



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
 Vice Rectorado Académico
 Comisión Central de Currículo
 Coordinación Central de Estudios de Postgrado



CODIGO
5209

REGISTRO DE ASIGNATURAS

RESPONSABLE:
FECHA: Diciembre, 2006

AREA DE CONOCIMIENTO	SUB AREA	PREGRADO	POSTGRADO
CIENCIAS BÁSICAS			
CIENCIAS ECONOMICAS Y SOCIALES			
CIENCIAS DE LA SALUD			
INGENIERIA ARQUITECTURA Y TECNOLOGÍA	Diseño Gráfico	X	
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN			
HUMANIDADES Y ARTES			
CIENCIAS DEL AGRO Y DEL MAR			
CIENCIAS Y ARTES MILITARES			
SEGURIDAD Y PROTECCIÓN CIVIL			
INTERDISCIPLINARIOS			
OTROS			

ADSCRIPCION O SEDE (S):

FACULTAD O CENTRO:	Arquitectura y Urbanismo
ESCUELA:	Arquitectura
INSTITUTO:	
DEPARTAMENTO:	Sector Diseño
OTROS	

ASIGNATURA:

NOMBRE	Diseño de Logotipo
CODIGO	5209
UNIDAD EJECUTORA	Sector Diseño
CLASIFICACION	Optativa
FECHA APROBACIÓN	Diciembre 2006
FECHA ACTUALIZACIÓN	
INSTANCIA DE APROBACIÓN	Coordinación UD 00
UNIDADES CREDITO	2
HORAS/SEMANA	2
REGIMEN	Semestral
PERÍODOS ACADÉMICOS	Regular
PRELACIONES	Obligatorias del 1er. Ciclo
PROFESOR	Gabriel Colombani



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
Vice Rectorado Académico
Comisión Central de Currículo
Coordinación Central de Estudios de Postgrado



PROPOSITOS

Dotar al estudiante de las herramientas necesarias para el estudio de Logotipos, su análisis visual y expectativas a crearse al momento de una propuesta de diseño. Familiarizarse con el lenguaje gráfico y su historia, así como del impacto visual y comercial del mismo en la sociedad.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Capacitar al estudiante a abordar el proceso de diseño en lo que constituye la carta de presentación de una entidad, pública o privada, comercial o corporativa, y entendimiento de los factores intrínsecos de la imagen, desde los antecedentes hasta su impacto en la población y consecuencias.



CONTENIDOS

1.-Referencias Históricas del Logotipo: Desde la Prehistoria hasta nuestros días. Búsqueda de 4 referencias formales de diferentes periodos históricos en donde la representación mediante símbolos exprese un motivo, presencia o intención de común entendimiento entre los seres humanos.

Análisis de cada una de las referencias hechas por los estudiantes e implicaciones dentro del contexto en la que éstas fueron creadas.

2.- Logotipo en el Siglo XX: Habiendo Analizado dichas referencias históricas, se requiere del estudio de al menos una referencia actual que haya variado durante un periodo no menor a 20 años. Por ejemplo: Logotipo de Shell. Pueden utilizarse referencias a nivel local Venezolano.

3.- Anécdotas en el diseño de Logotipo: Habiendo analizado lo anterior se requiere de una investigación acerca de qué compañías o entidades han pretendido cambiar su imagen sin tener éxito en su intento y por qué.

4.- Muestra personal de Logotipos variables: Levantamiento Fotográfico en la ciudad o de información dentro de un apoyo bibliográfico.



ESTRATEGIAS INSTRUCCIONALES

- 1.- Conocimiento de los Antecedentes el mismo planteamiento de diseño.
- 2.- Investigación de Logotipos Variables y sus anécdotas.
- 3.- Diseño de Logotipo personal de acuerdo con situación hipotética planteada.

MEDIOS INSTRUCCIONALES

Primera Actividad:

Definición de una entidad de inspiración propia, con fines comerciales, la cual requerirá de presencia en un mercado competitivo. Por ejemplo: una compañía de capital familiar la cual requiere de un logotipo de impacto visual y comercial.

Segunda Actividad:

Definición de colores y formas que acompañan a dicha entidad.

Tercera Actividad:

Incorporación de un mensaje o intención dentro de una composición y que incorpore esos elementos trabajados en la segunda actividad de esta etapa.

Cuarta Actividad:

Creación del primer Logotipo y propuestas alternas. Explicación escrita de la intención que lo genera.



EVALUACIÓN

Asistencia: 30%, 6 puntos.

Trabajos de Investigación: 30%, 6 puntos.

Entrega de Ejercicio del período intensivo: 40%, 8 puntos.

BIBLIOGRAFÍA (Si es posible, según contenidos)

Iniciando el curso se mostrará un material de colección personal denominado "Cu visiones de Mateo Manaure", del año 1968 cuando el artista inicia su estudio de las diversas representaciones del Cubo y sus Visiones.

- 1.- SIGNOS SIMBOLOS MARCAS Y SEÑALES, de FRUTIGER, ADRIAN. Editorial Gustavo Gili. 2006.
- 2.- THE BIG BOOK OF LOGOS 4, de VV.AA. HARPERCOLLINS. 2006.
- 3.- DISEÑO DE LOGOTIPOS 4, de SIMMONS, CHRISTOPHER. Editorial Gustavo Gili. 2006.

Nota: Existen libros electrónicos de acceso a través de Internet que se incorporarán en el proceso de avance del periodo.