

Introducción

Diseño
Propedéutico



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO
FACULTAD DE INGENIERÍA

Curso

El curso tiene como objetivo presentar al alumno un temario que le permita conocer, entender y experimentar a través de los conceptos básicos que es el Diseño, para que pueda aplicarlos en diferentes prácticas y ejercicios que le permitan desarrollar habilidades y destrezas.

Nombre: Diseño

Modalidad: Presencial y Virtual (Equipo de cómputo con cámara, micrófono y acceso a internet)

Días de clases: Sábados

Sesiones: 10

Fechas: 8 febrero - 26 Abril

Sesiones

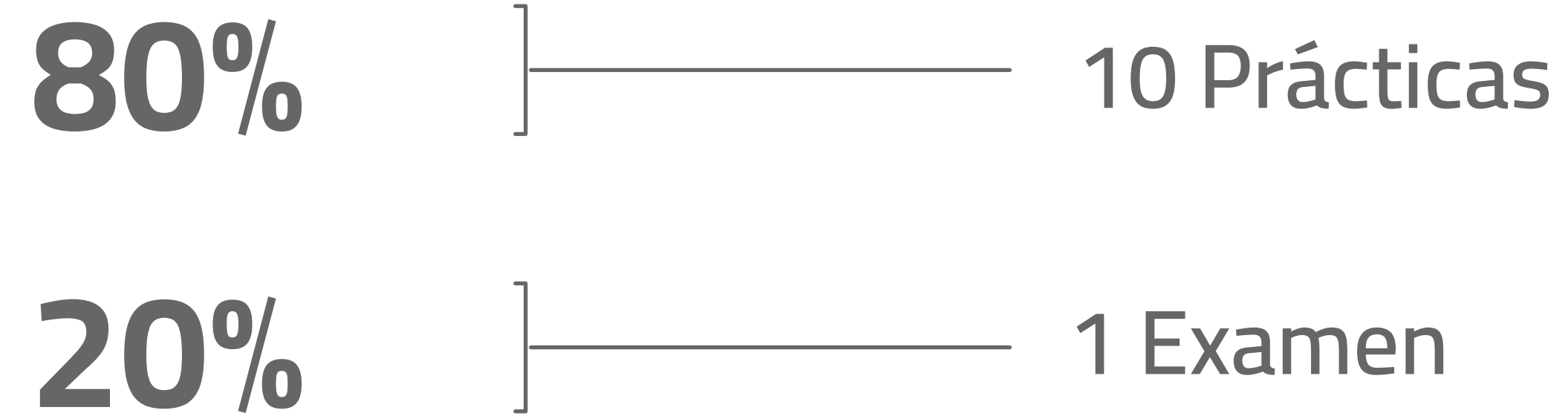
- Introducción
- Elementos del diseño
- Forma
- Estructura
- Repetición
- Similitud
- Gradación

- Radiación
- Concentración
- Contraste
- Anomalía
- Examen teórico final

Tiempo	Actividad
5 minutos	Toma de asistencia
30 minutos	Presentación del tema
40 minutos	Revisión de la tarea
15 minutos	Resolución de dudas

No se permite el acceso después de la hora de clase. No hay retardos.

Evaluación



Tanto las prácticas como el examen teórico corresponden a los temas y conceptos presentados en clase.

Material de clase

- Hojas bond tamaño doble carta (10 - 15 hojas)
- Colores
- Regla T (Opcional)
- Borrador
- Estilografo negro 3 mm o pluma negra punto fino
- Juego de curvas (Opcional)
- Calavera metálica (Opcional)

Procura ocupar lo que tengas en casa y solo comprar aquello que sea necesario.
Se estará indicando el material de cada clase.

Prácticas

La calificación se basa en los siguientes aspectos:

Concepto (50%): Originalidad de la idea propuesta así como los conceptos del tema a representar

Ejecución (50%): Técnica y calidad de la entrega respecto a los materiales utilizados y limpieza de la misma

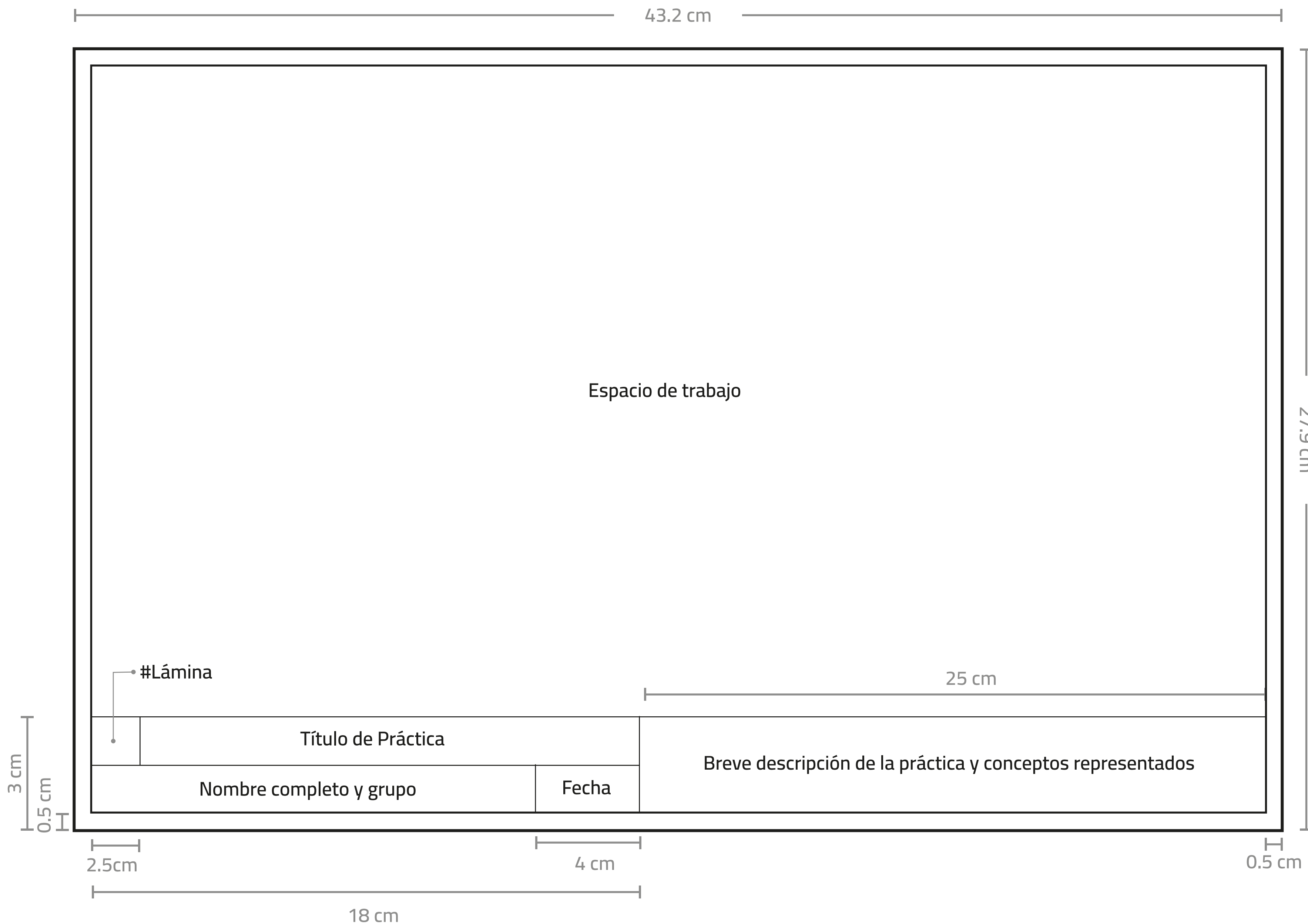
Las prácticas deberán ser entregadas en la fecha y hora estipulada

Con el formato oficial de practicas, ya que de no ser así no se serán aceptadas.

Las prácticas deben llevar todos los datos completos.

HORARIO_NOMBRE COMPLETO_GRUPO

Ejemplo: 8AM_PALOMA PEREZ LOPEZ_DIS01



Formato de Prácticas

Hoja tabloide (Doble carta)
Márgenes con regla y
llenado de datos a mano.

*Sólo se evaluarán las
prácticas que cumplan
con el formato.

¿Qué es diseño?

El diseño es un proceso de creación con un propósito específico.

El diseño cubre exigencias prácticas, debe **resolver las necesidades de un consumidor**.

La mejor expresión visual de la esencia de un "algo", ya sea un mensaje o un producto; el diseñador debe buscar que este "algo" sea conformado, fabricado, distribuido, usado y contextualizado con su entorno.

Su creación no sólo debe enfocarse en la estética, sino también en la función, a su vez reflejando el impacto cultural y social de la época.

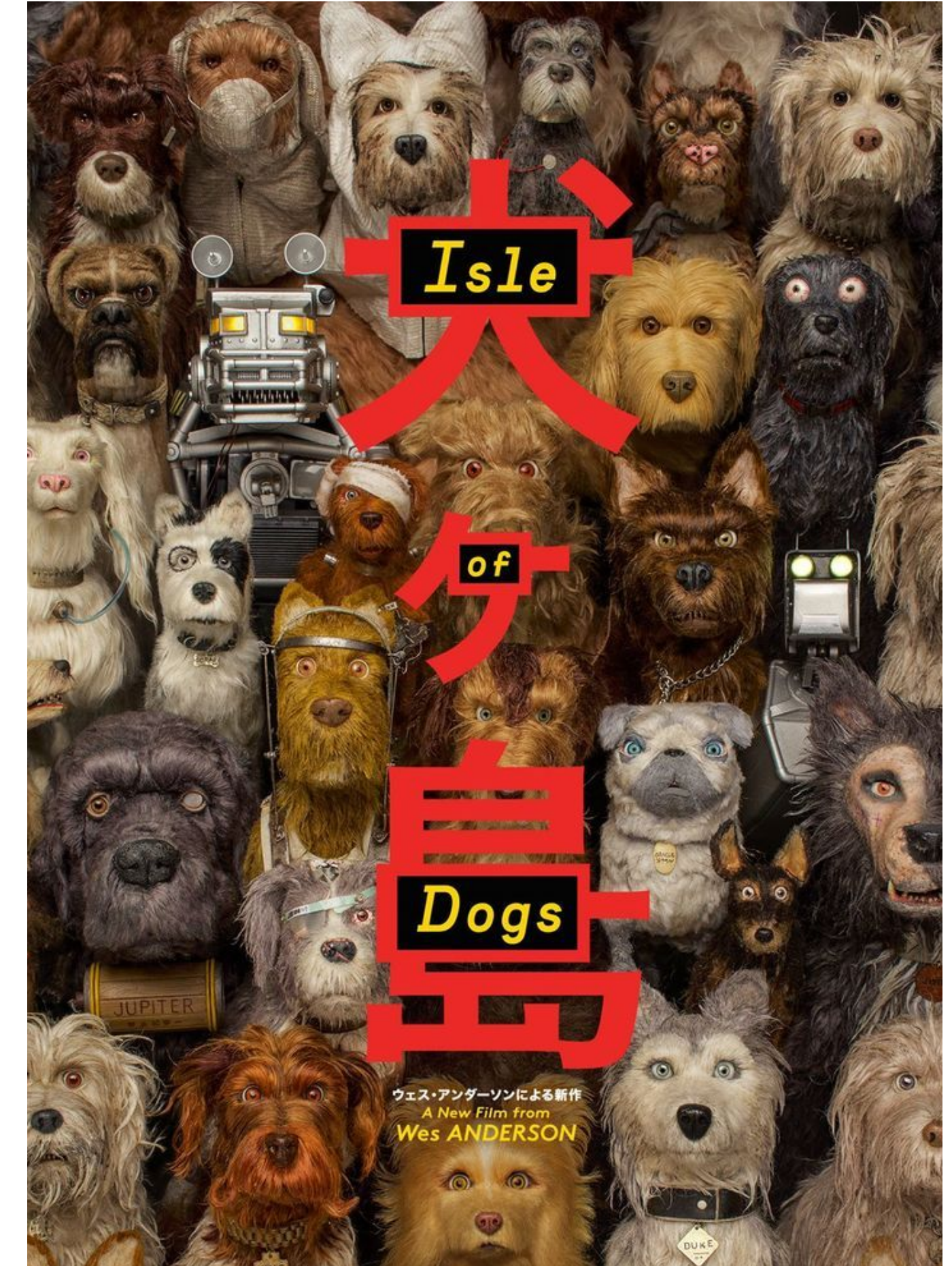
Bialetti



Burj Al Arab



Isla de Perros



El diseño no es fruto de la especulación ni la inspiración, es un proceso estratégico.
Involucra varias disciplinas, buscando un equilibrio económico, social y medioambiental.

Lenguaje visual

Antes de enfrentarse a un problema de diseño se debe dominar **el lenguaje visual** ya que este es **la base de la creación del diseño**.

El diseñador es una persona que resuelve problemas. Este debe encontrar las soluciones apropiadas, explorando todas las situaciones posibles del problema específico.

Para dominar este lenguaje visual se deben tomar en cuenta los diferentes principios y conceptos que ayudarán al diseñador a tener una comprensión más amplia de la organización visual.

- 
- Elementos
 - Forma
 - Estructura
 - Repetición
 - Similitud
 - Gradación
 - Radiación
 - Concentración
 - Contraste
 - Anomalía