

3^{er.} Coloquio



**Fortalecimiento de los
Colectivos de Docencia**

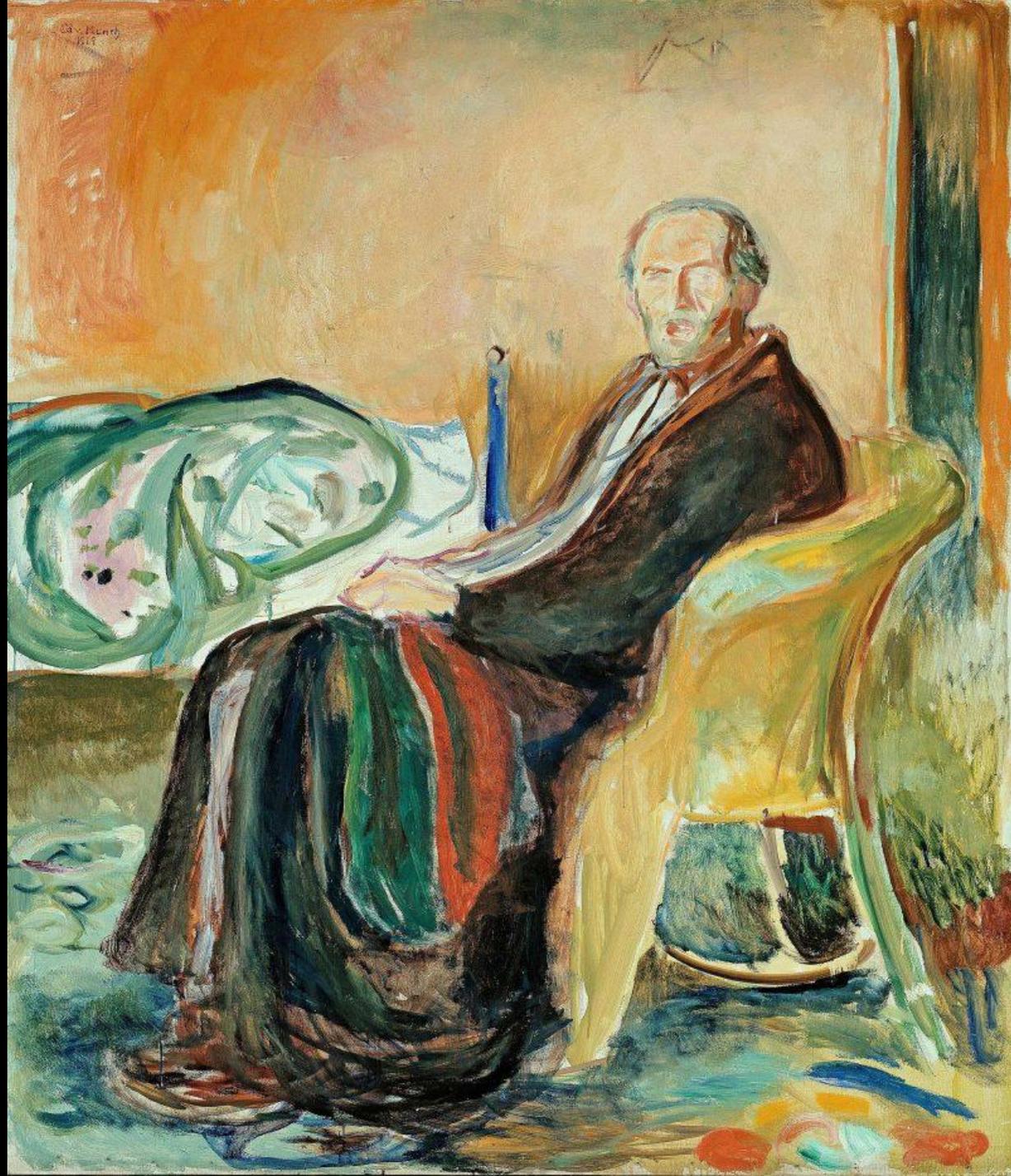
Mejoramiento de la Calidad Docente
en la División de Ciencias
y Artes para el Diseño

Luisa Martínez Leal
Miguel Hirata Kitahara
25 de Marzo de 2021



“Impartir la Historia del Diseño
Gráfico en Tiempos de
Pandemia”

La Historia del Diseño







El Discurso de la Historia del Diseño

La Historia del Diseño Gráfico

La Historiografía del Diseño

Proponemos

- La creación de **un seminario permanente de profesores**
- Con el objeto de revisar y discutir los términos y conceptos anteriores
- Unificar contenidos de las UEAS
- Poder contribuir con una Historia del Diseño investigada y escrita en la UAM.

Aula virtual



Jean-Francois Rauzier
Mythe-de-Babel
2015

Aula Virtual CyAD MIGUEL TOSHIHIKO HIRATA KITAHARA

Inicio Tablero Mis Cursos CAMVIA Personalizar esta página Ocultar bloques Pantalla completa

Vista general del curso

Todos (excepto quitados de la vista) Nombre del curso Tarjeta

Ciencias y Artes para ... CyAD153-971 Historia del Diseño Gráfico III	Ciencias y Artes para ... CyAD153-972 Metodología del Diseño Gráfico III	Ciencias y Artes para ... CyAD163-1107 Metodología del Diseño Gráfico II	Ciencias y Artes para ... CyAD163-1108 Diseño de Mensajes Gráficos VI
Ciencias y Artes para ... CyAD163-1109 Teoría y Metodología Aplicada III	Ciencias y Artes para ... CyAD171-1135 Teoría y Metodología Aplicada II	Ciencias y Artes para ... CyAD172-1166 Diseño de Mensajes Gráficos I	Ciencias y Artes para ... CyAD173-1196 Cultura y Diseño II
Ciencias y Artes para ... CyAD181-1253 Diseño de Mensajes Gráfico II	Ciencias y Artes para ... CyAD181-1274 Razonamiento y Logica Simbólica II	Ciencias y Artes para ... CyAD183-1307 Diseño de Mensajes Gráficos VII	Ciencias y Artes para ... CyAD183-1308 Teoría y Metodología Aplicada IV

Mostrar 12

Calendario

marzo 2021

Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Eventos próximos

No hay eventos próximos
Ir al calendario ...

Línea de tiempo

Sin actividades próximas pendientes

CAMVIA

Google Classroom

Para revisar Calendario

Metodología del Dise...	Historia del Diseño G...	Historia del Diseño G...
Historia del Diseño G...	Historia del Diseño G...	Razonamiento y Lógi... Grupo DAT56

CLASSROOM

Planificación
Didáctica

 > Cursos > Ciencias y Artes para el Diseño > CyAD153-971 Historia del Diseño Gráfico III

GENERAL



Esta aula virtual fue creada para apoyar el curso **Historia del Diseño Gráfico 3** de la carrera de diseño de la comunicación gráfica de la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, que durante este trimestre de 20' se impartirá de manera remota.

En caso de cualquier duda o problema que tengas, por favor contacta con el profesor **Miguel Hirata** mediante la mensajería del aula virtual, al correo electrónico **mhir_ata14@yahoo.com.mx**, o si requieres una asesoría más personalizada puedes solicitarla para una plática por celular o videoconferencia. Trataré de apoyarte lo más que se pueda para sacar adelante el curso.

Sesión 1 - Presentación del Curso

En esta sesión se presentará información preliminar relacionada a contenidos, las modalidades de participación, y los mecanismos de evaluación del curso.

Buscar en foros

Ir

Búsqueda avanzada 

Eventos próximos

No hay eventos próximos
Ir al calendario ...

Actividad reciente

Actividad desde lunes, 22 de marzo de 2021, 18:38
Reporte completo de la actividad reciente...

Sin actividad reciente

PERSONA HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO III



Nombre: [Redacted]

Apellido: [Redacted]

Estudiante de diseño, 22 años

“El que tiene arte, va a cualquier parte”

¿Quién es [Redacted]?

[Redacted] es una estudiante de Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana. Inicialmente ingresó a la universidad para la carrera de Ingeniería Ambiental, sin embargo, realizando replanteamientos de habilidades y también expectativas de entender su lugar en la universidad, decidió cambiar a un nuevo propósito, para la división de Artes y Diseño, pues así apostando su lugar que ya había obtenido dentro de la universidad.

Durante este periodo del cual ha estado en la carrera ha aprovechado la oportunidad de cursar talleres extracurriculares en relación con el diseño, pero también llegó asistir a conferencias de los cuales fue durante su experiencia con la ingeniería, temas del medio ambiente, la astrofísica y de cálculos matemáticos aplicados en programas computacionales.

Necesidades y metas:

- Terminar su carrera en Diseño y conseguir un buen empleo, haciendo lo que le gusta.
- Necesita salir a caminar y distraerse, no le gusta estar encerrada.
- Planea independizarse para tener un espacio propio, en el que pueda desarrollar mejor su habilidad creativa.
- Tiene el objetivo de ahorrar para en un futuro poder viajar a muchos lugares, conocer otros mundos y culturas.

Comportamientos:

- Ama a sus peritas chihuahua.
- Es adicta a las series de suspenso, terror, a las caricaturas y también le gusta el anime.
- Le gusta coleccionar juguetes, sobre todo barbies.
- Le gusta leer. sus autores favoritos son Stephen King, Neil Gaiman y Suzanne Collins.
- Es fan de las películas de Stop Motion, sus favoritas son Coraline y el cadaver de la novia.

Personalidad

INTROVERTIDA

Creativa, alegre, divertida, infantil, empática, responsable, entusiasta.

Dispositivos utilizados:

- Moto G (5S)
- PC Lenovo

Apps utilizadas:

- Instagram
- Facebook
- Tik Tok
- Pinterest

Habilidades informáticas Nivel avanzado

Uso de internet Bastante

02.VICENTE ROJO Y LA IMPRENTA MADERO

En esta sección se verá el trabajo de Vicente Rojo, quien aunque no nació en México es uno de los más importantes diseñadores de nuestro país. Es uno de los fundadores de la Imprenta Madero, un espacio para la formación de diseñadores destacados, y que desarrollaron lo que se denominó: *diseño cultural*.



Sesiones 7, 8 y 9

Instrucciones: Ver el PowerPoint "Vicente Rojo y la Imprenta Madero", leer el texto "Diseño Cultural en México", y los links y videos que se presentan. Con esta información ir preparando el trabajo final que será una infografía sobre el diseño gráfico en México de acuerdo con lo que se indica en la sección Trabajo Final, que se entregará a **más tardar el 12 de julio**.

 POWERPOINT: "Vicente Rojo y la Imprenta Madero"

 GRABACIÓN: Clase (DEG02) - 020720

 GRABACIÓN: Clase (DEG51) - 020720

 TEXTO: "Diseño Cultural en México"

 LINKS: Bienal Internacional de Cartel en México

 LINKS: Museo Mexicano del Diseño

 LINKS: Museo Franz Mayer

 LINKS: Revista a Diseño

 VIDEO: Vicente Rojo, Tratos y Retratos 1

> Reportes

 Configuración del Libro de Calificaciones

 Copia de respaldo

 Restaurar

 Importar

 Reiniciar

> Banco de preguntas

Avisos recientes

Añadir un nuevo tópico/tema...

11 jun, 18:14

MIGUEL TOSHIHIKO HIRATA

KITAHARA

Fecha de las clases pendientes

HDG3-DEG51

7 may, 18:41

MIGUEL TOSHIHIKO HIRATA

KITAHARA

Horarios de las clases

7 may, 18:40

MIGUEL TOSHIHIKO HIRATA

KITAHARA

Si tienes algo que decir...

Tópicos/Temas antiguos ...

Usuarios en línea

1 usuario en línea (últimos 5 minutos)

 MIGUEL TOSHIHIKO HIRATA

KITAHARA 

Calendario

< marzo 2021 >

Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13

-  **POWERPOINT: "México 68"**
-  **GRABACIÓN: Clase HDG3 (DEG02) - 090620**
-  **GRABACIÓN: Clase HDG3 (DEG51) - 110620**
-  **TEXTO: "México 68"**
-  **VIDEO: "Pedro Ramírez Vázquez"**
-  **VIDEO: Lance Wyman - TED**
-  **LINK: Despacho del Arq. Pedro Ramírez Vázquez**
-  **LINK: Despacho de Lance Wyman**
-  **TAREA: México 68 y el Inicio del Diseño**

Después de ver los videos y navegar por los dos sitios webs que se anexan (el del Arq. Ramírez Vázquez y el de Lance Wyman) comentar sus posición respecto a la idea de que el diseño en México se formaliza a partir de los Juegos Olímpicos de México 68.

FECHA LÍMITE: 21 de Junio

📄 El diseño comercial mexicano en el supermercado



MIGUEL TOSHIHIKO HIRATA KITAHARA • 27 ago 2020 (Última modificación: 2 feb)

10 puntos

Fecha de entrega: 15 feb

Ver el PowerPoint "Diseño Comercial", leer el texto "Diseño Comercial", y los links que se presentan, y realizar un muestrario de 5 ejemplos de diseño comercial mexicano, para ello se recopilarán imágenes de productos que se encuentren en un supermercado o tienda de conveniencia, producidos en México, no importados (pero pueden ser empresas transnacionales), ubicable en un área comercial (p.e. alimentos, turismo, industria), susceptibles de que su marca o empaque haya sido diseñado por un despacho mexicano, y se analizarán de manera breve sus características de diseño. Como conclusión, presentar una lista de al menos 5 características de diseño relevantes que hayan encontrado (para los 5 productos). Presentarlo en Padlet utilizando la herramienta wall, canvas, grid o shelf (<https://padlet.com>)

- | | | | |
|--|---|--|--|
| | 02.Texto Diseño Comercial.d...
Word | | Design Center
http://www.dctm.mx |
| | MBLM The Brand Intimacy ...
http://mblm.com | | Mexico City Offices Landor
http://landor.com/offices/mexic... |
| | Zimat Consultores Efectivi...
http://www.zimat.com/ | | Signi - Design and corporate...
http://signi.com.mx/ |

Enviar



10 puntos



Tareas asignadas

JANETT ANAIS VACIO ...

Sin entregar

Calificadas

JESSICA KAREN AGUIL...

9

OSCAR ENRIQUE AVILA ...

8
Completada con retraso

MARIA FERNANDA BON...
"Se te coló la tarea de esc..."

10

ERICK JESUS GACHUS ...

10

ANDREA SAYURI HAYA...

10

DANIELA ITZEL HERNA...

9

0

Han presentado la tarea

1

Asignada

24

Evaluadas

Todas



JANETT ANAIS VACIO ALVAREZ

Sin archivos adjuntos
Sin entregar

JESSICA KAREN AGUILAR ARANA

Diseño comercial mex...
Tarea calificada

OSCAR ENRIQUE AVILA GARCIA

DISEÑO COMERCIAL...
Tarea calificada

MARIA FERNANDA BONILLA PEREZ

Diseño comercial Méx...
Tarea calificada

ERICK JESUS GACHUS GOMEZ

El diseño comercial M...
Tarea calificada

ANDREA SAYURI HAYASHIDA MENDOZA

Diseño Comercial Me...
Tarea calificada

DANIELA ITZEL HERNANDEZ BELMAR

2 archivos adjuntos
Tarea calificada

DIANA HERNANDEZ FLORES

El diseño comercial m...
Tarea calificada

HISTORIA

Diseño mexicano en el mercado

VICTORIA

Colores llamativos y cálidos con logotipo de la cerveza en letras blancas resaltando del fondo.



AVON

Fondo blanco en colores relacionados al aroma o ingrediente principal de la crema, tipografía sans y logotipo de la marca.



ZOTE

Fondo Blanco impreso a 2 tintas, nombre del jabón en tipografía con patines y sans.



MEXICANDELA

Combinación de tipografía sans y serif, empaque a una tinta color azul con un tono relajado y suave, logotipo en parte superior del empaque.



ZEST

Logotipo en la parte superior con colores de la marca, etiqueta con transparencia y limpieza, tipografía en sans.





Exposición Virtual de un Diseñador(a) Gráfico Actual Mexicano



MIGUEL TOSHIHIKO HIRATA KITAHARA • 20 oct 2020 (Última modificación: 27 ene)

40 puntos

Fecha de entrega: 5 mar

El trabajo final del curso consistirá en la realización de una exposición virtual del diseñador(a) que hayan seleccionado para el tema anterior (Diseño Actual). El criterio de selección será la calidad de su obra y su relevancia como diseñadores. Dicha exposición tendrá las siguientes características:

- Un texto introductorio
- Nota biográfica
- De 10 a 15 de sus principales trabajos con sus respectivas cédulas de identificación
- Una conclusión de por qué es relevante este diseñador y su obra
- Fuentes de información

El trabajo se realizará en cualquiera de las herramientas del programa Miro (<https://miro.com>) y se evaluará de acuerdo a la rúbrica que se acompaña a este trabajo ("HDG3-Rúbrica..."). En caso de utilizar otro programa para esta entrega deberá consultarse previamente al profesor para su autorización.

Los criterios de evaluación serán:

- Utilización de la herramienta digital adecuada para realizar una exposición.
- Elección justificada del diseñador(a) y de su obra.
- Organización y presentación adecuada de la información y de las imágenes. Calidad, cantidad y pertinencia de la misma. Originalidad y estética de la exhibición.
- Uso de las fuentes de la información.

ENTREGA: subir el trabajo a más tardar el 5 de marzo.



LogoA2Digitales.jpg
Imagen



HDG3-Rúbrica Exposicion Di...
Word

Mr. Kone

Por Gabriela Osorio

César Evangelista Bautista conocido bajo el seudónimo de Mr. Kone, es un diseñador de la comunicación gráfica que es un reconocido por ser uno de los diseñadores más representativos del diseño mexicano actual, por la calidad de su obra, misma que se muestra con un estilo único. Su colaboración con diversas marcas dentro del área comercial y editorial, ha permitido que su trabajo y estilo sea reconocido en diversas partes del mundo.



Biografía

El nombre que toma real es César Evangelista Bautista, es actualmente un diseñador de la comunicación gráfica, ilustrador y director de arte. Originario de la Ciudad de México, de raíces oaxaqueñas y poblanas, fue influenciado en gran medida, en la elaboración de sus obras. Desde los años 80's, se ha desarrollado dentro del área de la ilustración, la cual le ha permitido expresarse. Tras egresar de la Universidad Autónoma Metropolitana como diseñador, se ha dedicado a colaborar con diversas editoriales y marcas como "Comix", "La Noche", "Nube", etc.; así como con diversas marcas como Nike, Pirelli, Volvo, entre otras.

Principales trabajos/obras

Tras mostrar un estilo único, este diseñador hace uso del diseño digital por medio de la ilustración vectorial, mismo que se ha permitido usar colores en plata, presentar figuras geométricas irregulares, generar texturas visuales y mostrar sus trabajos generalmente en dos dimensiones.

"Lo primordial es pensar en lo que pueda atraer al público". (Mr. Kone, 2016).

"Soy un diseñador que dibuja como un niño". (Mr. Kone, 2016)

Conclusión (Relevancia del diseñador y su obra)

El diseñador gráfico debe tener un desarrollo integral dentro de diseño a nivel profesional, ya que la calidad de su trabajo es lo que garantiza su éxito. El que debe tener un conocimiento profundo de los fundamentos del diseño gráfico, así como de las herramientas digitales que le permitan crear sus obras. El diseñador gráfico debe tener un conocimiento profundo de los fundamentos del diseño gráfico, así como de las herramientas digitales que le permitan crear sus obras. El diseñador gráfico debe tener un conocimiento profundo de los fundamentos del diseño gráfico, así como de las herramientas digitales que le permitan crear sus obras.

El diseñador gráfico debe tener un conocimiento profundo de los fundamentos del diseño gráfico, así como de las herramientas digitales que le permitan crear sus obras. El diseñador gráfico debe tener un conocimiento profundo de los fundamentos del diseño gráfico, así como de las herramientas digitales que le permitan crear sus obras. El diseñador gráfico debe tener un conocimiento profundo de los fundamentos del diseño gráfico, así como de las herramientas digitales que le permitan crear sus obras.

El diseñador gráfico debe tener un conocimiento profundo de los fundamentos del diseño gráfico, así como de las herramientas digitales que le permitan crear sus obras. El diseñador gráfico debe tener un conocimiento profundo de los fundamentos del diseño gráfico, así como de las herramientas digitales que le permitan crear sus obras. El diseñador gráfico debe tener un conocimiento profundo de los fundamentos del diseño gráfico, así como de las herramientas digitales que le permitan crear sus obras.

Fuentes de información consultadas

- 1. [Mr. Kone - El diseñador más representativo del diseño mexicano actual](#)
- 2. [Mr. Kone - El diseñador más representativo del diseño mexicano actual](#)
- 3. [Mr. Kone - El diseñador más representativo del diseño mexicano actual](#)
- 4. [Mr. Kone - El diseñador más representativo del diseño mexicano actual](#)
- 5. [Mr. Kone - El diseñador más representativo del diseño mexicano actual](#)

Proponemos

- La creación de un **aula virtual colaborativo**
- Para que cada profesor interesado pueda contribuir aportando algo de su interés
- Manejar contenidos y estrategias didácticas comunes
- Facilitar la impartición de los cursos para los profesores que no han tenido esa asignación previamente

The image features a white background with several red, spherical virus particles of varying sizes scattered around. Each particle has a textured surface with small protrusions. The text 'JUNTOS VENCEREMOS' is centered in a bold, red, sans-serif font. The overall composition is clean and focused on the message of unity and victory.

**JUNTOS
VENCEREMOS**