



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD AZCAPOTZALCO		DIVISION CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO		1/ 2	
NOMBRE DEL PLAN POSGRADO EN DISEÑO Y VISUALIZACION DE LA INFORMACION					
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE			CREDITOS	8
1407212	LENGUAJES VISUALES			TIPO	OBL.
H.TEOR. 3.0				TRIM.	I
H.PRAC. 2.0	SERIACION			NIVEL	MAESTRIA

OBJETIVO (S) :

Objetivo General:

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

Conocer los principios del lenguaje visual aplicándolo al diseño de artefactos digitales.

Objetivos parciales:

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

- Describir los principios del lenguaje básico de diseño.
- Describir los principios de la Gestalt.
- Aplicar los principios del lenguaje básico de diseño y de la Gestalt en el diseño de artefactos digitales.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Principios del lenguaje básico de diseño.
2. Principios de la Gestalt.
3. Semiótica y figuras retóricas.
4. Aplicación de lenguaje básico de diseño en interfaces gráficas.
5. Diseño de interfaces gráficas de usuario para herramientas digitales.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 508

Norma Tondero Lopez

LA SECRETARIA DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	POSGRADO EN DISEÑO Y VISUALIZACION DE LA INFORMACION	2 / 2
CLAVE	1407212 LENGUAJES VISUALES	

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Exposiciones temáticas por parte del profesorado y del alumnado.
- Asesoría por parte del miembro del profesorado a cargo de la UEA para la realización de actividades de carácter teórico-práctico.
- Dirección del miembro del profesorado a cargo de la UEA para la elaboración de proyectos teóricos y prácticos.
- Las sesiones se podrán llevar a cabo en forma presencial, semi-presencial, o virtual (a distancia).

MODALIDADES DE EVALUACION:

- El profesorado a cargo presentará los criterios de evaluación al inicio de la UEA.
- Evaluación periódica: participación en la discusión, análisis y reflexión colectiva; preparación y presentaciones temáticas y de un proyecto frente a grupo.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. DOMINGO AJENJO, Alberto (2005). Tratamiento digital de imágenes. Ed. Anaya Multimedia S.A., Madrid.
2. DONDIS, Donis A. (2017). La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. 2a Edición. Gustavo Gili. Barcelona.
3. GONZÁLEZ, Rafael y WOODS, RICHARD E. (2017). Digital image processing. Ed. Pearson. 4a Edición, Upper Saddle River, NJ.
4. HELLER, E. (2004). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona: Gustavo Gili.
5. LUPTON, E., & PHILLIPS, J. C. (2009). Diseño Gráfico: Nuevos fundamentos. Ediciones Gustavo Gili, SL.
6. RUSS, John C. (2015). The Image Processing Handbook. Ed. CRC Press.
7. WONG, Wucius (2014). Fundamentos del diseño. Gustavo Gili. Barcelona.

