplicación de los métodos, estrategias y técnicas, así como explicitar los recursos didácticos y las actividades que propicien la comprensión y por tanto un aprendizaje significativo sobre los métodos más utilizados en la disciplina del diseño gráfico para abordar proyectos.

El objetivo de esta Unidad de Aprendizaje consiste en aplicar en forma lógica, coherente y adecuada los diversos métodos para la solución de proyectos de diseño, por lo que se deberá utilizar el método de la exposición y explicación oral; métodos interactivos y de construcción del conocimiento; las técnicas para la resolución de problemas para casos específicos así como para la realización de ejercicios basándose en estrategias como la lluvia de ideas, mapas mentales, conceptuales y redes semánticas, así como las de identificación, análisis y evaluación para cada método abordado.

Esta guía pedagógica contempla dieciocho semanas de clase para un semestre, con un aproximado de treinta y seis clases y ciento cuarenta y cuatro horas clase en donde esta guía pedagógica propone una serie de contenidos que se consideran convenientes abordar para obtener los resultados de aprendizaje deseados. Se pretende que este documento le posibilite al profesor desarrollar con libertad y creatividad su docencia.

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

**Núcleo de formación:** Núcleo Básico



<b>Área Curricular:</b>	Metodología
<b>Carácter de la UA:</b>	Obligatoria

#### 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.

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

- 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.



- 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:

#### Núcleo de formación básico:

Promover en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

#### Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Diseñar imágenes gráficas aplicando la lógica matemática y metodologías de investigación cualitativa y cuantitativa apoyándose de diversas técnicas, para realizar investigaciones y detectar problemas de comunicación visual y conciencia social.

### V. Objetivo de la unidad de aprendizaje.

Seleccionar los diversos métodos y técnicas del diseño gráfico de acuerdo a sus características, para elaborar propuestas de diseño de imágenes gráficas con el fin de dar solución a proyectos de diseño.

Aplicar en forma lógica, coherente y adecuada los diversos métodos para la solución de proyectos de diseño.

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

<b>Unidad 1.</b> Introducción a la metodología
<b>Objetivo:</b>



Comprender la importancia de la metodología de investigación y sus particularidades en el diseño gráfico como un conjunto de indicaciones y prescripciones para la solución de los problemas derivados del diseño (Secuencia de acciones, su contenido y procedimientos específicos).

**Contenidos:**

1. Conocimiento e investigación

-Conocimiento vulgar

-Conocimiento científico

2. Introducción a la metodología de investigación

-Introducción a la investigación cuantitativa

-Introducción a la investigación cualitativa

3. Importancia de la Investigación en el diseño gráfico

-Fenómeno o Necesidad

-Usuario

-Creatividad

-Forma y función

**Métodos, estrategias y recursos educativos**

Los métodos que se recomiendan para esta unidad son el expositivo a partir de demostraciones prácticas y basándose en una metodología de la construcción del aprendizaje con el trabajo en grupo fomentando el aprendizaje significativo y colaborativo. Se recomiendan las estrategias de adquisición de Información a través de la técnica de lluvias de ideas y mapas mentales y conceptuales en grupos, así como la técnica de explicación oral, realizando estudios directos, así también las técnicas por descubrimiento, la resolución de problemas y casos específicos para la realización de un proyecto en el área del diseño gráfico.

**Actividades de enseñanza y de aprendizaje**

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Presentación del curso Evaluación diagnóstica. Sobre el Estado del Arte del conocimiento e investigación. Reflexión sobre los tipos de conocimiento en la</p>	<p>Exposición y retroalimentación sobre las bases de la investigación cuantitativa y cualitativa. Elaboración de mapas mentales y conceptuales.</p>	<p>Realización de un breve ensayo sobre la importancia de la investigación en el diseño gráfico retomando las estrategias de lluvia de ideas y la técnica por descubrimiento para la</p>



investigación a partir de la exposición.		resolución de un fenómeno o necesidad básica del diseño en la que se exprese el usuario que atiende, la estrategia creativa y el cómo se estructura la forma y función del abordaje.
<b>2 (Hrs.)</b>	<b>3 (Hrs.)</b>	<b>3 (Hrs.)</b>
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>		<b>Recursos</b>
Salón de clases		Pizarrón y proyector

**Unidad 2. Metodología para el diseño**

**Objetivo:**

Reconocer los enfoques actuales y constantes metodológicas del diseño gráfico, con el fin de comprender su funcionamiento y aplicación a proyectos de diseño.

**Contenidos:**

1. Enfoques de los métodos de Diseño Gráfico
  - 1.1. Enfoque centrado en el objeto
  - 1.2. Enfoque centrado en el usuario
  - 1.3. Enfoque centrado en el significado/experiencia del usuario
2. Constantes Metodológicas en el Diseño Gráfico
  - 2.1. Análisis
  - 2.2. Síntesis
  - 2.3. Evaluación
3. Aplicación de las constantes a proyectos de diseño
  - 3.1 Problema-proyecto-solución
  - 3.2 Definición/Planteamiento
  - 3.3 Investigación/necesidad/usuario





3.4 Generación de ideas/Creatividad/Perfeccionamiento

3.5 Generación de Dummies

3.6 Implementación

**Métodos, estrategias y recursos educativos**

Los métodos que se recomiendan para esta unidad son el expositivo a partir de demostraciones prácticas y basándose en una metodología de la construcción del aprendizaje con el trabajo en grupo, fomentando el aprendizaje colaborativo. Se recomiendan las estrategias de adquisición de Información a través la técnica de lluvias de ideas y mapas mentales y conceptuales en grupos, así como la técnica de explicación oral, realizando estudios directos, así también las técnicas por descubrimiento, la resolución de problemas y casos específicos para la realización de un proyecto.

**Actividades de enseñanza y de aprendizaje**

Inicio	Desarrollo	Cierre
Exposición y retroalimentación los enfoques de los métodos en el diseño gráfico. Elaboración de mapas mentales y conceptuales.	Exposición y retroalimentación sobre el análisis, síntesis y evaluación como parte de los métodos en el diseño gráfico. Realizar una reflexión y presentación sobre una aplicación real de estas variables en el diseño gráfico.	Exposición y retroalimentación sobre el las constantes en la investigación para proyectos de diseño.  Reflexión sobre estas constantes en proyectos reales expuestos por distintos teóricos del diseño.
5 (Hrs.)	5 (Hrs.)	5 (Hrs.)

**Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)**

Escenarios	Recursos
Salón de clases	Pizarrón y proyector

**Unidad 3. Métodos proyectuales para el Diseño Gráfico**

**Objetivo:**

Analizar los métodos proyectuales para el diseño gráfico reconocidos académicamente para aplicarlos en proyectos de diseño.

**1. Conocimiento de Métodos de Diseño del Siglo XX**



- 1.1. Víctor Pápanek: Método Generalizador Integrado
- 1.2. Jorge Frascara: Método Proyecto de Diseño/Comunicación visual
- 1.3. Joan Costa: Método Aplicado a Señalética
- 1.4. Norberto Chaves: Método de Proyección de la Imagen
- 1.5. Gui Bonsiepe: Método de Proyección
- 1.6. Bruce Archer: Método Sistemático para diseñadores
- 1.7. Bernard Lobach: Método del Proceso Creativo y Solución de Problemas
- 1.8. Jordi Llovet: Método Textual Contextual

## 2. Aplicación de Métodos de Diseño del Siglo XXI

- 2.1. La aportación de Sergio Cuevas
- 2.2. Oscar Olea y Carlos González: Método DIANA
- 2.3. UAM-ATZCAPOTZALCO: Modelo General del Proceso de Diseño
- 2.4. DESING THINKING
- 2.5. Luis Rodríguez Morales: Esquema Configurador de la forma
- 2.6. Dieter Rams: Los Diez Principios del Buen Diseño.

### Métodos, estrategias y recursos educativos

Los métodos que se recomiendan para esta unidad son el expositivo a partir de demostraciones prácticas y basándose en una metodología de la construcción del aprendizaje con el trabajo en grupo, fomentando el aprendizaje colaborativo. Se recomiendan las estrategias de adquisición de Información a través la técnica de lluvias de ideas y mapas mentales y conceptuales en grupos, así como la técnica de explicación oral, realizando estudios directos, así también las técnicas por descubrimiento, la resolución de problemas y casos específicos para la realización de un proyecto en el área del diseño gráfico.

### Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Exposición y retroalimentación sobre los métodos en el diseño del Siglo XX.  Aplicación de los métodos del Siglo XX en proyectos básicos de diseño a partir de esquemas y mapas mentales y conceptuales, para entender su aportación.	Exposición y retroalimentación sobre los métodos en el diseño del Siglo XXI.  Aplicación de los métodos del Siglo XXI en proyectos básicos de diseño a partir de esquemas y mapas mentales y conceptuales, para entender su aportación.	Elaboración de una línea del tiempo que especifique los métodos utilizados en la resolución de proyectos de diseño del Siglo XX, sus técnicas y estrategias.  Elaboración de una línea del tiempo que especifique los métodos utilizados en la resolución de proyectos de diseño del Siglo XXI, sus técnicas y estrategias.



8 (Hrs.)	8 (Hrs.)	9 (Hrs.)
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>		<b>Recursos</b>
Salón de clases		Pizarrón y proyector



## VII. Acervo Bibliográfico Básico:

ÁLVAREZ, Gayoy Juan. (2011). Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología. . México. Paidós Educador

COELHO Zito Guerreiro , L. (2016). Approval of the Resolution governing the ethics of research in social sciences, the. *Ciência & Saúde Coletiva*, 21(8), pp. 2619-2629.

FRASCARA, Jorge. (2004). Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masas y cambio social. . Buenos Aires, Argentina. Ediciones Infinito

RODRÍGUEZ, Morales Luis. (2004). Estrategia y práctica del Diseño. Ed. s. XXI.

RODRÍGUEZ, Morales Luis y Otros. (2015). Diseño centrado en el usuario. Métodos e interacciones. México. Designio.

SAMPIERI, Hernandez Roberto. (2000) Metodología de la investigación. México. Ed. Mc Graw- Hill

VILCHIS, Luz del Carmen. (2000). Metodología del Diseño. . México. UNAM

VILCHIS, Luz del Carmen. (1995). Diseño. Universo de Conocimiento. México. UNAM.

VILCHIS, Luz del Carmen. (2006). Relaciones dialógicas en el diseño gráfico. México. ENAP.

MÜNCH, L. ANGELES, E.(2007). Métodos y Técnicas de Investigación. 3 ed. Mexico. Ed. Trillas

### Complementario:

ALGUACIL, Gómez Julio. (2011). Cómo se hace un trabajo de investigación en sociología. México. Catarata

Duarte Rodrigues, A., (2014). Análises do discurso e abordagem etnometodológica do discurso. *Matrizes*, 8(2), pp. 117-134.

GARY, K, (2013). El diseño de la investigación social: La inferencia científica en los estudios. 2 ed. Barcelona, España: Alianza.

ITESM, (2016). El estudio de casos. Monterrey: Edición: Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo de la Vicerrectoría Académica.

LINDSAY, D, (2013). Guía redacción científica: De la investigación a las palabras. 1 ed. México: Trillas.

REY, P. R., (2013). Trabajos de investigación de vanguardia. 1 ed. México: ACCI.

SOL, Gabriel Simón. (2009). *La Trama del Diseño. Por qué necesitamos métodos para diseñar.* . México. Ed. Designio



OLEA, Oscar. (1988). Metodología para el diseño. México. Trillas.

**Enlaces sugeridos:**

[http://blog.scielo.org/es/2014/07/17/los-creditos-del-autor-autor-de-que/#.V-NiB\\_nhDIU](http://blog.scielo.org/es/2014/07/17/los-creditos-del-autor-autor-de-que/#.V-NiB_nhDIU)

**International Journal of Social Research Methodology (2016)**

**Publish open access in this journal.** <http://www.tandfonline.com/toc/tsrm20/current>



VIII. Mapa curricular

3.9 Mapa curricular de la Licenciatura en Diseño Gráfico 2015

PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10
<p>0 8 0 8 0 8 0 8</p> <p>Construcción Visual</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Técnicas de Representación</p> <p>0 6 0 6 0 6 0 6</p> <p>Dibujo Natural y del Espacio</p> <p>0 2 0 2 0 2 0 2</p> <p>Principios Tecnológicos</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Sensibilización y Apropiación de la Cultura</p> <p>0 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>Fundamentos Filosóficos para el Diseño</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Percepción Visual</p> <p>0 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>Historia del Arte</p>	<p>0 8 0 8 0 8 0 8</p> <p>Bases y Conceptos del Diseño</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Boceto</p> <p>0 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>Geometría Plana y del Espacio</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Cobor</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Lógica Argumentativa para el Diseño</p> <p>0 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>Dibujo Vectorial</p> <p>0 2 0 2 0 2 0 2</p> <p>Inglés 5</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Historia del Diseño</p>	<p>0 8 0 8 0 8 0 8</p> <p>Diseño Tipográfico</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Objeto y Entorno</p> <p>0 2 0 2 0 2 0 2</p> <p>Fotografía Básica</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Teoría de la Comunicación</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Estudios del Signo</p> <p>0 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>Edición de Imágenes Digitales</p> <p>0 2 0 2 0 2 0 2</p> <p>Inglés 6</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Tecnología para el Diseño</p>	<p>0 8 0 8 0 8 0 8</p> <p>Diseño Editorial I</p> <p>0 2 0 2 0 2 0 2</p> <p>Ilustración Básica</p> <p>0 2 0 2 0 2 0 2</p> <p>Sistemas Artesanales de Impresión</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Producción Fotográfica</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Tendencias del Diseño Gráfico</p> <p>0 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>Grafismos de Textos</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Inglés 7</p> <p>0 2 0 2 0 2 0 2</p> <p>Visualidad</p>	<p>0 8 0 8 0 8 0 8</p> <p>Diseño Editorial II</p> <p>0 6 0 6 0 6 0 6</p> <p>Ilustración Avanzada</p> <p>0 0 0 0 0 0 0 0</p> <p>Sistemas Industriales de Impresión</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Fotografía para el Diseño</p> <p>0 2 0 2 0 2 0 2</p> <p>Comercio Electrónico</p> <p>0 2 0 2 0 2 0 2</p> <p>Comunicación Integrada de Mercadotecnia</p> <p>0 2 0 2 0 2 0 2</p> <p>Administración del Diseño</p> <p>0 2 0 2 0 2 0 2</p> <p>Inglés 8</p>	<p>0 8 0 8 0 8 0 8</p> <p>Diseño Editorial Digital</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Integración Profesional</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Sistemas Digitales de Impresión</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Análisis de la Comunicación</p> <p>0 2 0 2 0 2 0 2</p> <p>Comunicación Integrada de Mercadotecnia</p> <p>0 2 0 2 0 2 0 2</p> <p>Administración del Diseño</p> <p>0 2 0 2 0 2 0 2</p> <p>Visualidad</p>	<p>0 8 0 8 0 8 0 8</p> <p>Diseño de Identidad</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Cultura y Comunicación</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Legislación del Diseño</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Aplicaciones de Internet</p> <p>0 2 0 2 0 2 0 2</p> <p>Investigación para el Diseño</p> <p>0 2 0 2 0 2 0 2</p> <p>Construcción Discursiva</p>	<p>0 8 0 8 0 8 0 8</p> <p>Calles del Espacio</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Costas del Diseño</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Ética Profesional</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Integración de Medios Audiovisuales</p> <p>0 2 0 2 0 2 0 2</p> <p>Procesos de Investigación para el Diseño</p>	<p>0 8 0 8 0 8 0 8</p> <p>Proyecto Integral de Diseño Gráfico 1</p> <p>0 2 0 2 0 2 0 2</p> <p>Instrumentos de Estrategia Laboral</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Desarrollo del Empleado</p> <p>0 4 0 4 0 4 0 4</p> <p>Actualidad Profesional</p>	<p>0 8 0 8 0 8 0 8</p> <p>Proyecto Integral de Diseño Gráfico 2</p>

HT	0
HP	9
TH	9
CR	39

HT	8
HP	17
TH	25
CR	33

HT	10
HP	18
TH	28
CR	36

HT	14
HP	18
TH	32
CR	46

HT	8
HP	23
TH	32
CR	46

HT	6
HP	32
TH	38
CR	44

HT	10
HP	22
TH	32
CR	42

HT	16
HP	22
TH	38
CR	54

HT	14
HP	22
TH	36
CR	50

HT	16
HP	24
TH	40
CR	56

**PARÁMETROS DEL PLAN DE ESTUDIOS**

<b>Simbología</b>	HT: Horas Teóricas HP: Horas Prácticas TH: Total de Horas CR: Créditos
<b>Núcleo Básico</b>	40
<b>Núcleo Sustantivo</b>	24
<b>Núcleo Integral</b>	16
<b>Núcleo Optativo</b>	0
<b>Total del Núcleo</b>	80
<b>Requisitos</b>	0
<b>Total del Plan de Estudios</b>	80

11 Líneas de selección  
\* para cursar en el periodo escolar.  
Mínimo 22 y Máximo 56

**UNITARIO**

Unidad de aprendizaje	HT: Horas Teóricas HP: Horas Prácticas TH: Total de Horas CR: Créditos
<b>Núcleo Básico</b>	40
<b>Núcleo Sustantivo</b>	24
<b>Núcleo Integral</b>	16
<b>Núcleo Optativo</b>	0
<b>Total del Núcleo</b>	80
<b>Requisitos</b>	0
<b>Total del Plan de Estudios</b>	80

**TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS**

UA Obligatorias	60 UA + 2 Actividades Académicas
UA Optativas	5
UA a Acreditar	65 + 2 Actividades Académicas
Créditos	450