

Nombre de la Asignatura: Taller de Expresión Plástica 2

a) Generalidades:

Número de Orden: 10	Código: TEP2	Duración del Ciclo en Semanas: 16
Pre- Requisito (s): Taller de Expresión Plástica 1 (TEP1)	Ciclo Académico: II	Duración/Hora Clase: 50 minutos
	Área: Fundamentación	Número/Hora Clase por Ciclo: 80
	U. V.: 4	Horas Teóricas/Semanales: 2
		Horas Prácticas/Semanales: 3

b) Descripción de la Asignatura:

A partir de un recorrido por la Historia de las Artes Plásticas, se impartirán conocimientos y prácticas de las técnicas plásticas; se ampliará la experiencia del alumno al hacer énfasis en el proceso creativo-expresivo por medio de imágenes construidas a través del manejo eficiente de las Tecnologías de Diseño Gráfico (TDG).

c) Objetivo General de la Asignatura:

Optimizar el dominio de los recursos tecnológicos por medio de la práctica a fin de favorecer el desarrollo de las capacidades creativa y expresiva del alumno por medio de hechos comunicativos visuales y la aplicación de éstos a la comunicación profesional.

Objetivos Cognitivos (conocer):

Conocer el funcionamiento, las posibilidades expresivas y las limitantes que poseen las diversas Tecnologías de Diseño Gráfico (TDG) aplicadas al campo de las comunicaciones.

Objetivos Procedimentales (saber hacer):

Diseñar, programar, evaluar, editar actos comunicativos de carácter visual de una manera competitiva, ágil, dinámica y de gran impacto en el campo de las comunicaciones profesionales.

Objetivos Actitudinales (ser):

Generar en el comunicador profesional una actitud de desarrollo de sus capacidades apreciativas, interpretativas y propositivas en lo referente a la expresión plástica y a sus aplicaciones en el campo de las comunicaciones.

d) Contenidos:

UNIDAD I: Recursos del lenguaje visual y su aplicación al campo de las comunicaciones

1. Análisis de forma, color, textura
2. Análisis del diseño
3. Ejercicio de aplicación al área de las comunicaciones a través de diversas Tecnologías de Diseño Gráfico (TDG):
 - a. Power Point
 - b. Photoshop
 - c. Corel Draw
 - d. Free Hand (y otros)

UNIDAD II: Historia del Arte y del diseño gráfico

1. Los referentes artísticos más representativos a través de la historia
2. Los referentes artísticos más representativos de los siglos XX y XXI
3. La fotografía
4. Arte y diseño contemporáneo
5. Arte multimedia
6. Ejercicio de aplicación al área de las comunicaciones a través de diversas Tecnologías de Diseño Gráfico (TDG):
 - a. Power Point
 - b. Photoshop
 - c. Corel Draw
 - d. Free Hand (y otros)

UNIDAD III: Métodos y técnicas creativas

1. Métodos creativos
2. Historia y corrientes de la publicidad
3. Diseño publicitario
4. Ejercicio de aplicación al área de las comunicaciones a través de diversas Tecnologías de Diseño Gráfico (TDG):
 - a. Power Point
 - b. Photoshop
 - c. Corel Draw
 - d. Free Hand (y otros)

e) Estrategia Metodológica:

La materia será impartida en un 40% a través de charlas magistrales. El restante 60% se hará en forma de taller práctico y se reforzará con visitas a salas de exposición y talleres de artistas, diseñadores gráficos, agencias de publicidad y portales de asesoría en diseño digital.

f) Bibliografía:

Nombre de la Obra	Autor	Casa editora	País	Año de edición	Número de ejemplares en biblioteca
<i>Arte del siglo XX</i>	Cirlos, J.E.	Labor	España (Barcelona)	1978	3
<i>Cómo entender el arte moderno</i>	Flanagan, G.A.	Nova	España (Barcelona)	1958	3
<i>Fundamentos de diseño</i>	Wong, W.	Gustavo Gili	México	1995	3
<i>Signos, Símbolos, Marcas, Señales</i>	Fritiger, Adrian	GG Diseño	Barcelona, España	1997	3

Otros recursos:

<i>El ABC de la Bauhaus y la Teoría del Diseño</i>	LUPTON, Ellen y ABBOTT M. J.	Gustavo Gili	España	2002	Disponible en PDF
--	------------------------------	--------------	--------	------	-------------------