

870131

ARQ. y Ma. GUILLERMO DE LA TORRE  
DIRECTOR  
ESCUELA DE ARTES PLASTICAS

ARQ. GUILLERMO DE LA TORRE  
PRESIDENTE DE LA COMISION  
REVISORA DE TESIS

Universidad Autónoma de Guadalajara  
Folleto Infomartivo Licenciatura Diseño Gráfico  
Escuela de Artes Plásticas  
Lic. Diseño Gráfico  
M. Sofía Aranguren Tréllez  
Diciembre 1983

TESIS CON  
FALLA LE ORIGEN



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# INDICE

diseño gráfico	pág. 1
aplicaciones	pág. 9
campos de trabajo	pág. 17
diseño gráfico en la UAG	pág. 25
materias	pág. 29
folleto	pág. 49

# INTRODUCCION

"diseño es ordenar secuencias y relaciones para solucionar problemas, especialmente de comunicación visual".

debido a la falta de información sobre la carrera de licenciatura en diseño gráfico se realizó como trabajo de tesis un folleto informativo el cual dará una amplia visión de lo que a esto se refiere, sus aplicaciones, su campo actual de trabajo en México y su método de estudio dentro de la Universidad Autónoma de Guadalajara.

# BIBLIOGRAFIA

## – ARTES GRAFICAS

Para dibujantes y técnicos publicitarios

Parramón J. Ma.

Cantó J. Ma.

Parramón Ediciones, S.A.  
Barcelona

## – ILUSTRACION Y DISEÑO técnicas y materiales

Consejo Internacional de Ciencia y Tecnología  
México 1980

## – Guía completa de PINTURA Y DIBUJO

Hayes Colin

H. Blume Ediciones

España 1978

– Revistas:

PRINT

COMMUNICATION ARTS

NOVUM

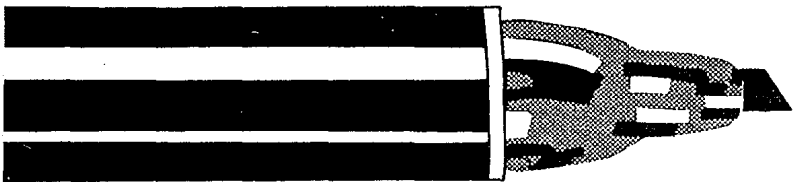
– Información obtenida del Centro de Diseño UAG

– Conferencias ICOGRADA 1980

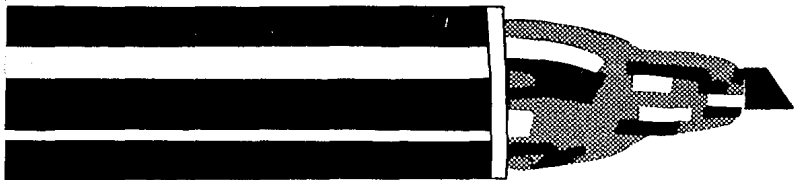
– COLOR SELLS YOUR PACKAGE

Dr. Juan-Paul Pauvre

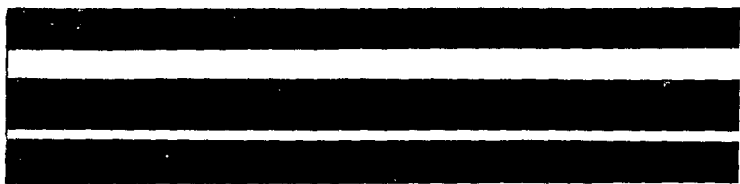
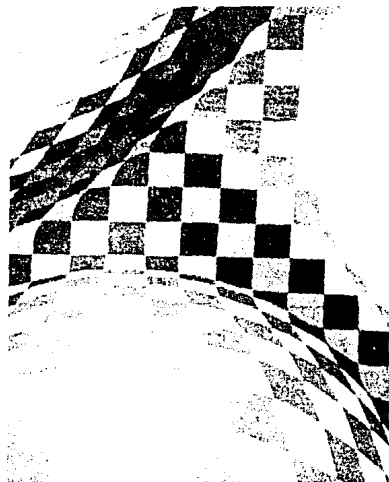
Zurich

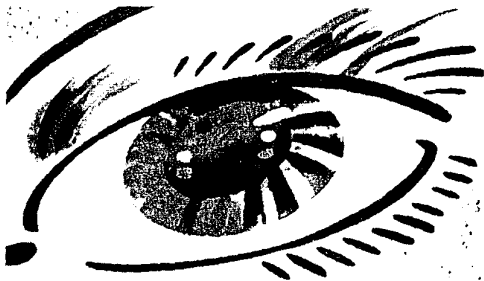


# DISEÑO GRAFICO









### "HISTORIA DEL DISEÑO GRAFICO"

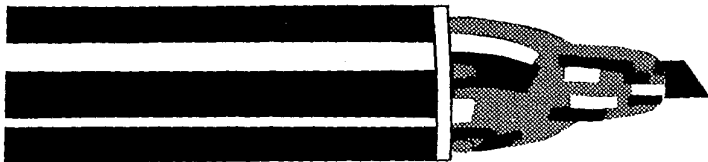
es paralela a la del arte e Ilustración. ha ganado importancia hasta el S. XX, al facilitarse la reproducción. El Diseño Gráfico tiene su origen en la necesidad del hombre por comunicarse.

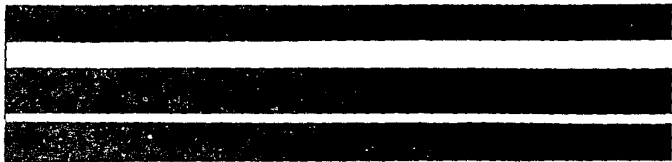
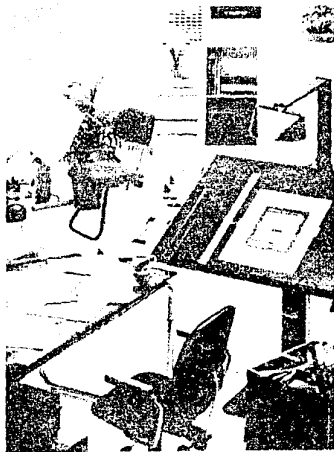
### "DIFERENCIA ENTRE DISEÑO Y ARTE"

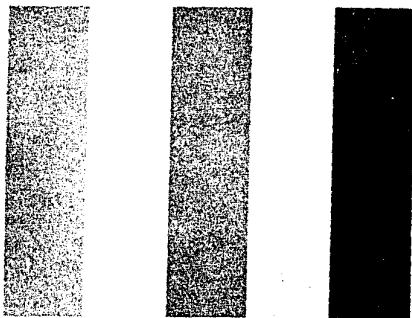
el diseño da una información que debe persuadir a la audiencia. el arte cambia o intensifica la percepción que tiene cada uno de la realidad.

### "ORIGENES DEL DISEÑO GRAFICO"

al principio dominaba la palabra escrita, ahora domina la imagen por ser esta la respuesta al problema de comunicación. en México nace a partir de las olimpiadas del 68.







### "DISEÑO GRAFICO"

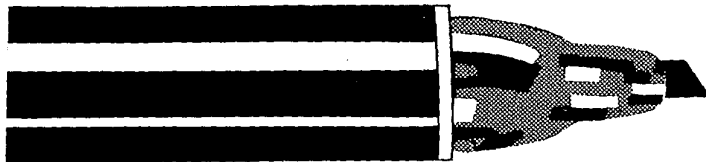
diseño es la ordenación, composición y combinación de figuras y formas. el diseño gráfico satisface una necesidad. se ha expandido con el desarrollo de la publicidad.

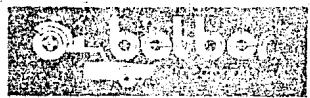
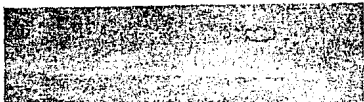
### "EL COLOR"

el color es provocado por ondas de diferentes longitudes y con diferente número de oscilaciones que determinan la variedad de tonos. causa efectos psicológicos y fisiológicos en el hombre.

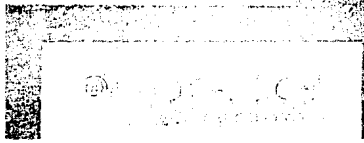
### "EQUIPO DE DISEÑO"

comprende una gran variedad por ejemplo: lápices, plumas, grafos, estilógrafos, marcadores, reglas, plantillas, pantallas de color, escuadras, compases, pinceles, mesa de dibujo, etc.





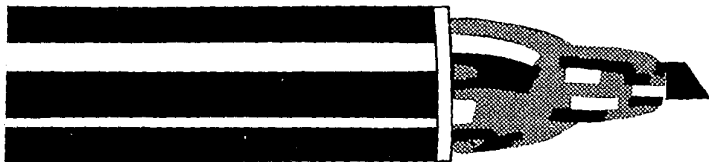
**belber**

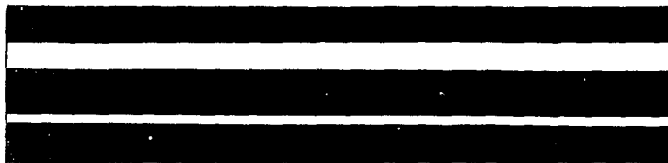


## "PASOS PARA EL DISEÑADOR"



1. entrevista con el cliente.
2. vender su idea.
3. inspirar confianza.
4. llevar muestras de trabajos.
5. hacer bocetos a lapiz.
6. calcular gastos y tiempo.
7. decidir materiales, colores, etc. que se van a usar.
8. ya aceptada la idea hacer un dummy.
9. buscar fotografías si es necesario.
10. hacer o mandar hacer ilustraciones.
11. armar originales.
12. mandar imprimir.



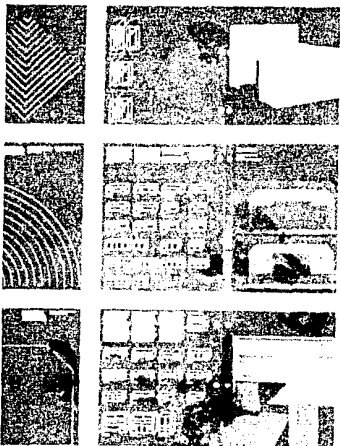


# APLICACIONES









### "FOLLETO"

Impreso que no consta de bastantes hojas para formar un libro. sus usos varían, pero en general son para mandar algún mensaje o dar información. los requisitos son: buena calidad de impresión. buen diseño. buen encabezado. buenas ilustraciones o fotos. formato original.

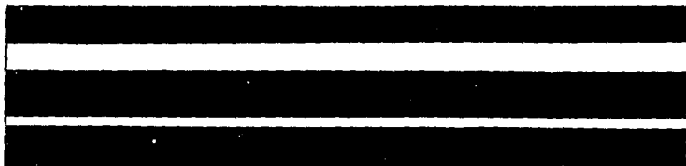
### "CATALOGO"

publicación que lista artículos a la venta de uno u otro establecimiento comercial. se usa para dar a conocer mercancía.





308. Músculos del mudo  
del lado derecho.





### "LIBROS"

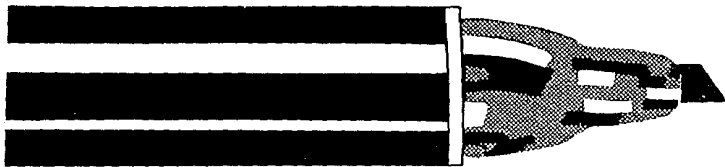
para su realización hay que tomar en cuenta: tipografía e impresión, formato, portada, contenido, tipo de papel, acomodo de ilustraciones.

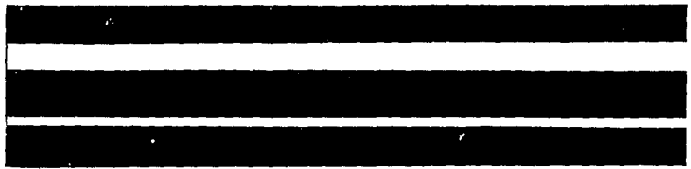
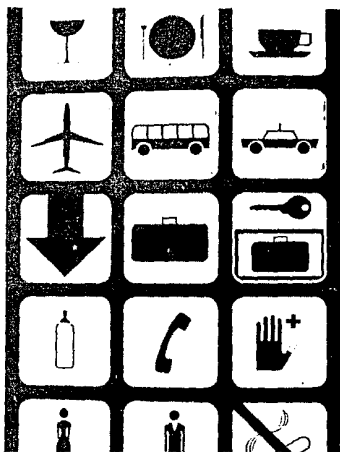
### "LA ILUSTRACION"

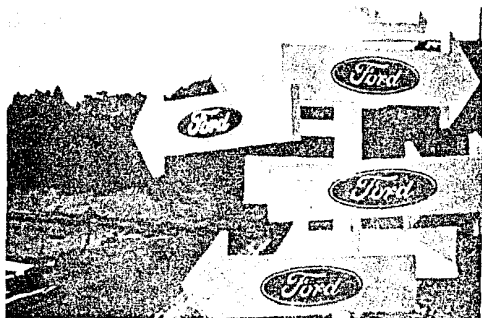
es el sentimiento, el foco de atención de un anuncio; es la estampa, grabado o dibujo que ilustra un libro, revista, cartel, etc. su fin es adornar.

### "PUBLICIDAD EN REVISTAS"

el sostén de toda revista es su publicidad, es de las más eficientes por la larga vida que estas tienen.







## "LOGOTIPOS"

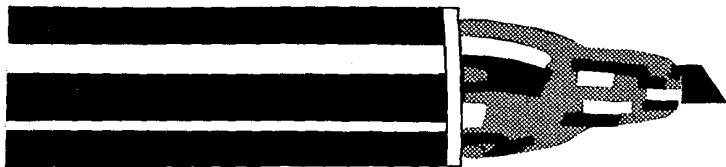
forma característica que distingue una marca o nombre de empresa o producto. es la simbolización abstracta de una letra, sílaba, palabra, etc.

## "SEÑALIZACIONES"

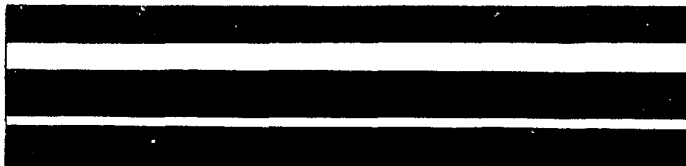
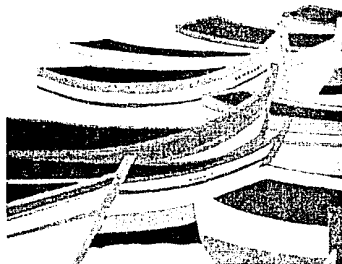
son indicaciones, instrucciones o guías en un idioma gráfico, el idioma universal que es entendido por todos.



# CAMPO DE TRABAJO



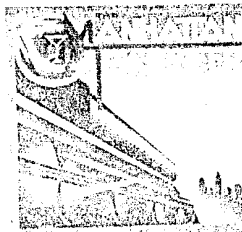
**FROMMERS**  
**1981-82 GUIDE TO**  
**LISBON, MADRID**  
**& THE COSTA DEL SOL**





## "POSTERS"

pueden ser artísticos, publicitarios, informativos o decorativos. se imprimen en offset o serigrafía, puede ser fotografía o ilustración.

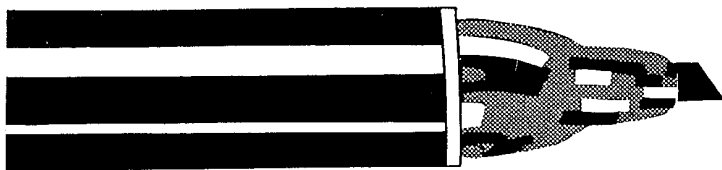


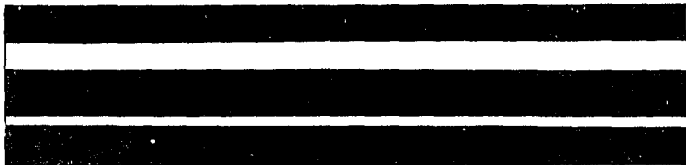
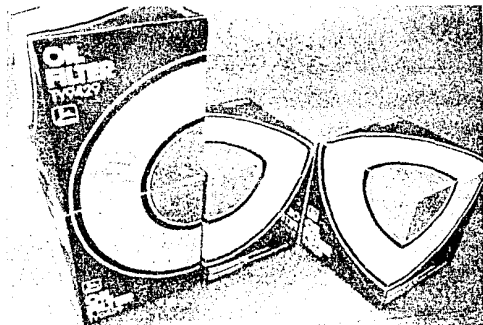
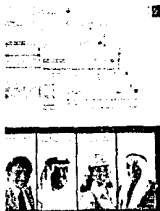
## "CARTELES"

anuncio que se fija en un espacio público, su objetivo puede ser vender, enseñar, decorar, anunciar cine, etc.

## "PORTADA DE DISCOS"

las portadas de discos requieren de un buen diseño gráfico para lograr una identificación del público con un disco específico.







### "EMPAQUES"

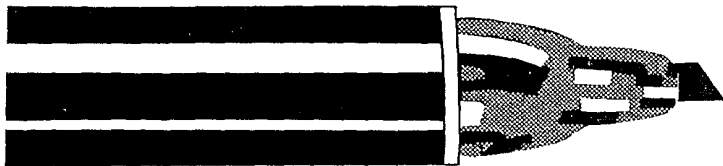
es el material que envuelve a otro, este debe tener características propias para cada producto y para lograr una identificación.

### "IDENTIDAD CORPORATIVA"

imagen de un producto que se presenta al público, debe de reconocerse entre los demás para identificarse consciente e inconscientemente.

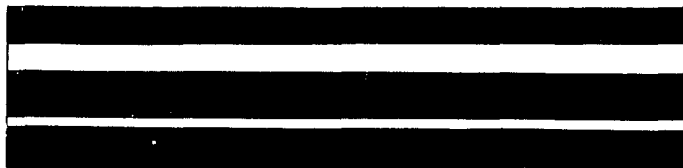
### "ETIQUETA"

es el rótulo, marca, señal o marbete que se coloca en un objeto o mercancía para identificación, valoración, clasificación, etc.





El brandy de la Pantera



"The Family" Already Has the Look of a Champion  
**SPORTS**



AMERICA'S MOST FAMOUS... THE BIRMINGHAM...  
 ...

**SPORTS**  
 "The Family" Already Has the Look of a Champion



AMERICA'S MOST FAMOUS... THE BIRMINGHAM...  
 ...

### "PUBLICIDAD"

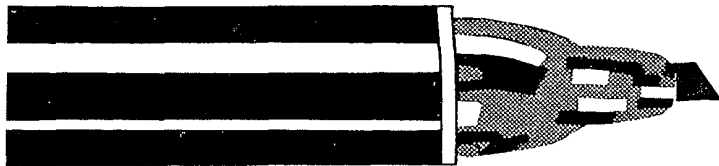
es la divulgación de noticias o anuncios comerciales para atraer posibles compradores y expectadores. es una respuesta a la expansión del comercio.

### "ANUNCIOS DE TELEVISION"

la tv es un campo importante para el diseñador gráfico, puede trabajar en producción, anuncios (publicidad), escenografías, carteles, etc.

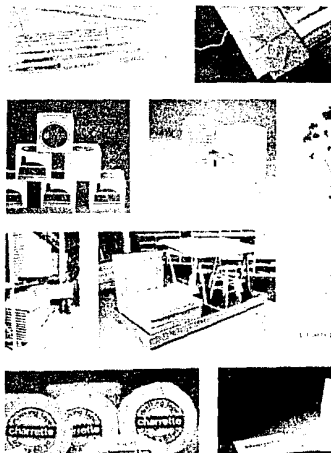
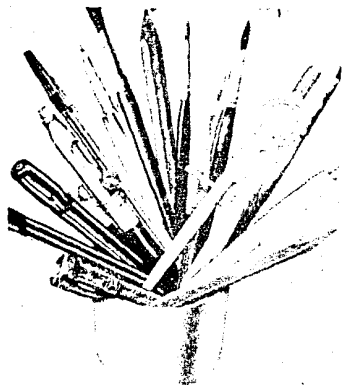
### "PRENSA"

el campo de trabajo en la prensa, para el diseñador gráfico, está en tipografía, fotografía, publicidad, ilustraciones, originales, etc.

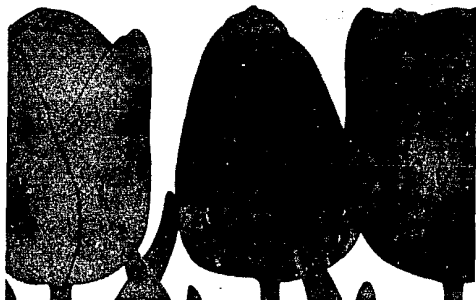




# **DISEÑO GRAFICO EN LA UAG**







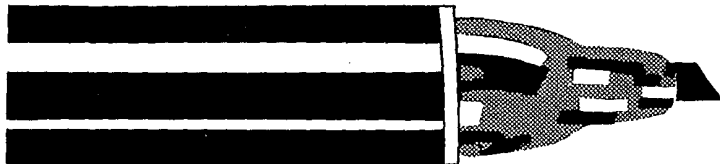
## "ESTRUCTURA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRAFICO EN LA UAG"

está dividida en: sección de teoría; de diseño y de técnicas. duración: 8 semestres. está dividida en 62 materias. requisito: bachillerato. el estudiante de diseño gráfico debe tener: capacidad creadora y sensibilidad artística. facilidad para manejar conceptos abstractos. habilidad para comprender los principios mecánicos.



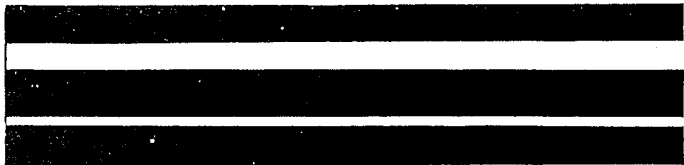


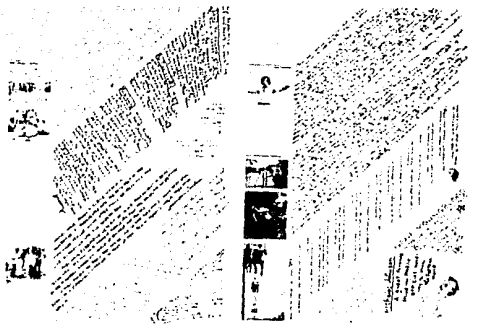
# MATERIAS





30





### "HISTORIA DEL ARTE"

1º y 2º semestre. se adquirirá una visión general de las grandes corrientes artísticas.

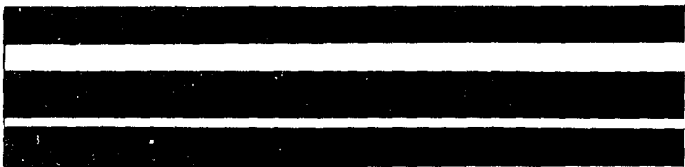
### "TEORIA DEL CONOCIMIENTO"

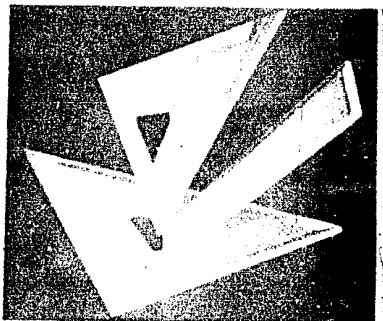
1º y 2º sem. se dará a conocer las leyes y procesos del origen y desarrollo del fenómeno del conocimiento, relacionándolo con la disciplina del diseño.

### "TALLER DE REDACCION"

1º y 2º sem. se reafirmarán los conocimientos gramaticales y del lenguaje. se motivará la imaginación enfrentándose al texto e imagen.







### "DIBUJO"

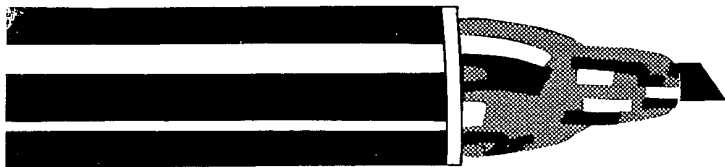
1º y 4º sem. se desarrollará la capacidad de percepción visual y habilidad manual para transformar en expresión plástica una realidad.

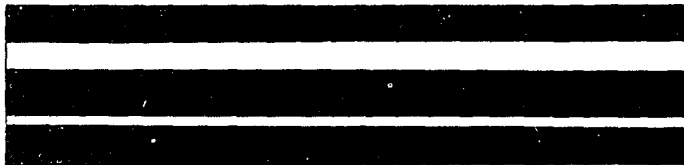
### "PRINCIPIO DE ORDEN GEOMETRICO"

1º y 2º sem. se conocerán y manejarán los elementos geométricos, así como su relación con el plano y el espacio tridimensional.

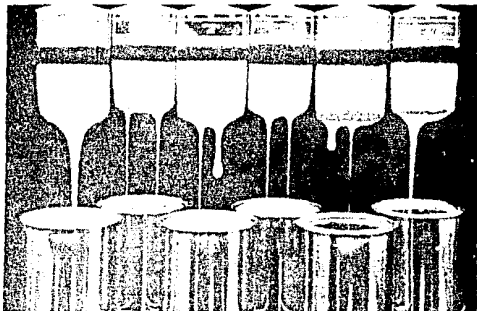
### "FACTORES HUMANOS DEL DISEÑO"

1º y 2º sem. se tendrá conocimiento y se aplicará la anatomía, ergometría, antropometría y biomecánica en el campo del diseño gráfico.









### "FACTORES ECONOMICOS PARA EL DISEÑO"

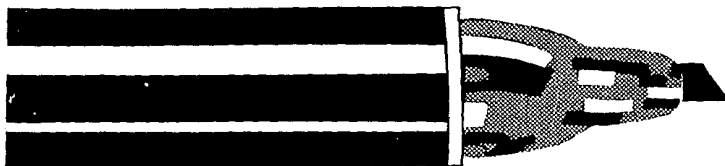
3º y 4º sem. se tendrá conocimiento de leyes y categorías que determinan el movimiento y el desarrollo de la economía y política de las relaciones humanas, y su relación con el diseño.

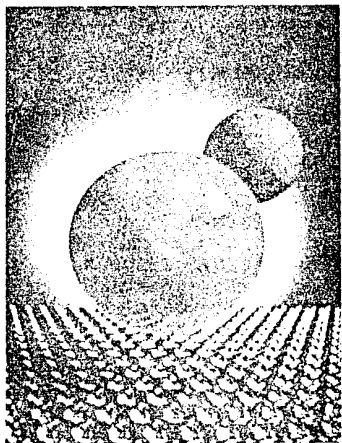
### "HISTORIA DEL ARTE Y DISEÑO"

3º y 4º sem. se otorgará una visión histórica y cronológica del desarrollo del arte y disciplina del diseño desde el principio de la escritura y composición hasta la apreciación y conciencia estética.

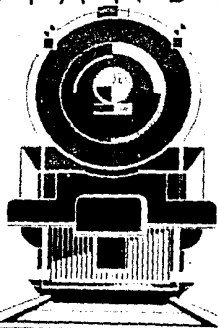
### "TALLER DE DISEÑO"

1º a 8º sem. se tendrá conocimiento teórico y prácticamente para la realización de mensajes visuales a través de los diversos medios de comunicación.

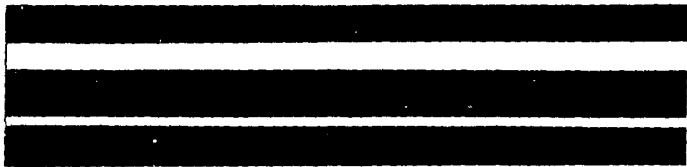


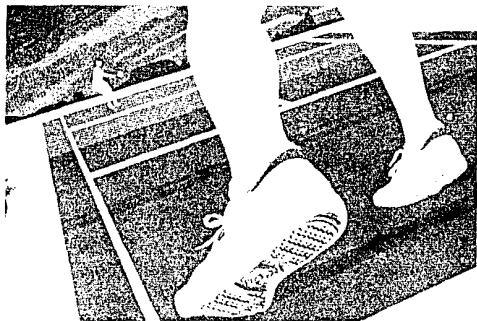


THE LAST TRAIN  
FROM  
ISTANBUL



ORIENTAL RUG SALE  
FIVE DAYS ONLY





### "SERIGRAFIA"

método de impresión que consiste en reproducir imágenes por medio de pantallas en un bastidor de madera o metal con una malla tensada de nylon, seda o terylene. su uso es más comercial que artístico.

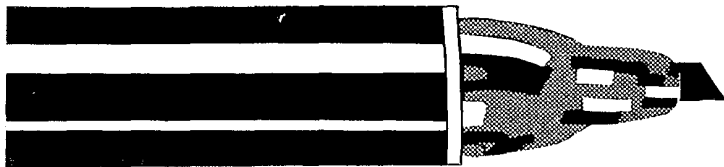
### "TALLER DE SERIGRAFIA"

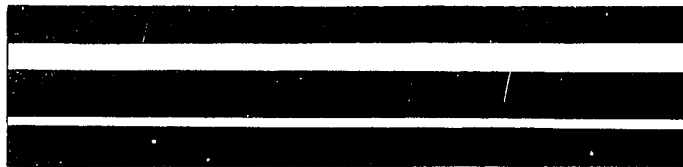
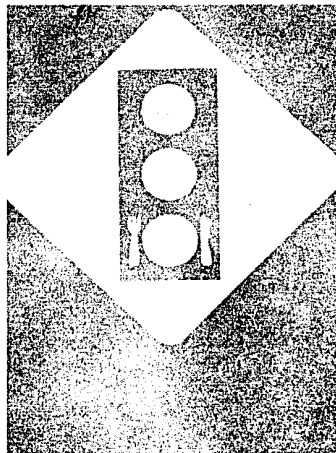
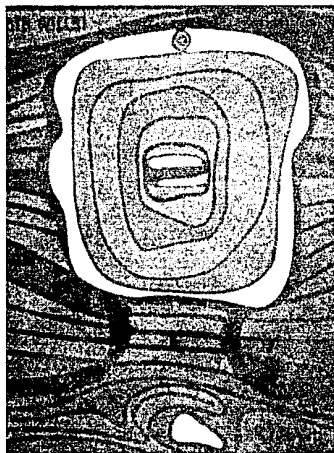
1º y 2º sem.

se harán prácticas con esta técnica de impresión, su realización en serie y se planteará su importancia en el campo del diseño gráfico.

### "FOTOGRAFIA"

ayuda al diseñador gráfico a lograr su objetivo, comunicar su originalidad y sentimiento. en la publicidad se usa igual o más que la ilustración, por ser tan fácil su reproducción.







### "PSICOLOGIA"

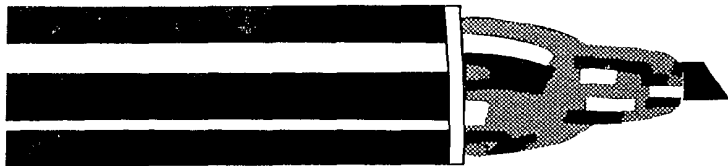
3º y 4º sem. se darán a conocer las motivaciones de orden psicológico en la percepción y en las diferentes necesidades de la comunicación visual.

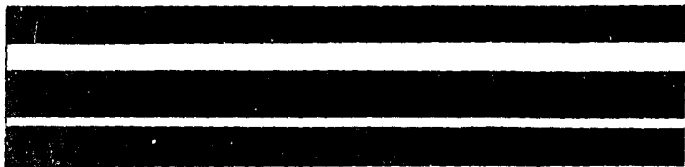
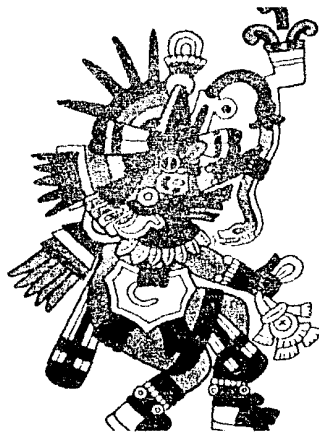
### "TECNICAS DE REPRESENTACION GRAFICA"

3º y 6º sem. se capacitará para el manejo y comprensión de diversas técnicas de representación gráfica haciendo énfasis en cada una.

### "TEORIA DE LA COMUNICACION"

3º y 4º sem. se tendrá conocimiento de la teoría de la comunicación en su estructura simple, como la lingüística y su realización con las manifestaciones artísticas.







#### "TEORIA DEL ARTE Y DISEÑO"

5º y 6º sem. se dará visión general del desenvolvimiento histórico del fenómeno artístico en su totalidad, cubriendo los períodos y cambios más importantes.

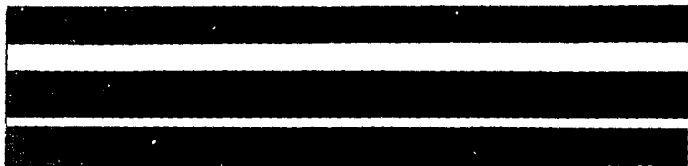
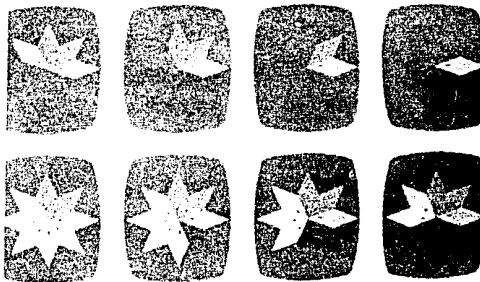
#### "LABORATORIO DE FOTOGRAFIA"

3º y 4º sem. se habilitará al uso de equipos fotográficos, técnicas y procesos; se entenderá la relación en las diferentes áreas del diseño gráfico.

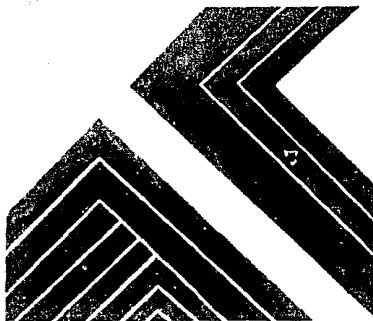
#### "SEMINARIO DE ANALISIS DE LA REALIDAD NACIONAL"

5º y 6º sem. se dará una visión general de los problemas del país, se analizará la actividad del diseñador dentro del ámbito nacional.









### "SEMIOTICA"

5º y 6º sem. se darán a conocer, comprender y aplicar los diferentes sistemas de signos utilizados para transmitir un mensaje.

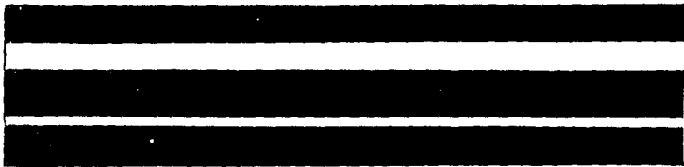
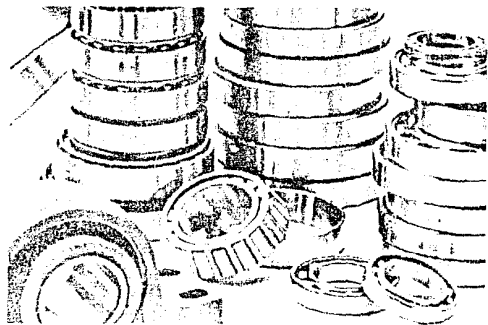
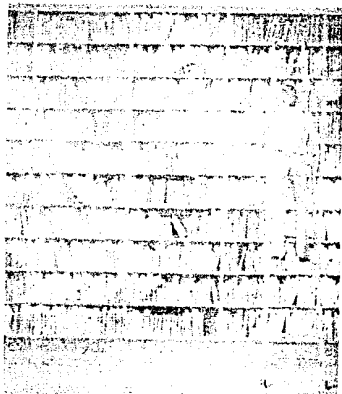
### "TECNICAS DE IMPRESION"

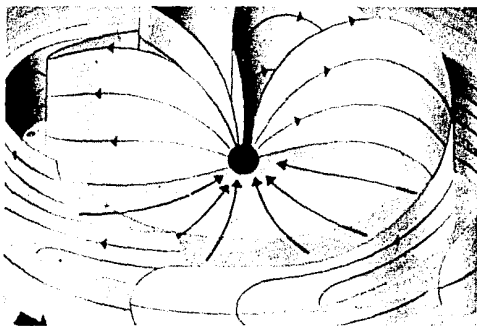
5º y 6º sem. se tendrá capacidad para manejar y aplicar las diferentes técnicas de reproducción gráfica, desde las más rudimentarias a las más modernas.

### "GENESA"

5º y 6º sem. se obtendrá una visión general de las leyes y conceptos de la forma, su uso, su aplicación para crear, atender o solucionar cualquier diseño.







#### "TECNOLOGIA PARA EL DISEÑO"

7º y 8º sem. se enseñarán los tipos de sistemas técnicos modernos que pueden usarse para transmitir diseños, así como sistemas analítico-lógicos, cibernéticos y de computación.

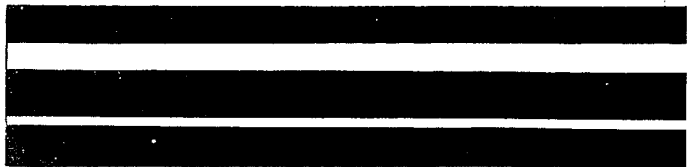
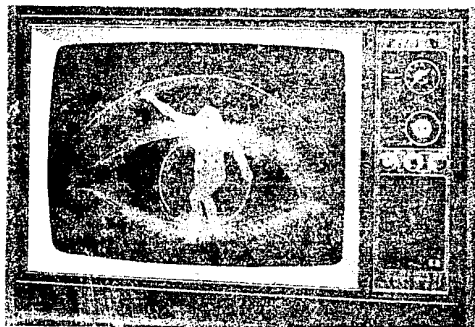
#### "INVESTIGACION DE CAMPO PROFESIONAL"

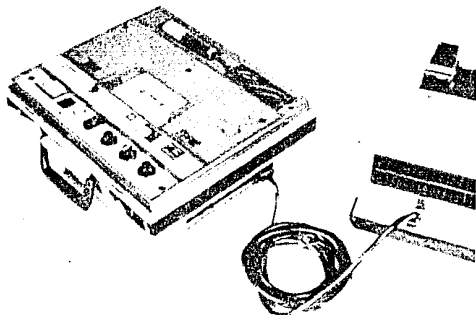
5º y 6º sem. se realizarán trabajos de investigación para conocer el diseño gráfico y sus funciones dentro del campo profesional.

#### "SEMINARIO DE TESIS"

7º y 8º sem. se tendrá asesoramiento en el trabajo de tesis dentro de la escuela para facilitar así el grado de licenciatura y de forma inmediata concluir los estudios.







#### "LABORATORIO DE TELEVISION"

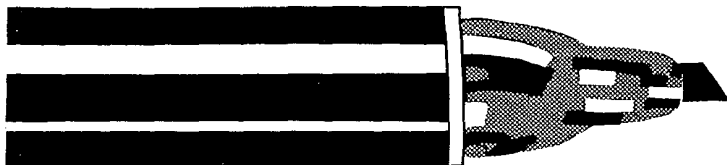
7º y 8º sem. se tendrá conocimiento del proceso de realización, aspectos técnicos y creativos, así como la importancia a nivel informativo, comercial y educativo.

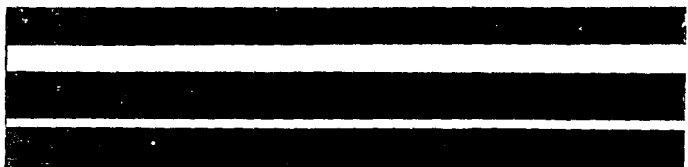
#### "LABORATORIO DE CINEMATOGRAFIA"

7º y 8º sem. se conocerá el equipo, técnica y proceso de filmación, así como las posibilidades del diseñador gráfico dentro de este campo.

#### "LABORATORIO DE AUDIOVISUALES"

7º y 8º sem. se conocerá y aplicará el manejo correcto de las técnicas audiovisuales en el campo de la promoción publicitaria, educativa, tecnológica y científica.





# FOLLETO



# LIC. DISEÑO GRAFICO



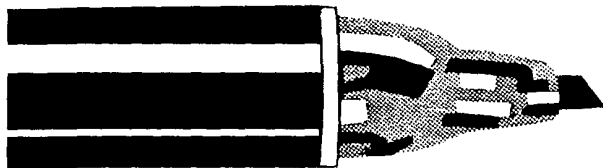
## “DISEÑO GRAFICO”

diseñar es un acto humano fundamental, se origina por la necesidad del hombre por comunicarse. se le ha llegado a confundir con el arte, pero estos dos buscan intereses diferentes; el diseño debe persuadir y el arte cambiar la percepción que se tiene de la realidad.

anteriormente la palabra escrita era lo más importante dentro de los medios de comunicación, pero ahora es diferente, la imagen es la que domina por la facilidad para entenderse, sin tenerse que limitar a un idioma. esto es lo que produce el nacimiento del diseño gráfico en el siglo xx.



en México la carrera de diseño gráfico es relativamente nueva, nace a partir de las olimpiadas del 68, al manejarse todo un sistema de signos y símbolos.



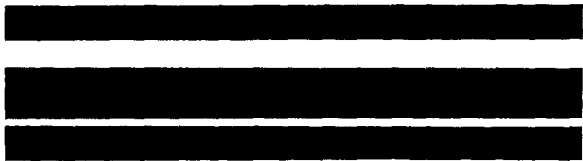
se puede definir el diseño gráfico como el ordenar, combinar y componer figuras y formas, a la vez es ordenar secuencias y relaciones para solucionar problemas y satisfacer necesidades; establece puentes entre diferentes idiomas.

al diseñar se descubre, inventa, define, programa, coordina, relaciona, une, proyecta, soluciona, implementa, evalúa e imagina para resolver un mensaje. los medio elementales para un diseño son la tipografía, fotografía e ilustración.

el estudiante de diseño gráfico deberá, al concluir sus estudios, utilizar a la perfección el lenguaje visual, inventar y poner en uso su creatividad. entre otros, uno de los objetivos de la escuela es el

ISTEMA  
E TAVELIS  
A S

formar profesionales capaces de comunicar visualmente en forma efectiva, socialmente responsables y conscientes de la influencia del diseño gráfico en el desarrollo de la vida humana, de sus actividades y del medio ambiente.



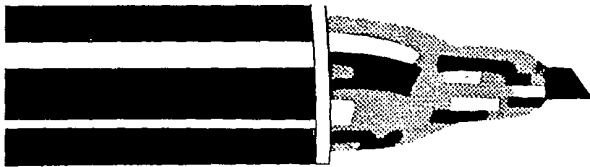
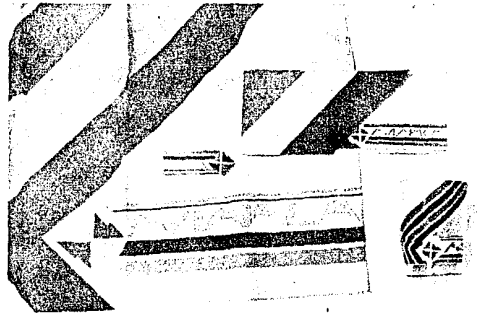
# “CAMPOS DE TRABAJO PARA EL DISEÑADOR GRAFICO”

en:

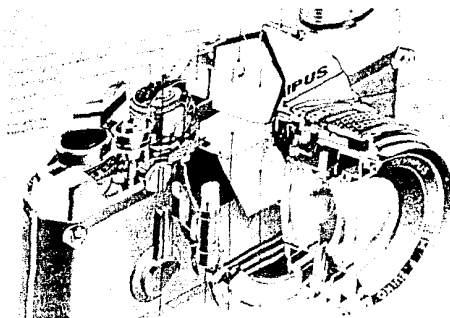
- agencias de publicidad
- cadenas de tv
- estudios de diseño gráfico
- productoras cinematográficas
- editoriales
- empresas periodísticas
- compañías discográficas
- imprentas

realizando:

- imagen corporativa
- catálogos y folletos
- logotipos



- carteles
- publicidad para ventas
- símbolos y signos
- comerciales para tv
- revistas
- grabados
- serigrafía
- portada de discos y cassettes
- rótulos
- señalizaciones
- diseño textil
- envases y etiquetas
- escenarios
- fotografía
- carteleras cinematográficas
- información visual
- timbres y monedas
- portada de libros



- prensa
- anuncios exteriores
- publicidad en general

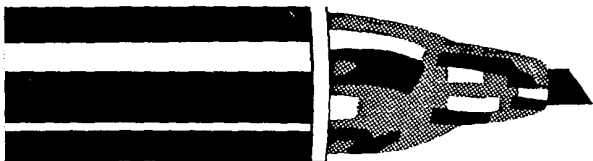
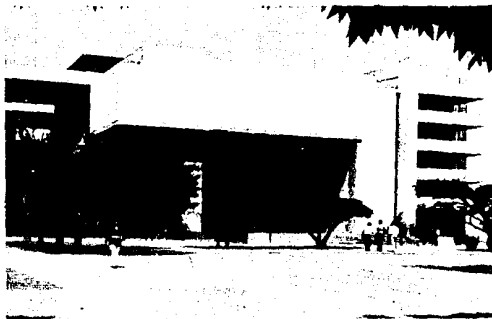
# "ESTRUCTURA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRAFICO EN LA UAG"

se divide en tres secciones:

- teoría
- diseño
- técnicas

duración: 8 semestres  
(62 materias)

requisito: bachillerato



# “MATERIAS”

## HISTORIA DEL ARTE

1º y 2º semestre

se adquirirá una visión general de las grandes corrientes artísticas.

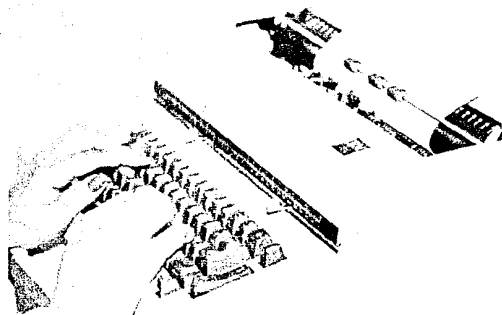
## TEORIA DEL CONOCIMIENTO

1º y 2º semestre

se conocerán las leyes, procesos, orígenes y el desarrollo del fenómeno del conocimiento y su relación con el diseño gráfico.

## TALLER DE REDACCION

1º y 2º semestre



se afirmarán conocimientos por medio de lectura, análisis y crítica de textos, motivándose a la solución de texto e imagen.



## PRINCIPIO DE ORDEN GEOMETRICO

1º y 2º semestre.

se comprenderán y manejarán los elementos geométricos, tanto planos, como en el espacio tridimensional.

## DIBUJO

1º a 4º semestre

se trabajará sobre la percepción visual y habilidad manual para transformar en expresión plástica una realidad.

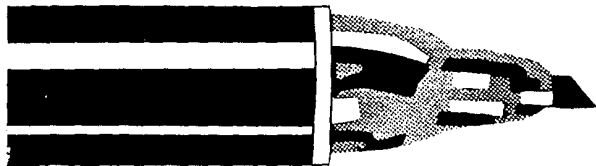
## FACTORES HUMANOS DEL DISEÑO

1º y 2º semestre

se aplicará la anatomía, antropome-



tría, ergometría y biomecánica, así como el uso de los factores humanos en el diseño gráfico.



## TALLER DE SERIGRAFIA

1º y 2º semestre

se harán prácticas con esta técnica de impresión, su realización en serie y se planteará su importancia en el campo del diseño gráfico.

## TALLER DE DISEÑO

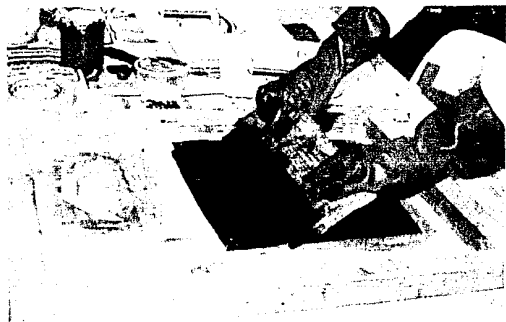
1º a 8º semestre

en teoría y en práctica el alumno aprenderá a realizar mensajes visuales a través de distintos medios de comunicación.

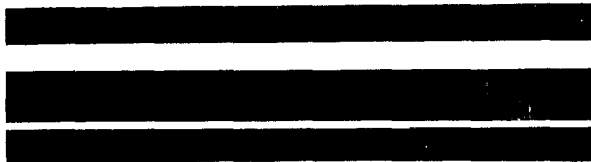
## HISTORIA DEL ARTE Y EL DISEÑO

3º y 4º semestre

se dará una visión histórica cronológica



ca del desarrollo del arte y el diseño, desde el principio de la escritura hasta la actualidad.





ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA

## FACTORES ECONOMICOS PARA EL DISEÑO

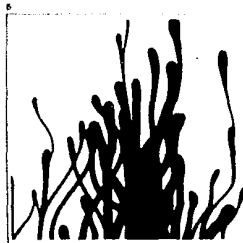
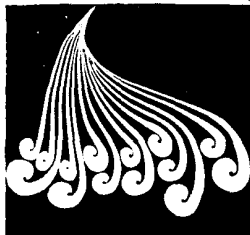
3º y 4º semestre

se conocerán las leyes que determinan el desarrollo y movimiento de la economía política de las relaciones humanas, y su relación con el diseño.

## TEORIA DE LA COMUNICACION

3º y 4º semestre

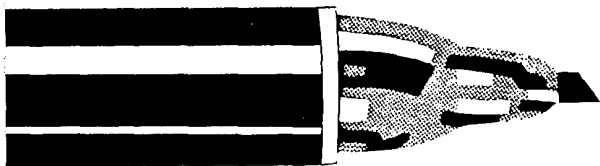
se conocerá esta teoría en su estructura simple, la lingüística y su relación con el diseño y manifestaciones artísticas.



## PSICOLOGIA DEL DISEÑO

3º y 4º semestre

se conocerán las motivaciones psicológicas de la percepción y su relación



con las diferentes necesidades de la comunicación visual.

## TECNICAS DE REPRESENTACION GRAFICA

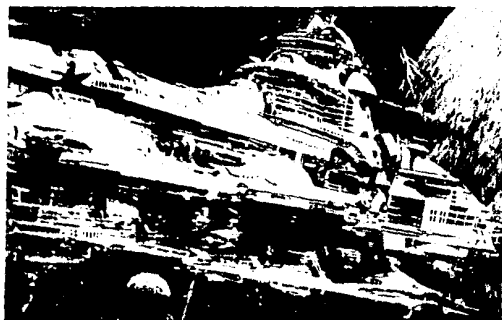
3º a 6º semestre

se darán a conocer diferentes técnicas usadas dentro del diseño y se hará énfasis en cada una de ellas como en su manejo.

## LABORATORIO DE FOTOGRAFIA

3º a 6º semestre

se aprenderá a usar el equipo fotográfico, práctica y teóricamente, así



como el proceso de revelado, efectos especiales, cuarto oscuro, etc. y su importancia dentro del diseño gráfico.

## TEORIA DEL ARTE Y DISEÑO

5º y 6º semestre

se dará una visión general del desarrollo histórico del arte como totalidad, sus períodos y cambios importantes.

## SEMINARIO DEL ANALISIS DE LA REALIDAD NACIONAL

5º y 6º semestre

se verán en general los problemas del país en todos sentidos, y dentro de esto se analizará el papel del diseñador en la actualidad.

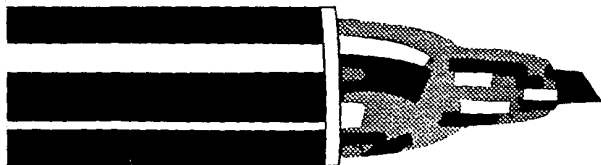
## SEMIOTICA

5º y 6º semestre

se hará un estudio de los diferentes



sistemas de signos como códigos de la comunicación visual y su uso para la transmisión de un mensaje.



## GENESA

5º y 6º semestre

se estudiará la forma, sus leyes y conceptos, su uso para la solución, creación o entendimiento del diseño.

## TECNICAS DE IMPRESION

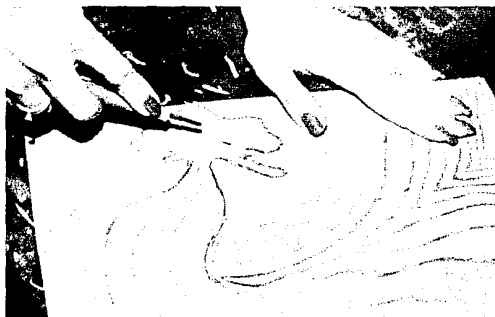
5º y 6º semestre

se aprenderá teórica y prácticamente el manejo y aplicación de diferentes técnicas de impresión gráfica.

## INVESTIGACION DEL CAMPO PROFESIONAL

5º y 6º semestre

se harán trabajos de investigación



del diseño gráfico dentro del medio profesional, conociendo el desempeño de sus funciones.

## SEMINARIO DE TESIS

7º y 8º semestre

se asesorará en el trabajo de tesis dentro de la escuela para así facilitar la obtención de la licenciatura al concluir los estudios.

## TECNOLOGIA PARA EL DISEÑO

7º y 8º semestre

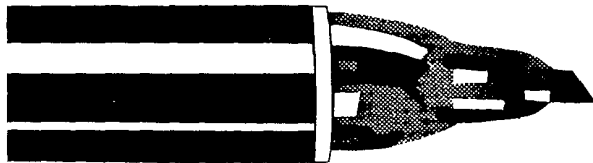
se verán los sistemas técnicos modernos para transmitir diseños, así como el uso de sistemas cibernéticos y de computación.

## LABORATORIO DE AUDIVISUALES

7º y 8º semestre



se conocerán y aplicarán las técnicas de audiovisuales relacionándolas con su aplicación en el diseño gráfico.



## LABORATORIO DE CINE

7º y 8º semestre

se conocerá el proceso de realización, aspectos técnicos y creativos, así como la importancia del diseñador gráfico dentro de esta área.

## LABORATORIO DE TV

7º y 8º semestre

se tendrá conocimiento del equipo, técnica y procesos de filmación, su lenguaje y las posibilidades para el diseñador dentro de este campo.

