

Universidad Nacional Autónoma de México  
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales  
Talleres Extracurriculares 2025-2

A. Nombre del taller

Diseño gráfico para no diseñadores

B. Modalidad (presencial o virtual)

Presencial

C. Descripción

Espacio para conocer los principios básicos del diseño gráfico para su aplicación en diferentes materiales de comunicación relacionados con la identidad, difusión y presentación de un proyecto cultural o social.

D. Objetivo

General

Identificar los pasos y herramientas básicas para el desarrollo de proyectos de diseño gráfico.

Particulares

Explicar un modelo proyectual de diseño gráfico para aplicar en la creación de identidades, difusión y presentaciones ejecutivas de proyectos culturales o sociales.  
Aplicar los principios básicos de diseño para la realización de materiales comunicativos de proyectos culturales o sociales elegidos por los asistentes.

E. Perfil de participantes

Alumnas y alumnos de las licenciaturas en Ciencias de la Comunicación, Ciencias Políticas y Administración Pública, Relaciones Internacionales, Antropología,

Sociología y afines, con interés en desarrollar sus habilidades en la creación o gestión de materiales visuales de proyectos culturales o sociales.

F. Cupo máximo: 12 personas

G. Contenidos, ejes temáticos y actividades

Qué es el diseño y sus diferentes modalidades/diferencias.

Principios básicos de proyectos de diseño gráfico.

Principios básicos de composición visual.

Herramientas para el diseño gráfico contemporáneo/virtual/gratuito/autogenerativo.

Gestión de documentos para impresos/web.

Actividades y productos resultantes:

Generación de propuestas de identidad visual de proyecto cultural o social (logotipo/isotipo/imagotipo/isologo con manual de estilo).

Generación de propuestas de cartel o comunicados del mismo proyecto cultural o social.

Generación de propuestas de diapositivas ejecutivas para la presentación del proyecto cultural o social.

H. Metodología

Aprendizaje basado en proyectos. A partir del conocimiento de un modelo proyectual de diseño, cada participante se enfrentará a la resolución de proyectos de diseño que le permitirán integrar la teoría y la práctica en las actividades propuestas.

I. Cronograma de trabajo

Sesiones:

1. TEORÍA. Presentación de taller. Pautas generales de las sesiones y herramientas necesarias para las actividades. Temas: Qué es el diseño, clasificaciones, diseño gráfico. Tarea: Elegir un tema cultural o social para realizar los ejercicios del taller, presentación en clase.

2. TEORÍA. Principios básicos del diseño gráfico y modelo proyectual de diseño. Revisión de tarea y ajustes. Actividad en clase: Lluvia de ideas sobre los temas elegidos para actividad de creatividad en grupo. Tarea: Mapa mental y ejercicio de creatividad sobre su proyecto.
3. TEORÍA. Principios básicos de composición visual para el diseño gráfico. Revisión de tarea, ajustes y presentación en clase. Tarea: Moodboard sobre su proyecto social o cultural.
4. TEORÍA/PRÁCTICA. Herramientas para el diseño gráfico contemporáneo/virtual/gratuito/autogenerativo. Revisión de tarea, ajustes y presentación en clase. Tarea: Bosquejar la identidad visual de su proyecto social o cultural.
5. TEORÍA/PRÁCTICA. Herramientas para el diseño gráfico contemporáneo/virtual/gratuito/autogenerativo. Revisión de tarea, ajustes y presentación en clase. Tarea: Bocetar la identidad visual de su proyecto social o cultural con las herramientas compartidas.
6. TEORÍA/PRÁCTICA. Manual de identidad. Revisión de tarea, ajustes y presentación en clase. Tarea: Aplicar los criterios básicos de identidad para su proyecto social o cultural.
7. TEORÍA/PRÁCTICA. Manual de identidad. Revisión de tarea, ajustes y presentación en clase. Tarea: Aplicar los criterios básicos de identidad para su proyecto social o cultural. Aplicaciones de identidad en productos (opcional, revisión de alternativas y generación de archivos para su elaboración).
8. TEORÍA/PRÁCTICA. Manual de identidad. Revisión de tarea, ajustes y presentación en clase. Tarea: Presentación final del manual de identidad del proyecto social o cultural.
9. TEORÍA/PRÁCTICA. Materiales de difusión (cartel, comunicado, infografía, visualización de datos, posts en redes, otros). Revisión de tarea, ajustes y presentación en clase. Tarea: Búsqueda de referentes de materiales de comunicación.
10. TEORÍA/PRÁCTICA. Materiales de difusión (cartel, comunicado, infografía, visualización de datos, posts en redes, otros). Revisión de tarea, ajustes y presentación en clase. Tarea: Bosquejo de un material de difusión sobre su proyecto cultural o social.

11. PRÁCTICA. Revisión de tarea, ajustes y presentación en clase. Tarea: Boceto de un material de difusión sobre su proyecto cultural o social.
12. TEORÍA/PRÁCTICA. Presentaciones ejecutivas para la comunicación efectiva del proyecto social o cultural. Tipografía, fondos, íconos, paleta de color. Revisión de tarea, ajustes y presentación en clase. Tarea: Impresión final o versión final digital de material de comunicación final del proyecto social o cultural. Selección de elementos visuales para la presentación ejecutiva de proyecto.
13. TEORÍA/PRÁCTICA. Revisión de elementos gráficos seleccionados y de tarea. Tarea: Presentación final de proyecto social/cultural.
14. SESIÓN FINAL DE REVISIÓN. Revisión en conjunto de todos los ejercicios llevados a cabo en la sesión y de presentación ejecutiva. Cierre y espacio para dudas.

J. Criterios de evaluación:

- 25% Asistencia y participación
- 25% Proyecto de identidad con manual de estilo
- 25% Proyecto de material de comunicación
- 25% Proyecto de presentación ejecutiva

K. Bibliografía

- Acha, Juan. (2009). **Introducción a la teoría de los diseños**. Trillas.
- Dondis, Donis A., (1980). **La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual**. Gustavo Gili.
- Frascara, Jorge. (2015). **Diseño gráfico para la gente**. Infinito.
- Munari, Bruno. (2016). **¿Cómo Nacen Los Objetos?: Apuntes Para Una Metodología Proyectual**. Gustavo Gili.

L. Requerimientos del taller

Para los participantes: Computadora con acceso a internet, conocimientos básicos de Word y PowerPoint, habilidades autodidactas.

M. Nombre completo de la tallerista

Xóchitl Espinosa Padilla

N. Correo electrónico

xochitl.espinosa.padilla@gmail.com

O. Semblanza de la tallerista

Xóchitl Espinosa Padilla (1991, Ciudad de México)

Comunicóloga (FCPyS, UNAM) y diseñadora (INBA). Ha participado en proyectos como diseñadora, creadora textil, locutora, periodista y directora de arte. Es una de las coordinadoras del libro *Herederos de tradición* publicado en el año 2017 con apoyo de la Secretaría de Desarrollo Rural y Equidad para las Comunidades (SEDEREC), y coordinó las cápsulas de radio *Linaje a voces*, sobre medicina tradicional en la Ciudad de México y transmitidas a través del Instituto Mexicano de la Radio en el 2019, ambos proyectos con entrevistas a curanderas y curanderos de la capital.

Ha realizado las piezas textiles para infancias y adolescencias *Cáscara de futuro* (2021), *Voces entramadas* (2023) y los vestuarios para *El lenguaje del gesto* (2024) con el apoyo de Alas y Raíces de la Secretaría de Cultura.

Ha publicado textos creativos en las revistas universitarias *Punto de partida*, *Discurso Visual* del CENIDIAP y *La Colmena* de la UAEMex. También ganó el concurso de cartel del Festival *Semillas* convocado por la Universidad Autónoma de la Ciudad de México en el año 2021.

Actualmente está por titularse de la maestría en Diseño y Comunicación Visual en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM con un proyecto de investigación sobre las representaciones culturales de las mujeres sanadoras tradicionales en el territorio mexicano. También es acreedora de la beca Jóvenes Creadores en Artes Aplicadas generación 2024-2025.