

Ejemplos de experiencias de enseñanza aprendizaje en materias proyectuales de la licenciatura en diseño gráfico. Muestras a través de carteles realizados por profesores donde se resumen las actividades del curso y resultados de aprendizaje esperado

DISEÑO
ANÁHUAC ES

Proyectos de
Comunicación Visual

Diseño Gráfico

Profesores:

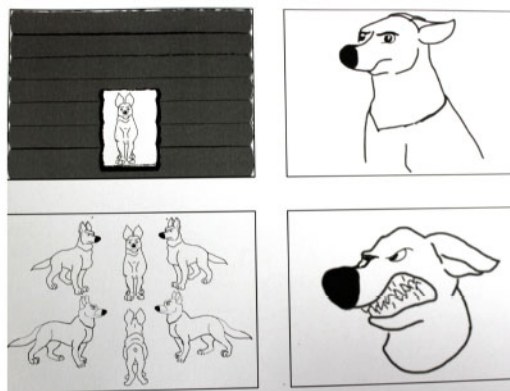
Dr. Gerardo García Luna Mtz.
Proyecto: Animatic, o video de una propuesta de comunicación audiovisual, aplicando los códigos y las metodologías de la literatura icónica cinética.
Alumnos:
María Belles García
Daniela Hernández Trillo
Ana María López Lozada
María Romquillo Zatarain

Descripción del proyecto

Toda vez que alumno sabe generar guiones y conoce a cabalidad los códigos de la comunicación audiovisual, desarrollará la fase de preproducción de un comercial de 30 segundos. Con una serie de constantes narrativas asignadas, tales como: Música, pretexto discursivo y producto.

Resultados de aprendizaje

El alumno conceptualiza y desarrolla los guiones técnicos y de previsualización animada para su producción



Profesor(as): Liliana Cajas Bravo
Proyecto: Desarrollo de identidad
Gráfica personal. Carpeta de Proyectos
y presentación profesional "Calabozo"
Alumno(s): Isabel Gallego Díaz
María Inanna Montero Garza,
Anamaria Yolanda Pérez Arriaga
María Fernanda Sierra Linares
Erika Wagner Sánchez

Descripción del proyecto

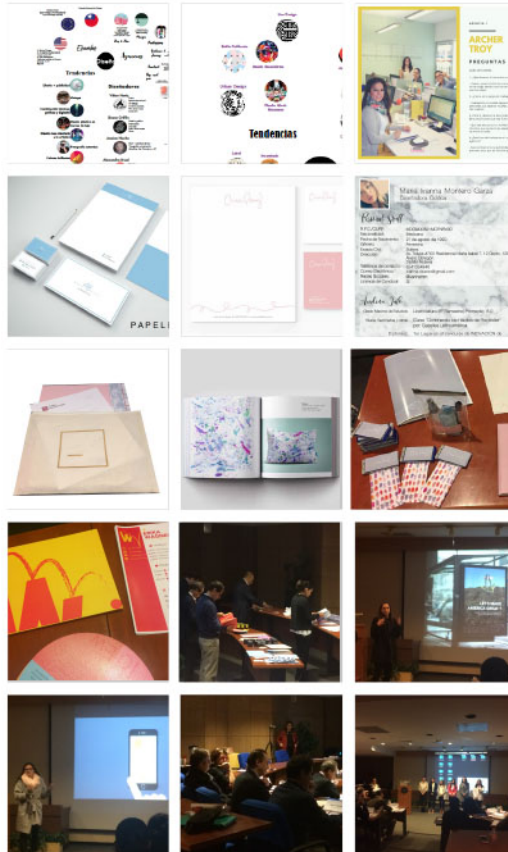
El proyecto desarrollado se fue construyendo a lo largo del curso. En la primera parte, se investigó el ámbito internacional y nacional del diseño. En la segunda parte, se estudió el despacho de diseño. Las alumnas tuvieron la oportunidad de reflexionar acerca de las prácticas actuales del diseño. De manera paralela a esto, se trabajó el aspecto personal y profesional de la alumnas, desarrollando su identidad y aplicándola a su papelería básica, para posteriormente aplicarla a su carpeta o book profesional y el objeto promueional.

En la tercera parte del proyecto se trabajó para presentarse en el "Calabro". Esta actividad es la culminación del proyecto, en donde las alumnas se presentan y hablan de su trabajo y muestran sus trabajos profesionales. Este es una presentación ejecutiva ante directivos de agencias y despachos de diseño.

Resultados de aprendizaje

Objetivos Generales (Resultados de aprendizaje que se esperan):
El alumno:

1. Desarrolla gestión personal y profesional, tomando decisiones en torno a una diversidad de alternativas de diseño.
2. Toma decisiones en función de los diferentes canales de difusión.
3. Coordina la ejecución de proyectos complejos que involucren distintos medios de difusión y promoción.
4. Gestiona los factores que intervienen en los procesos de creación y producción de proyectos de diseño.
5. Vincula al aprendizaje del programa con la asignatura: Persona y transcendencia.



Licenciatura
Diseño Gráfico

Profesor(es): Dra. Ariadne García
Morales
Proyecto: Campaña publicitaria
Alumno(s): Carmen G. Sierra Mejía,
Alejandra N. Gutiérrez Arce,
Ike Y. Navarrete Salazar,
Yefritza Jaber Guisado

Descripción del proyecto:
Se trabajó con la identidad de un proyecto cultural, para dar solución a una problemática interdisciplinaria, que consideró los factores económicos, las tendencias y ventajas competitivas realizando una estrategia promocional atractiva y en diversos medios para ampliar el target del evento.
Diseñando distintas estrategias tradicionales y digitales para el Festival de las Luces que se realiza en la Ciudad de México, llamado Flux. Se planearon los eventos, y se desarrollaron las estrategias.

Resultados de aprendizaje:
Se realizaron anuncios publicitarios en el metro, espectaculares y camiones, estos tendrán una imagen de día y en la noche con la tinta fosforescente harán alusión al festival nocturno y a las luces. También se realizaron proyecciones de teasers, mappings y flashmobs en espacios públicos, previos al festival. En estos eventos se regalaron camisetas con la imagen del siguiente evento para promocionarlo.
Se diseñaron gifs animados y dos filtros para Snapchat.



Diseño Gráfico

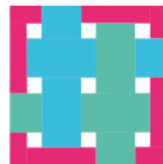
Profesor: María de la Luz Baneegas M
Proyecto: Colectivo de Diseño Mexicano
Alumnos(a): Ana Paula Becerril Valverde
Jessica Gloria Sánchez
Adriana Guaderrama Rodríguez
Alejandra Nicole Gutiérrez Arce
Brenda Hernández Flores
Yelitza Jaber Guadalupe
Daniel Nakamura Lara
Ise Navarrete Salazar
Karla Ithelby Pérez González
Patricio Pérez Meléndez
Valeria Sánchez Martínez
Carmen Sierra Mejía

Descripción del proyecto
Con base en el brief creativo realizado durante en la evaluación intersemestral, el alumno(a) ejecutará gráficamente (BtAcora y ejecuciones tridimensionales) el proyecto del Colectivo de Diseño Mexicano, tomando como referencia la CDMX como Capital del Diseño 2018.

El proyecto se basará en la metodología de Joan Costa, campos de actuación donde se genera la imagen de marca. Cabe aclarar que la modalidad de proyecto le permite desarrollar el aprendizaje autónomo demostrando las competencias de la materia y construyendo la solución desde una necesidad real.

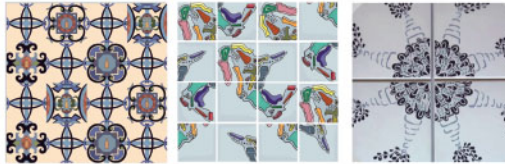
Resultados de aprendizaje
El alumno adquiere los conocimientos necesarios para sustentar un proyecto profesional. Asimismo será capaz de traducir conceptos en propuestas gráficas de comunicación visual a través de un Proyecto Aplicativo Integrador.

Argumenta y sustenta el proceso de trabajo así como sus resultados, asumiendo una actitud profesional comprometida. Valora la trascendencia de los proyectos de marca en su formación profesional integral asumiendo su compromiso social y ético como diseñador.
Nivel de avance de competencias en proceso.



Diseño Gráfico

Profesor: María de la Luz Banegas M.
Proyecto: Proyecto de Identidad
Talavera de la Reyna.
Alumno(s):
Ana Lucía Barcoza
Andrea Carri Castrejón
Andrea Casco Icaza



Descripción del proyecto
Con base en el brief creativo realizado durante la evaluación intersemestral, el alumno(a) ejecutará gráficamente (bitácora y ejecuciones tridimensionales) el proyecto del Colectivo de Diseño Mexicano, tomando como referencia la CDMX como Capital del Diseño 2018.

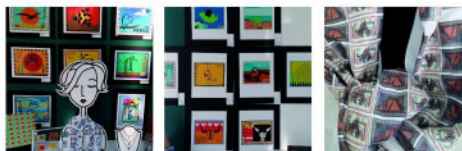
El proyecto se basará en la metodología de Joan Costa, campos de actuación donde se genera la imagen de marca. Cabe aclarar que la modalidad de proyecto le permite desarrollar el aprendizaje autónomo demostrando las competencias de la materia y construyendo la solución desde una necesidad real.

Resultados de aprendizaje
El alumno elabora sistemas de identidad visual con distintos niveles de complejidad a través de un Proyecto Aplicativo Integrador. Diseña, analiza y selecciona alternativas gráficas idóneas de comunicación visual. Valora la trascendencia de los proyectos de identidad visual en su formación profesional integral al asumiendo su compromiso social como diseñador. Nivel de avance de competencias en proceso.



Licenciatura en
Diseño Gráfico y
Licenciatura en
Diseño Industrial

Profesor(es): Adriana Paredes Martínez
Proyecto: Diseño de "Tíndres Postales:
basados en el uso de Analogías,
Abstracciones y Diseños de Repetición
Simétricos.
Alumno(s):
Natalia Betancourt Ruiz
Lisset Moreno Inamorado



Descripción del proyecto

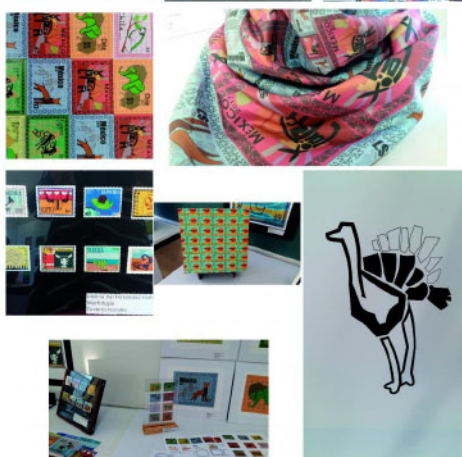
Descripción del proyecto
Se le designó a cada alumno 4 animales sagrados de diferentes países. Cada uno de ellos se resolvió bajo dos modalidades: Abstracción y Analogía, obteniendo 8 propuestas diferentes; se realizó la investigación de cada animal para conocer significados, lugar de origen, elementos representativos, gama cromática y simbolismo. Basados en la información, se desarrollaron varios elementos visuales que integran el diseño del timbre postal:



- 1.- Diseños de Repetición con simetría para la marca de agua que dan la testadura del linfire.
- 2.- Cenefas ornamentales, las cuales rodean el borde del linfire.
- 3.- Abstracción de formas para obtener el fondo del paisaje.
- 4.- Armado tipográfico (los resultados visuales se presentan de manera física al tamaño real y se aplicaron hacia el diseño de joyas (collar, broche, anillo) y ornamental (caja, joyero).

Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje
El conocimiento morfológico no sólo brinda las posibilidades del uso de la forma y la manipulación de la misma, el manejo de la abstracción así como iniciar al alumno en el uso del campo semántico, debe predominar para entender la disciplina del diseño; el universitario de primer semestre se confronta a desprenderse de antiguos hábitos, de enlazar la percepción con un pensamiento visual. Al realizar el análisis analítico, interpretativo y definitorio, aprendidos en clase hacia la solución de problemas de la imagen por medio del uso de formas geométricas, tipos y operaciones de simetría, recursos para lograr la abstracción, aplicación de diagramación y composición aérea y las reglas y lineamientos en el vocabulario visual.



**Licenciatura en
Diseño Gráfico y
Licenciatura en
Diseño Industrial**

Profesor(a): Adriana Flores Martínez
Proyecto: Diseño de "Enteros Postales"
basados en el uso de Analogía,
Abstracción y Diseño de Repetición
Simétrica.
Alumado:
Ma. Fernanda González Cabrera
Yoshuany Rojas Fuentes
Alegria Montano Revilla

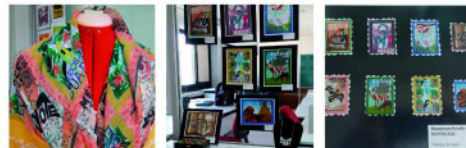
Descripción del proyecto

Se le designa a cada alumno 4 animales
seleccionados de diferentes países. Cada uno
de ellos se resuelve bajo dos metodol-
ogías: Abstracción y Analogía, obteni-
éndose 8 propuestas diferentes; se realizó la investigación de cada animal
para conocer su significado, lugar de
origen, elementos representativos,
gama cromática y simbolismo. Basados
en la información, se desarrollaron
varios elementos visuales que integran
el diseño del timbre postal:

- 1.- Diseños de repetición con simetría
para la marca de agua que dan la
forma del timbre.
 - 2.- Cenefas ornamentales, las cuales
rodean el borde del timbre.
 - 3.- Abstracción de formas para obtener
el fondo del postal.
 - 4.- Acromático tipográfico
- Los resultados visuales se presentan de
manera física al tamaño real y se
aplican hacia el diseño de joyería
(collar, arete, broche y ornamental
[cabe y pie]).

Resultados de aprendizaje

El conocimiento morfológico no sólo
trabaja las posibilidades del uso de la
forma y la manipulación de la misma, el
manejo de la abstracción así como
incitar al alumno en el uso del campo
semiótico, debe profundizar para
entender la disciplina del diseño; el
universitario de primer semestre se
enfoca a diseñar desde de antiguos
hábitos, de entente la percepción con un
pensamiento visual. Al realizar el
proyecto final, integra los conceptos y
definiciones aprendidos en clase hacia
la solución de problemas de la imagen
por medio del uso de formas geométricas,
líneas, tipos y operaciones de simetría,
recursos para lograr la abstracción,
aplicación de diagramación y
composición misma y los reglas y fre-
cuencias en el vocabulario visual.



Profesor:
María del Carmen Romo Ruiz
Proyecto:
Desarrollo de un plan de mercadotecnia para el lanzamiento de productos/servicios con sentido social.
Alumno(s):
Adriana L. Guadarrama Rodríguez
Valeria Sánchez Martínez
Carmen Sierra Mejía

Descripción del proyecto:
A través de una necesidad real, investigada por los alumnos, aplicar tanto los conocimientos como conceptos aprendidos durante el semestre, diseñando un proyecto social que cumple con los pasos de un plan de mercadotecnia. Con base en este proceso, desarrollar un póster o material POP que responda a la investigación y análisis realizado.

Resultados de aprendizaje:
Con base a incrementar sus competencias como diseñadores, integrar la disciplina de la mercadotecnia a su acervo profesional, con el objeto de obtener las herramientas necesarias para poder comunicar a través de sus diseños, tanto las necesidades y problemas que se les presentan, como el poder el diseñar proyectos integrales para la resolución de los mismos.



Tronco común

Profesor(es):
Dr. Gerardo García Luna Martínez
Proyecto:
Proyecto terminal de licenciatura y
defensa ante tribunal
Alumno(s):
Ana María Yolanda Pérez Arriaga
Elizabeth Pérez Santos
Francisco Prado Fernández

Descripción del proyecto
El alumno defiende ante jurado una
investigación y producción de un soporte
o estrategia de comunicación visual,
frente a un tribunal académico que
ausculta y pregunta los saberes e
inquietudes relativos a este proyecto de
investigación.

Resultados de aprendizaje
El alumno entrega impresa y diseñada
una tesina y una propuesta de diseño en
prototipo, soporte u objetos reales.
El alumno adquiere los conocimientos
mínimos de suficiencia en procesos de
investigación, metodologías e imple-
mentación de diseño con el nivel
requerido en campo académico y
profesional de la disciplina.

