

Leila Gutiérrez

EXAMEN INTROSPECTIVO

Lo rojo son las fallas

1er semestre:

DIBUJO GEOMÉTRICO:

- Conceptos básicos de geometría.
- Perspectivas.
- Isométricos.
- Proyecciones

HISTORIA DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA:

- En esta materia tengo mucho conocimiento pues es historia del diseño y del arte y manejo muy bien los temas con sus respectivos procesos históricos y teóricos.

TALLER BÁSICO DE DISEÑO I

- Conceptos básicos de línea, punto, bocetaje, forma, textura, equilibrio, simetría, fragmentación, balance, contraste, balance, proximidad, unidad, repetición, alineación, etc.
- Estilos visuales: primitivo, expresionismo, clásico, embellecido, funcional.
- Abstracciones.

DIBUJO ANTROPOMÉTRICO:

- Cánon griego.
- Proporciones, pero es en la parte práctica.

IMAGEN DIGITAL:

- Manejo de Illustrator.
- Vectores, herramientas de illustrator, shortcuts, comandos, etc.

MATERIALES Y PROTOTIPOS:

- Dummies y prototipos.
- Adhesivos, sustratos, fibras, laminados, enmicados, paneles.

- Guardas, contraportada, anteportada, portada, camisa, solapa.
- Glosario de adhesivos.
- Papeles para impresión.

METODOLOGÍA:

- Relación inputs – outputs de Christopher Jones.
- Metodología de Asimov.
- Metodología de los sombreros de Bruno Munari.
- Design Thinking.
- En realidad no aprendí mucho en esta materia así que me acuerdo vagamente

2do semestre

TALLER BÁSICO DE DISEÑO 2:

- Teoría del color
- RGB
- CMYK
- Psicología del color.
- Conceptos como matiz, valor tonal, saturación, opacidad, psicología del color.
- Armonía del color, colores complementarios, cálidos, fríos, tríadas, tétradas.

TIPOGRAFÍA:

- Origen de las letras.
- Teoría.
- Tipos como sans y serif, humanística, grotesca, egipcia.
- Anatomía tipográfica.

ANTROPOLOGÍA PARA EL DISEÑO, GEOMETRÍA II, DIBUJO PARA EL DISEÑO E IMAGEN DIGITAL TODO BIEN.

IMAGEN DIGITAL:

- Photoshop, herramientas y shortcuts.

3er semestre

MÉTODOS ESTRATÉGICOS

- Mapeo colectivo.
- Aprendizaje combinado.
- Science of sharing.
- Human local development.
- Tipos de pensamiento: creativo, crítico, reflexivo, sistémico.

TALLER DE PROYECTOS DE DISEÑO

LABORATORIO DE GEOMETRÍA DEL ESPACIO

- Perspectivas.

COMPOSICIÓN TIPOGRÁFICA

- Aplicación a la tipografía en proyectos reales de diseño.

COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA

- Historia de la fotografía.
- ISO.
- Apertura del diafragma.
- Necesito repasar más sobre estos conceptos.

FORMACIÓN EDITORIAL DIGITAL

- Retículas.
- Conceptos básicos de editorial. (REPASAR)

4to semestre

TEORÍAS DIGITALES

FOTOGRAFÍA DIGITAL PARA EL DISEÑO

- Fotografía de producto y conceptos.

SEMIÓTICA PARA EL DISEÑO

- Repasar: sintagmas, paradigmas, discursos, lenguaje, etc.

MODELADO DIGITAL

TALLER DE DISEÑO EDITORIAL

- Repasar.

TALLER DE IDENTIDAD

- Conceptos básicos como logotipo, paleta de color, tipografías.
- Qué es una marca.
- Manual de identidad corporativa.

ILUSTRACIÓN

5to semestre

SOCIEDAD, CULTURA Y DISEÑO

- Transculturización
- Alienación
- Construcciones sociales desde la cultura.
- Imagen y sus propiedades.
- Subsistemas.
- Mundo social.
- Producto cultural.
- Símbolos, íconos y representaciones.

DISEÑO INTERACTIVO DIGITAL

- Conceptos como HTML, body, head, title, header, footer, section, p, a, h1, h3, h4, h4, ol, ul. Li, meta, link, script.

RETÓRICA PARA EL DISEÑO

- Figuras retóricas como: alegoría, epíteto, blanco, lítote, metáfora, sinécdoque, antítesis, oxímoron, interrogación, ironía, etc.

TÉCNICAS PARA LA PRODUCCIÓN GRÁFICA

- Sustratos
- Medios
- Tintas: No grasas, fluidas, base de agua, alcohol y secado rápido
- Planos
- Relieves
- Directos
- Indirectos

- Bajorrelieve
- Permeográfico
- Planográfico
- Flexografía
- Huecograbado

TALLER DE GRÁFICA APLICADA AL ENVASE

- Conceptos como legales, composición del packaging, modos de impresión, sellos, etc.

EMPRENDIMIENTO Y SUSTENTABILIDAD

DISEÑO Y MERCADOTECNIA

- Qué es un producto, como funciona en el mercado, ciclo de vida.
- CICLO DE VIDA DE UN PRODUCTO: Perro, niño, estrella, vaca.
- Niveles de producto (básico, real, aumentado).
- Clasificación del producto (tangibles, intangibles, durables, no durables)..
- Clasificación del producto, composición.
- Puntos de venta y canales de distribución.
- Evaluación del producto: USP, tipo, ciclo de vida, aspecto, envase, uso y aplicación, composición, precio, etc.
- Segmentaciones, niveles socioeconómicos.
- Tipos de consumidor.

6to semestre

DISEÑO SOSTENIBLE

- Green washing.
- Eco-diseño.
- Diseño sostenible.
- Diseño circular.
- Sustentabilidad.
- Pilares de la sustentabilidad.

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

- Citar en APA.
- Estrategias de investigación: cuantitativas y cualitativas.
- Entrevistas a profundidad.

- Métodos mixtos.
- ODS.

TALLER DE CAMPAÑAS

- Publicidad según Kotler y Arens.
- Objetivos de la publicidad: informar, persuadir, generar recordación.
- Dilema ético.
- Qué es un anuncio, un brief.
- Posicionamiento, personalidad de la marca, metas de publicidad, audiencia objetivo, datos relevantes del consumidor, razones para creer.
- USP.
- Personalidad de la marca.
- Guías ejecucionales.
- Estrategias creativas, estrategias clásicas: problema solución, demostración, comparación, analogía, presentador, simbolismo visual, trozos de vida.
- Canales – medios.

FINANZAS PARA DISEÑADORES

- Patrimonio.
- Tipos de bienes: capital, de consumo, de consumo duradero, duraderos, no duraderos, inmuebles, muebles.
- Tipos de patrimonio: material, financiero, contractual, de salud y bienestar, potencial.
- Cotización y presupuestos.
- Estimación.

GRÁFICOS DIGITALES EN MOVIMIENTO y DISEÑO DIGITAL MULTIMEDIA

- Tipos de animación,
- Velocidades.
- Capas.
- Principios de la animación.

SISTEMAS PARA LA PRODUCCIÓN GRÁFICA

- Impresión offset..
- Impresión digital.
- Textura.
- Estucado.

- Grabado.
- Brillo.
- Opacidad.
- Gramaje, espesor, grosor.
- Conceptos generales de la producción gráfica.
- Técnicas de impresión: serigrafía, tampografía, flexografía, offset, húmedo, seco, digital, de bobina, sand blast, huecograbado.
- Pre-prensa, prensa, post-prensa.
- Acabados y tipos de acabados.
- Gramajes y puntos.

TALLER DE INFOGRAFÍA

- Conceptos básicos de la infografía.
- Tipos de infografía.

PROYECTO TERMINAL I x

DIRECCIÓN DE PROYECTOS DE DISEÑO

- Brief.
- Timetable.
- Jerarquías en un despacho de diseño.
- Equipos en el proyecto de diseño.
- Presupuestos.
- Investigación, proceso creativo, soportes, clientes.
- Recursos del proyecto.
- Estrategias de negocios.

ESTRUCTURA DE MARCA

- Conceptos en área de especialización.

PRODUCTO Y MARCA

- Conceptos en área de especialización.

DISEÑO MULTIMEDIA Y APLICACIONES x

DISEÑO DE EFECTOS VISUALES x

GRÁFICA Y ESPACIO x

DISEÑO Y GRÁFICA AMBIENTAL x

