



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**  
**PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN**  
**DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**  
**Programa de la asignatura**

Análisis e Investigación del Campo Profesional

<b>Clave:</b>	<b>Semestre:</b> 5º	<b>Campo de conocimiento:</b> Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	<b>No. Créditos:</b> 3
<b>Carácter:</b> Obligatoria		<b>Horas</b>	<b>Horas por semana</b>
<b>Tipo:</b> Teórico-Práctica		<b>Teoría:</b> 1	<b>Práctica:</b> 1
		2	
<b>Modalidad:</b> Curso		<b>Duración del programa:</b> 16 semanas	
		32	

**Seriación:** No ( x ) Sí ( ) Obligatoria ( ) Indicativa ( )

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

**Objetivo general:**

Identificar los elementos y contextos que conforman el desarrollo profesional del diseño para determinar su integración con los entornos sociales, culturales y políticos en México y América Latina.

**Objetivos específicos:**

1. Analizar e identificar los orígenes y elementos que conforman el diseño y la comunicación visual.
2. Analizar el proceso del desarrollo de la profesión del diseño dentro de América Latina.
3. Integrar los elementos que conforman un perfil profesional de diseño.
4. Reconocer las características que conforman el campo profesional del diseño contemporáneo.
5. Diferenciar las diferentes manifestaciones estilísticas dentro del diseño así como sus tendencias y manejo de técnicas confluentes en reconocimientos sociales en México y América Latina.
6. Identificar los aspectos y características integradoras del diseño como identidades e iconosismos mexicanos.
7. Reconocer las influencias y confluencias latinoamericanas en el diseño.
8. Diferenciar los diversos contextos latinoamericanos que influyen en el diseño.
9. Distinguir la estructura, características y manifestaciones de la producción gráfica.
10. Determinar el entorno social del diseño.

**Índice Temático**

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Diseño y comunicación visual	3	3
2	El diseño y la cultura del diseño	3	3
3	La profesión del diseño en el mundo	3	3
4	La profesión del diseño en México	3	3
5	Análisis de tendencias en la profesión del diseño	4	4
<b>Total de horas:</b>		16	16
<b>Suma total de horas:</b>		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Diseño y comunicación visual</p> <p>1.1 Concepto y definición de diseño gráfico y la comunicación visual</p> <p>1.2 Origen del diseño gráfico y la comunicación visual</p> <p>1.3 Concepción de diseño y comunicación visual</p> <p>1.4 Definición de diseño y comunicación visual</p>
2	<p>El diseño y la cultura del diseño</p> <p>2.1 El diseño como manifestación cultural</p> <p>2.2 Lo cultural como contexto al diseño</p> <p>2.3 Identidad y cultura antesala al diseño</p> <p>2.4 La idea del diseño</p> <p>2.5 Consumo del diseño</p>
3	<p>La profesión del diseño en el mundo</p> <p>3.1 El campo profesional del diseño a nivel global.</p> <p>    3.1.1 El diseño como campo profesional en Europa, Asia, Australia y América.</p> <p>    3.1.2 Definición del diseño como campo profesional en América.</p> <p>    3.1.3 Definición del diseño como campo profesional en América Latina.</p> <p>    3.1.4 Delimitación del ejercicio del campo profesional del diseño en América Latina.</p> <p>3.2 Carácter y desarrollo del campo profesional del diseño en América.</p> <p>    3.2.1 Contexto social y cultural del diseño en América.</p> <p>    3.2.2 América y su contexto político-económico dentro del diseño.</p> <p>3.3 Hitos del desarrollo del diseño.</p> <p>    3.3.1 Necesidades y realidades sociales latinas e ibéricas.</p> <p>    3.3.2 Nichos sociales dentro de América Latina y la península ibérica.</p> <p>    3.3.3 Nichos de consumo latinos e ibéricos.</p>
4	<p>La profesión del diseño en México</p> <p>4.1 El campo profesional del diseño en México.</p> <p>    4.1.1 Concepciones del campo profesional en México.</p> <p>    4.1.2 Definiciones del campo profesional en México.</p> <p>    4.1.3 El ejercicio del campo profesional en México.</p> <p>4.2. El campo profesional en México: Carácter y desarrollo.</p> <p>    4.2.1 Contexto social y cultural en México.</p> <p>    4.2.2 Contexto político-económico en México.</p> <p>    4.2.3 México y su contexto dentro de América Latina en el arte y diseño.</p> <p>4.3. Hitos en el desarrollo del diseño.</p> <p>    4.3.1 Necesidades y realidades sociales mexicanas en el diseño.</p> <p>    4.3.2 Nichos sociales del diseño dentro de México.</p> <p>    4.3.3 México frente a los nichos de consumo del diseño.</p> <p>4.4. Diseño en México y su contexto como parte de América Latina.</p> <p>    4.4.1 El concepto de diseño para la sociedad.</p> <p>    4.4.2 El concepto de diseño para el consumidor.</p> <p>    4.4.3 El concepto de diseño para el contratante.</p> <p>    4.4.4. El diseño para el diseñador.</p>

5	<p>Análisis de tendencias en la profesión del diseño</p> <p>5.1 Escuela de la Bauhaus.</p> <p>5.2 Universidad de Ulm.</p> <p>5.3 Escuela de Diseño de Basilea Suiza.</p> <p>5.4 Escuela de Zúrich.</p> <p>5.5 Tendencias en diseño en los siglos XX y XXI.</p> <p>5.6 Técnicas empleadas en el diseño dentro de los siglos XX y XXI.</p> <p>5.7 Lenguajes dentro del diseño como factores de influencia o confluencia ante las necesidades de los siglos XX y XXI.</p> <p>5.8 Lo digital ante la reflexión del diseño.</p>
---	--

**Bibliografía básica:**

Ballesteros, A. (2005). Max Weber y la sociología de las profesiones. México: Universidad Pedagógica Nacional.

Frías Peña, J. (2012). De la creatividad a la innovación: 200 diseñadores Mexicanos. México: Designio.

Gombrich, E. H.(2003). Los usos de las imágenes: estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual. México: Fondo de Cultura Económica.

Gómez, L. R. y Balking, D. (2005). Administration. Bogotá: Mc Graw Hill.

Herberta, A. S. (1997). El sentido de nuestra profesión. México: Méndez Aquiles.

Luhmann, N. (2005). El arte de la sociedad. México: Herder/Universidad Iberoamericana.

Meggs, P. (2009). Historia del diseño gráfico. México: Trillas.

Mosqueda Gómez, C. (2007). El origen irruptivo del diseño gráfico profesional. México: UAM.

Satué, E. (2002). El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días. México: Alianza.

Tapia, A. (2004). El diseño gráfico en su entorno social. México: Designo teoría y práctica/Encuadre.

Troconi, G. (2009). **Diseño Gráfico en México**, 100 años. México: Artes de México.

Vilchis Esquivel, L.C. (2010). Historia del diseño gráfico en México 1910- 2010. México: Conaculta.

Zikmund, W.G. (1997). Investigación de mercados. México: Pearson Education.

**Bibliografía complementaria:**

Arredondo, V. (2000). Una sociedad de ciudadanos. México. Universidad Pedagógica Nacional

Cañeque, H. (2008). Alta creatividad Guía teórico-práctica para producir la innovación y el cambio: México: Pearson Educación

Malhotra, N.K. (2008). Investigación de mercados. México: Pearson Education.

Sartori, G. (2001). Hommo videns. La sociedad teledirigida: (2ª edición). México: Taurus.

Solomon, M. (2007). Comportamiento del consumidor: México: Pearson Educación

**Sugerencias didácticas:**

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	( )
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	( )
Prácticas de campo	( )
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	( )

**Mecanismos de evaluación del aprendizaje:**

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	( )
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	( )
Otras: Evaluación de proyecto	( )

**Perfil profesiográfico:**

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.